Dungeons&Dragons

3.5 edition

Драконы Фаэруна (Dragons of Faernn)

От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных - доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell — заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast — накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster — колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer — колдун

outsider — аутсайдер (для существ-аутсайдеров © ) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр). beast — тварь fiend — изверг

Благодарю Hal^lan^ за предоставленные транскрипции и Йомера - за наработки по переводу названий.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE\_Ranger,а и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод - версия 1.0 (20.07.2009 — 09.09.2009).

LE\_Ranger, [le\_ranger@mail.ru.](mailto:le_ranger@mail.ru) icq 307744148

Вступление

Величайший ученый драконьих тайн на Побережье Меча взглянул поверх стен Врат Балдура на Море Мечей и заходящее солнце. Он думал: "Наконец-то немного отдохну от непрерывного голоса, вопящего мне в затылок".

"Мастер Велсаэрт, можно еще один вопрос о Драконьей Ярости?" - спросил высокий, скулящий голос. "Бум! Опять", - вздохнул он.

С едва сдерживаемым ворчанием на губах великий мудрец обернулся, чтобы поприветствовать своего самого последнего ученика, Балтрона Писчее Перо из Сумеречного Зала.

"Ах да, Мастер Балтрон, какая неожиданность. Вы что - были здесь, совсем рядом? И все же мы явно так и не исчерпа­ли ваш склад вопросов. Я полагаю, что начинаю понимать, почему мудрые лидеры Тех-Кто-Арфа решили послать вас зани­маться именно сюда. Проходите, пожалуйста".

Почти не думая, балдуранский мастер знаний немедленно выкинул из головы запутанный и совершенно несоответствую­щий вопрос, который последовал за этим, почти не воспринимая ничего, кроме быстрого взрыва высокого визга. Сколько учеников у него было за эти годы? Куда уж этому, который его так раздражал! Миссия Балтрона была благородной - рассматривать и анализировать все доступные знания о Драконьей Ярости, чтобы Арфисты могли знать, как вести себя перед лицом сообщений о безумии, распространяющемся среди великих драконов континента. И все же в вопросах Балтро­на было что-то настолько настойчивое, настолько требовательное, что Велсаэрт едва сдерживал расстройство. Разве молодой книжник не мог просто понять, что великие вирмы Фаэруна просто уступают безумию время от времени, неза­висимо от того, насколько благородны они в остальном?

" Аррргх!" - в расстройстве вскричал Велсаэрт, раздирая плоть меж своими когтями в кровавую кашу - "Прочь из моей головы!"

Эта книга дает Вам все необходимое, чтобы сделать драконов локальной точкой в вашей кампании Забытых Царств. Дра­коны - воплощение всего, что представляет собой игра "Подземелья и Драконы", и эпическая конфронтация с мощным дра­коном - высшая точка многих кампаний. Драконы - неотъемлемая часть жизни Фаэруна, и их нападки и интриги играют огромную роль в формировании его истории.

Использование этой книги

Эта книга полезна для игроков и DMов, желающих отыграть на Фаэруне кампанию, сконцентрированную на драконах или просто на драконьем персонаже.

Глава 1: Истинные Драконы Мира. Эта глава детализирует историю драконоподобных и интеграцию Войны Драконо- пада (представленную в "Расах Драконов") в Фаэрун. Затем она описывает мощных вирмов и их более молодую семью, со­средотачиваясь на их интригах и делах в недавние годы (включая Год Бродячих Драконов). DM может получить из этой гла­вы общее вдохновение или определенных противников, в то время как игроки могут найти драконьих покровителей и изу­чить то, что дало им понимание драконьих знаний.

Глава 2: Культ Дракона. Эта глава детализирует Последователей Чешуйчатого Пути, легендарных создателей мощных драколичей Фаэруна, подстрекавших Ярость Драконов, окружившую Фаэрун в Году Бродячих Драконов (1373 DR). Игроки жаждущих силы злых персонажей могут связать свою историю с Культом Дракона, в то время как DM может использовать группу в качестве зловещего противника для группы доброго мировоззрения. Эта глава также включает приключение для РС среднего уровня.

Глава 3: Тирания Драконьей Королевы. Эта глава детализирует Церковь Тиамат, последователей господствующей Дра­коньей Королевы, свергшей последнего короля-бога Унтера и теперь стремящейся управлять Югом. Эта глава также обнов­ляет состояние дел в Трескеле и Унтере. Игроки злых персонажей, любящих драконов, могут связать свою историю с верой Драконьей Королевы, в то время как DM может использовать группу в качестве зловещего противника для группы доброго мировоззрения. Эта глава также включает приключение высокого уровня.

Глава 4: Ордена драконоподобных. Эта глава детализирует шесть сосредоточенных на драконах организаций различных мировоззрений. Игроки могут связать своего персонажа с группами типа Крови Моруэм, Церкви Чаззара, Слияния, Дома Орогот, Сестер Эссембры или Когтей Правосудия, в то время как DM может использовать диаметрально противопоставлен­ные группы как противников драконьей тематики. Эта глава также суммирует правила для игры некоторыми менее орто­доксальными расами игровых персонажей типа полудраконов и сообщает подробности для тех, кто стремится поклоняться драконьим божествам.

Глава 5: Логовища драконов. Эта глава детализирует разнообразие связанных с драконами вызовов для игроков, вклю­чая новых связанных с драконами монстров и ловушки и опасности, с которыми обычно можно столкнуться логовищах дра­конов.

Глава 6: Связанные с драконами заклинания. Эта глава детализирует разнообразные новые заклинания. Некоторые по­лезны для РС, борющихся против драконов, в то время как другие полезны для DMа, натравливающего драконов на игро­вых персонажей. Эта глава также включает несколько эпических заклинаний, включая эпическое заклинание, ответственное за Ярость Драконов.

Глава 7: Магические изделия. Эта глава детализирует новую магию, помогающую персонажам бороться с драконами, а также хорошую награду для убийц драконов, которым удалось разграбить сокровищницу дракона. Эта глава также включа­ет обсуждение последствий выхода исторических артефактов в современный мир.

Глава 8: Новые драконы. Здесь вы найдете описания трех новых разновидностей драконов - ртутного, стального и мглы, представленные в классическом формате "Руководства Монстров", со статистикой и текстом правил, обновленными для от­ражения v.3.5 версии D&D-игры.

Кампания, сконцентрированная на драконах

Драконы могут играть центральную роль в кампании Забытых Царств самыми разными способами. Если некоторые или все игроки произошли от драконов (типа драконьих существ, полудраконов или существ с определенными колдунскими ро­дословными) или стремятся частично стать драконом (беря престиж-класс ученика дракона) или служить одному или нескольким драконам (беря один из различных престиж-классов, представленных в "Дракономиконе", присоединяясь к управляемой драконом организации или просто поклявшись служить определенному дракону), то кампания может вращать­ся вокруг их связей с драконоподобными и вокруг вызываемых этим конфликтов и интриг.

С другой стороны, драконы хорошо подходят на роль видных противников в основанной в Царствах кампании. Такие кам­пании могут сосредотачиваться на определенном мощном вирме типа Ириклатагры, Куисара-Дракона Шуун, и бесчислен­ных исторических нитей, связывающих ее заговоры и планы. Такие кампании могут также сосредотачиваться на группе ориентированных на драконов злодеев типа Церкви Тиамат или Культа Дракона, или на драконьем клане типа Крови Мору- эм или Дома Орогот.

Ярость Драконов

Трилогия "Год Бродячих Драконов" ("Ярость", "Ритуал и ''Руины") Ричарда Ли Байерса, а также "Королева Глубин" Байерса, его короткая история "Предатели" в "Царствах Эльфов" и антологии "Царства Драконов" и "Царства Драконов II" вместе рассказывают о величайшей опасности для всех живущих существ Фаэруна - рассказ, глубоко уходящий корнями в магические тайны прошлого.

Тысячи лет назад, перед Господством Гигантов и Эльфийскими Войнами Короны, Фаэрун жил во Времени Драконов - эпохе, когда драконы безнаказанно правили всеми меньшими расами ("мясом"). Эльфы особенно страдали в хомуте драко­нов и разыскивали способ освободиться от их притеснений. После годов секретных исследований на земерзшем севере Фаэ- руна и обширных дебатов о затратах и рисках эльфы сплели мифаль Драконьей Ярости\*, постоянный продукт эльфийской высокой магии и одно из самых мощных заклинаний, когда-либо сотканных в Плетении. Это эпическое заклинание сделало для драконоподобных невозможным продолжать свой коллективный доминион на Фаэруне. Мифаль Драконьей Ярости за­ставила всех драконов (включая таковых с типом дракон и существ с подтипом драконьей крови) стать опрометчивыми и беситься по своим землям, вырезая свой молоднияк и вассалов и уничтожая все за собой, но также она дала Светлому Наро­ду возможность вырваться на свободу от правления драконов, отмечая собой завершение Господства Драконов.

В результате этого древнего проклятия драконы периодически впадали в неистовство, буйствуя по Царствам. Подобно своего рода болезни, так называемая Драконья Ярость (иногда известная как Ярость Драконов или просто Ярость) обычно бездействует, вырываясь каждые несколько десятилетий или даже несколько столетий, связанная с новым появлением Звез­ды Короля-Убийцы (фактически - яркой красной кометы, мигающей подобно мрачному глазу), заражая драконов на несколько десятидневок.

Интенсивность, широта и продолжительность Драконьей Ярости исторически зависела от астрологического положения Звезды Короля-Убийцы. В результате иногда эффекты Драконьей Ярости были ограничены, приводя к так называемому "полету драконов". Самый свежий Полет Драконов произошел в Году Червя (1356 DR) и закончился разрушением городов и тысячами смертей на Лунном Море, в Долинах, Кормире и их окрестностях. В другие разы (примерно раз в 300 лет, но за­регистрированные интервалы варьировались от 100 до 700 лет) Драконья Ярость воздействовала на весь Фаэрун, извергая всепоглощающую Ярость Драконов. Последняя истинная Ярость Драконов, извергнутая Звездой Короля-Убийцы, произо­шла в Году Драконьей Ярости (1018 DR).

Кампания Драконьей Ярости

Самая недавняя Ярость Драконов произошла преждевременно в Году Бродячих Драконов (1373 DR) в результате манипу­ляций могучего лича и лидера Культа Дракона Саммастера, а не блуждания по небесам Звезды Короля-Убийцы.

Преждевременное извержение Драконьей Ярости позволяет DMу вставить это охватывающее весь континент событие в набор кампаний в любом текущем периоде (кроме соответствующего названия года, есть не так много причин, по которым Драконья Ярость Саммастера не могла бы развернуться на год до или после Года Бродячих Драконов, если это больше под­ходит для вашей кампании). Кампания Драконьей Ярости крутится вокруг периода ненормального поведения великих вир- мов Фаэруна. Подобно всем переходным периодам, драматическое изменение статус-кво начинает период перемен, способ­ных в свою очередь ускорить весь спектр приключений. Например, РС могут быть непосредственно вовлечены в распутыва­ние секретов Драконьей Ярости Саммастера, как это делают герои трилогии "Год Бродячих Драконов", или они могут больше сосредоточиться на последствиях пробуждения специфического дракона от долгого сна или отказом его от обязан­ностей, когда он уступает Драконьей Ярости. Роман Ричарда Ли Байерса "Королева Глубин" дает хороший пример того, что может напоминать кампания Драконьей Ярости.

Оборот Великого Цикла

Как обсуждается в Главе 1, Год Бродячих Драконов достигает высшей точки в развязывании мифали Драконьей Ярости и отмечает оборот Великого Цикла. Вслед за Драконьей Яростью Саммастера (возможно, в Году Штормов Молний [1374 DR], но новый точный год можно изменить для адаптации к конкретной кампании) не останется барьеров для того, чтобы великие вирмы Фаэруна восстановили Господство Драконов в Царствах. Сконцентрированная на драконах кампания после Драконьей Ярости сосредотачивается на том, что произойдет потом. РС могут быть втянуты в возобновление Войны Драко- нопада между последователями Бахамута и служителями Тиамат или они могут быть вовлечены в махинации великих вир- мов типа Аласклербанбастоса или Чаззара, стремящихся создать новое королевство, прежде чем конкуренты провозгласят свои права на территории. Независимо своего покровителя или побуждений, РС могут стать квалифицированными охотни­ками на драконов, выслеживая конкурирующих вирмов и устраняя их и угрозу, которую они представляют.

Что вам необходимо для игры

Вам понадобятся три основных книги правил D&D - "Кника Игрока" (РИ), "Руководство Ведущего" (РВ) и "Руководство Монстров" (РМ), плюс "Установка Кампании Забытых Царств" (УКЗЦ) и "Дракономикон" (Дра) для лучшего использова­ния "Драконов Фаэруна".

Здесь также упомянуто еще несколько книг. Во многих случаях ссылка находится в форме сокращения названия книги в конце названия заклинания, монстра или некоторых других аспектов игры. Книги (включая некоторых из вышеупомянутых) и их сокращения - следующие: "Книга Возвеличенных Дел" (КВД), "Книга Мерзкой Тьмы" (КМТ), "Книга Арканы" (КАр), "Город Блеска: Уотердип (ГБ), "Чемпионы Доблести" (ЧД), "Руководство Ведущего II" (РВ2), "Руководство Эпического Уровня" (РЭУ), "Расширенное Руководство Псионики" (РРП), "Веры и Пантеоны" (ВП), "Фолиант Изверга" (ФИ), "Герои Битвы" (Гб), "Либрис Мортис" (ЛМ), "Лорды Тьмы" (ЛТ), "Утерянные Империи Фаэруна" (УИ), "Лорды Безумия" (Лб), "Магия Фаэруна" (Маг), "Руководство Монстров II" (РМ2), "Руководство Монстров III" (РМ3), "Монстры Фаэруна" (Мон), "Руководство Игрока по Фаэруну" (РИФ), "Расы Драконов" (РД), "Песчаная Буря" (ПБ), "Змеиные Королевства" (ЗК), "Сия­ющий Юг" (СЮ), "Недоступный Восточный" (НВ) и "Подземье" (Под). Во всей этой книге звездочка (\*) обозначает закли­нание, умение, монстра или магическое изделие, описанное в другом месте этой книги.

Истинные драконы мира

Великие сокровища лежат под дремлющими телами величественных вирмов Фаэруна. Будьте благодарны, что эти запа­сы занимают собой думы драконоподобных и оставляют их безмятежными, ибо когда великие мечтатели протянут свои вороватые лапы - все чудеса нашего мира быстро падут перед их гневом.

Велсаэрт из Врат Балдура Год Дикой Магии (1372 DR)

Эта глава содержит историю драконоподобных на Фаэруне, обсуждает различные роли, играемые истинными драконами, и описывает отдельных драконов, живушдх и нежить, действующих на Фаэруне в наши дни.

История драконоподобных

Хотя драконы - мощные и долговечные существа, драконья история не особо известна даже среди самых долгоживущих членов расы. Философы предполагают, что устные традиции драконьих историков и врожденный эгоцентризм драконо­подобных вкупе подорвали накопление постоянных драконьих исторических записей. Фактически, немалая часть известной истории драконоподобных была записана Гордыми Народами (эльфами и дварфами), но их снижение привело к разрознен­ности исторических записей, и оставшиеся записи демонстрируют взгляд, отражающий предубеждения написавших их в от­ношении драконоподобных.

Время Драконов

После Дней Грома драконы стали править Фаэруном. Эльфийский миф, записанный в форме Цикла Парвиккан, говорит о Слезопаде - предполагается, что это относится к дождю метеоров, падавших с неба. Некоторые ученые интерпретируют древние тексты как предположение, что метеориты ускорили драматические климатические изменения, которые в свою оче­редь разожгли быстрое развитие прото-драконов (немного больших, чем большие ящерицы) в различные формы драконо­подобных, известных сегодня. Другие утверждают, что метеориты - фактически упавшие яйца драконов, из которых различ­ные расы драконоподобных были рождены в этом мире.

Время Драконов, также известное как Век Рассвета, началось примерно в -30,000 DR и продолжалось около шести тысяче­летий. Отдельные драконы и кланы драконов управляли большими полосами территорий и бились со своими конкурентами за контроль над землей, морями и небесами.

Драконы этого века были набожными последователями драконьего пантеона, и многие войны этого периода велись по ре­лигиозным мотивам. Однако, через некоторое время религиозный пыл утих, поскольку философы различных вер пришли к выводу, что драконьи божества не являлись стражами и защитниками драконоподобных, раз позволяли драконам биться в таких всепоглощающих конфликтах во имя себя. Единственная драконья святая война, продолжавшаяся неустанно - Война Драконопада, стравившая последователей Бахамута с отродьем Тиамат.

В течение этого периода разрушительной войны среди драконов Фаэруна изолированные карманы ранее управляемых драконами территорий подпадали под контроль гигантов. Через какое-то время такие управляемые гигантами королевства стали угрожать гегемонии драконоподобных, что привело к великим битвам между управляемыми гигантами королевства­ми типа Дарчара, Грунфестинга, Хеллигхейма, Недехейма, Остории и Рангфьелла и управляемыми драконами царствами типа Каэсинмалсвира, Дарастривертичи и Таркриксгонтикса. Пока драконы и гиганты Фаэруна бились за господство на То- риле, меньшие гуманоидные расы начали создавать свои собственные королевства. В одном из случаев Цикл Парвиккан го­ворит о потомках Тинтагира, ныне известных как лунные и золотые эльфы, создавших царство на северных землях Фаэру- на, нанеся поражение великому красному вирму по имени Махатнарториан, Владыка Гор.

Время Драконов подошло к концу с зарей Ярости Драконов. Высокие Маги Светлого Народа воплотили план, вовлекав­ший создание эффекта высокой магии, привязанного к появлениям в небесах Звезды Короля-Убийцы (также известной как Звезда Короля-Убивателя среди Светлого Народа). В древней цитадели в самых северных пределах Фаэруна они создали мифаль Драконьей Ярости, накрывающую весь Фаэрун и периодически заставляющую вирмов Фаэруна впадать в безумие. Звезда Короля-Убийцы показывалась в небесах достаточно часто, чтобы мифаль Драконьей Ярости разрушала господство расы драконов над континентом, но не так часто, чтобы не позволить гуманоидным королевствам возвышаться в периоды между Яростями.

Под Звездой Короля-Убийцы

За двадцать пять последовавших тысячелетий коллективная сила вирмов Фаэруна то росла, то уменьшалась, но драконо­подобные никогда не вернули свое абсолютное правление Фаэруном. Каждый раз, когда отдельные вирмы или кланы драко­нов стремились восстановить свое господство над большой полосой Фаэруна, либо меньшие гуманоидные расы объедялись, чтобы свалить их (см. врезку о Драконьих Обсуждениях), либо, как назло, Звезда Короля-Убийцы возвращалась, ввергая их в безумие, уничтожая то, над чем они трудились и оборачивая их против собственного потомства. Лишь один раз союзниче­ская группа драконов вплотную подобралась к распутыванию мифали Драконьей Ярости, но давно забытые вирмы тех дней были отброшены пожертвованием почти всей подрасы авариэлей, собравших великий крестовый поход, летя на север, на за­щиту древней цитадели, размещавшей точку привязки мифали Драконьей Ярости.

Хотя во всей истории были исключения, со временем большинство драконов Фаэруна стало занимать нишу высшего хищ­ника, а не короля. Известные исключения включают Анаглатоса, правившего Тёрмишем в течение шести лет; Кисонраатии- сара, управлявшего Вестгейтом до Года Смелых Браконьеров (-349 DR); Чаззара, почти семь столетий правившего Чессен- той (и сейчас вернувшегося); и Илвераасалисар Розового Дракона, столетие управлявшей Калимпортом.

Последняя Ярость Драконов, выпущенная Звездой Короля-Убийцы, развернулась в Году Драконьей Ярости (1018 DR). Последний Полет Драконов произошел над Долинами и Лунным Морем в Году Червя (1356 DR).

Война Драконопада

Хотя Время Драконов давно забыто даже среди самых древних из великих вирмов, древний конфликт между Тиамат и Ба- хамутом продолжается, увеличивая и уменьшая интенсивность через какое-то время и постепенно втягивая другие расы и культуры.

Последняя великая эра конфликта между Платиновым Драконом и Хроматическим Драконом бушевала с -2087 DR по -1071 DR, в течение первого тысячелетия Унтерской империи. Культ Тиамат был принесен на Фаэрун (по крайней мере сре­ди людей) народом Мулан. Духовенство Энлил проповедовало, что Тиамат была Немезидой Богов, и короли-боги обвиняли ее в каждой из проблем Унтера, пока он поднимался к величию, а затем столетиями распадался. Тиамат вновь и вновь боро­лась с унтерским двойником Бахамута, известным как Мардук Несущий Правосудие, но ни одному из вирмов не удавалось одержать верх.

В -1,071 DR унтерский пантеон начал войну с божествами пантеона орков в катастрофическом конфликте, повлекшем смерть многих богов. В течение финальной Битвы Богов Тиамат устроила неожиданную атаку на Джилгима, пока он бился с Илневалов. Вечно бдительный Мардук вмешался, убив Тиамат прежде, чем она смогла нанести смертельный удар Джил- гиму, но - ценой своей собственной жизни.

После Битвы Богов Платиновый Дракон был уменьшен до ранга небесного образцаКВД (с божественным рангом 1, если небесный образец считается в вашей кампании полубогом), а Хроматический Дракон была уменьшена до ранга архиизвер- гаКМТ (с божественным рангом 1, если архиизверги считаются в вашей кампании полубогами). Церковь Мардука исчезла полностью, его имя помнят лишь как таковое одного из Старых Унтера, но культ Тиамат как-то выжил. Поскольку Джилгим становился все более и более тираническим, народ Унтера никогда не забыл Немезиду Богов, и они все чаще втайне об­ращались к ней за помощью.

Последователи Чешуйчатого Пути

В Году Падшего Жемчуга (887 DR) бывший Избранный Мистры по имени Саммастер убедился, что в один прекрасный день мертвые драконы будут управлять Торилом - путь, который он назвал Чешуйчатым Путем. Саммастер создал своего первого драколича в Году Слез Королевы (902 DR), и ряды Культа Дракона вскоре начали расти. В последующие годы Сам- мастер столкнулся с рядом проблем, но Культ Дракона продолжил следовать его учению (дальнейшие детали об истории Культа Дракона можно найти в Главе 3).

После своего последнего поражения в Году Черной Змеи (1285 DR) лич Саммастер вернулся к нежизни, опять благодаря магии своей филактерии. Однако при этом Саммастер увидел, что немногие следуют Чешуйчатым Путем именно так, как это делал он. Основатель Культа Дракона был расстроен неспособностью тайного общества, сильного в магии, но слабого численностью, противостоять своим противникам, и нежеланием многих злых драконов принять свое видение будущего - когда они, как драколичи-нежить, будет править всеми. Ему явно была нужна новая стратегия, и он искал вдохновение в древних текстах и в местах силы.

Возвращение Драконьей Королевы

В Году Кроваовй Птицы (1346 DR), после столетий безмолвия Драконьей Королевы, немногие оставшиеся последователи Немезиды Богов успешно вызвали в Унтер аспект Тиамат, известный как Темная Леди - событие, объявленное столетия на­зад Очиром Наалом, пророком Тиамат. В течение последующей дюжины лет Темная Леди тайно разжигала восстания по всему Унтеру, ища способ свергнуть ненавистного Джилгима, и ряды ее последователей вновь росли (подняв ее до ранга полубога).

Ее последователи в Унтере не знали, что у Драконьей Королевы были и свои причины наконец-то ответить на их молит­вы. В то время как Церковь Тиамат росла в оппозиции деспотичному правлению Джилгима, Драконья Королева обратила свой мрачный взгляд на изучения Саммастера, в которых она видела предложение безумного гения. Тонкими намеками и божественно вдохновленными взрывами интуиции Тиамат помогла Саммастеру вновь обнаружить секреты мифали Драко­ньей Ярости, не дав ему намека на то, что его открытия были сформированы когтями темного божества. Со временем, скрыто бродя по региону Лунного Моря и по Холодным Землям, Саммастер обнаружил существование мифали Драконьей Ярости и ее секреты. Как Тиамат и надеялась, он приступил к использованию силы Драконьей Ярости для собственных це­лей.

**Драконьи Обсуждения**

Гордая, ныне исчезнувшая традиция Драконьих Обсуждений воспевается, когда дварфы опустошают пивные кружки. В старину Драконьи Обсуждения "созывались" (дварфами-посыльными, направляемыми от одного дварфского клана к друго­му) всякий раз, когда лидер клана дварфов решал, что определенный дракон становился слишком надоедливым, чтобы не обращать на него внимания, и слишком мощным, чтобы клан мог рисковать оставить его в покое.

Большинство Драконьих Обсуждений вовлекало два-три клана дварфов, старшины встречи решали лишь то, как будут бо­роться против определенного дракона и как делить его сокровища после победы (и такие набеги почти всегда заканчива­лись победой). Авантюристов из рядов клана просили возглавлять атаку при поддержке топоров старых дварфов, желаю­щих погибнутьть в битве, и испуганной силы молодежи, желающей оказаться в глазах своего клана достойными стать вои­нами.

Старшие Кланов поощряли Драконьи Обсуждения как события, когда кланы дварфов встречаются, пируют вместе, обсу­ждают торговые дела, смотрят на приемлемых дварфов других кланов и "меряют" друг друга (отмечая сходство и характер важных дварфов для будущих дипломатическиз дел). Требуется целых семь кланов, чтобы нанести поражение некоторым вирмам, и далеко не один дракон разорвал тех, кого послали против него.

Драконьи Обсуждения начали исчезать, когда дварфы дошли до той грани, когда слишком немногие смели открыто бросить вызов драконам (исключая членов "сумасшедших банд авантюристов"), и определенные старшие кланов стали слишком подозрительны к другим дварфам, чтобы рисковать собираться где-нибудь и с энтузиазмом поддерживать будущие обсуждения. Однако, некоторые кланы восстановили старую практику в течение недавней Ярости Драконов, так как Благословение Грома увеличило ряды их воинов.

Время Неприятностей

В Году Теней (1358 DR) Кризис Аватаров вынудил богов Торила спуститься к своим последователям в смертной форме, расстроив множество божественных махинаций, включая таковые Драконьей Королевы. В течение Времени Неприятностей Джилгим уничтожил Тиамат, на вид завершив ее угрозу своему вечному правлению. Однако, по правде говоря, сущность Тиамат была разделена среди трех мощных драконов региона. Самый большой из этих троих, Чаззар, поглотил двух других, выполнив условия, заранее установленные Драконьей Королевой. Таким образом, Чаззар вновь превратился в Тиамат.

Падение Богов также вернуло на землю Бахамута в форме аватара - впервые после смерти Мардука. В течение своего пре­бывания на Фаэруне Платиновый Дракон поймал ветер назревающих заговоров Тиамат, предвещавших возобновление Вой­ны Драконопада.

Возвышение Короля Драконов

В Году Змеи (1359 DR) Гарет Драгонсбэйн, будущий король Дамары, и его компаньоны-авантюристы вернулись из экспе­диции в Абисс, украв Жезл Оркуса, уничтожили его в крови аватара Тиамат (еще разок проверив ее планы) и вернулись в Дамару с благословением Бахамута. Гарет принес с собой Древо-Самоцвет, которое, будучи высажено, представляло Баха- муту право защищать Дамару от влияния демонов, пока королевство Дамара объединено с силами добра. Сделав это, Гарет принес Дамаре мир и свободу от демонического вмешательства, которых остальная часть Земель Демонов никогда не испы­тывала.

Бахамут надеялся, что высаживание Древа-Самоцвета зажжет возобновленный интерес в его учению среди недраконьих рас. В последовавший год смертные доброго мировоззрения по всему Фаэруну услышали Призыв Бахамута, и многие поклялись служить Платиновому Дракону. Элита стала платиновыми рыцарямиДра или вассалами БахамутаКВД. Некоторые из тех, кто был призван Бахамутом, пожелали подвергнуться Обряду Возрождения, преобразовывая себя в давно забытую расу, известную как драконорожденныеРД. По мере того, как ряды его последователей росли, росла и сила Бахамута, вновь дав ему ранг меньшего божества, пока Тиамат делала то же самое.

Высаживание Древа-Самоцвета Бахамута также привлекло внимание Драконьей Королевы. В ответ Тиамат послала авата­ра в Замок Перилоус в холодных пустошах Ваасы. Множество цветных драконов вняло ее призыву и спустилось к разру­шенной крепости. С их участием Драконья Королева начала массовую программу размножения, создавая весь спектр отро­дий Тиамат - устрашающих чудовищ, невиданных на Ториле со времен Битвы Богов. Затем отродье Тиамат распространи­лось вдаль и вширь (некоторые разновидности отродий Тиамат представлены в "Руководстве Монстров" IV. Два новых - ка­менный ползун синего отродья и родитель красного отродья - есть в этой книге).

Г од Бродячих Драконов

В Году Бродячих Драконов (1373 DR) Саммастер наконец завершил свое преобразование мифали Драконьей Ярости, свя­зав свою филактерию с палатой, служившей точкой привязки древней мифали Драконьей Ярости так, чтобы эффекты ми­фали больше не ограничивались появлением в небесах Звезды Короля-Убийцы, вместо этого связав ее со своей жизненной силой. Лишь драколичи остались незатронутыми бесконечной и постоянно усиливающейся Драконьей Яростью Самма- стера, а вирмы всех разновидностей должны бы были вступить в союз с Культом и принять преобразование в форму Свя­щенного - или обезуметь насовсем. Затем лич приступил к утверждению своего контроля над отдельными ячейками Культа Дракона по всему Фаэруну. От острова Тан в Истинных Драконах Мира на Пиратских Островах до Гор Драконья Спина, самого северного пика гор Наездников Неба члены Культа преобразовывали свои секретные цитадели в лаборатории, в ко­торых десятки, если не сотни драконов могли бы быть превращены в драколичей за короткое время.

По мере того, как Ярость Драконов распространялась и усиливалась, цветные драконы по всему Фаэруну либо уступали еее эффектам и бросались на тех, кто встал у них на пути, либо отчаянно бросились к Культу Дракона, увидев в нем альтер­нативу. Буйствующие вирмы произвели великие разрушения по всему Фаэруну - от Ас'арема до Калимпорта и от Канала Асавир до Гор Таннат, но руководящая длань Саммастера сосредоточила разрушение на Дамаре, Импилтуре, Нарфелле, Со- ссале, Ваасе и Холодных Землях к северу от Лунного Моря. Общины типа Прохода Кровавого Камня, Монастыря Желтой Розы, Улувина и Илрафона были разрушены или почти разрушены драконами, уступившими безумию, а другие группы, типа племени орков Тысячи Кулаков с Нетерских Гор и флотов Симбара и Суренара, были заметно подкошены гневом дра­конов.

Ларет, суверен золотых драконов, созвал великий совет в Горах Галена, где он обнародовал свой план для всех металличе­ских драконов - впасть в магическую дремоту, пока Драконья Ярость не спадет, как его вид делал раз за разом (в то время как намного старшие металлические драконы имели магическую способность бежать на другой план, из-за давнишних дра­коньих традиций касательно территориальных требований они не делали этого, опасаясь эффекта "отказа" от территории на Материальном Плане в пользу своих ненавистных цветных родичей). Хотя многие из вирмов согласились с Королем Право­судия, несколько мятежников отклонили такой подход, поддерживая мнение (благодарность тонким намекам Лорда Север­ного Ветра), что этот эпизод Драконьей Ярости не был подобен предыдущим и будет длиться вечно. Демонстрируя первые оттенки безумия, Ларет угрожал использовать своих миньонов для принуждения или уничтожения любого дракона, кото­рый будет сопротивляться. Со сременем великий золотой вирм Тамаранд, второй после Ларета, был вынужден уничтожить Короля Правосудия, но отказался от мантии суверена.

Лишь самоцветные драконы в значительной степени избежали эффектов Драконьей Ярости, поскольку у них была воз­можность (и готовность) бежать на Внутренние Планы, пока она продолжалась. Однако, некоторые из них промедлили и тоже уступили эффектам Драконьей Ярости.

В то время как заговор Саммастера разворачивался с удивительной стремительностью, группа героев во главе с Дорном Серым Ручьём (CN мужчина железный полуголемММ2 [увеличенный ваасанский человек], боец 10/рейнджер 3) и Карасен- дриет (CG женщина взрослый певчий дракон колдун 3/бард 2) работала, чтобы распутать эффекты Искусства Саммастера. По местам типа Серого Леса, Монастыря Желтой Розы, Норткипа и Тара герои восстанавливали путь Саммастера, ища зна­ния, изначально найденные личем и позволившие ему управлять мифалью Драконьей Ярости.

В конечном счете союзники обнаружили, как противостоять мифали Драконьей Ярости (используя заклинание уменьше­ние Драконьей Ярости\*), и обратили свои усилия на обнаружение точки привязки мифали Драконьей Ярости. Поиски при­вели их в затерянный город эльфов в Горах в Новуларонд в сердце Великого Ледника и оттуда, через портал - к древней ци­

тадели в самых северных пределах Фаэруна, в которой мифаль была возведена тысячелетия назад. После великой битвы с Саммастером и вызванными ими союзниками - планарными драконами - герои одержали верх, уничтожив лича, его филак­терию и мифаль Драконьей Ярости раз и навсегда, таким образом навсегда завершив магическое безумие, столь долго со­крушавшее драконов Фаэруна.

Оборот Великого Цикла

После Ярости Драконов Саммастера вирмы Фаэруна вернулись в свои логовища, заметно уменьшив свою численность. Многие погибли, выпустив разрушительные оргии на меньшие расы Фаэруна. Другие приняли драколичство, и некоторые теперь оказались магически обязанными Носящим Пурпур Культа Дракона. Немногие среди драконоподобных рас поняли, что Тиамат привела в движение события, приведшие к разрушению мифали Драконьей Ярости, но зато быстро распростра­нилась информация о том, что за этой новой яростью стоит Саммастер и Культ (благодаря квалифицированному распро­странению слухов - и Арфистами, и Церковью Тиамат). Еще меньше осознали, что конец Драконьей Ярости отметил Обо­рот Великого Цикла, давно предсказанное возобновление религиозного пыла среди драконоподобных.

В Году Штормов Молний (1374 DR) Фаэрун окружали великие молнии, ударявшие по всему континенту. По крайней мере некоторые из этих ударов молний отметили точки воздействия необычно долгого (целый год) метеоритного дождя. В ряде видений Бахамут и Тиамат проинструктировали своих последователей разыскивать такие места, поскольку в каждом из них содержится некая форма драконьего яйца. За последовавший месяц Церковь Тиамат отыскала более половины яиц от по­следних Слезопадов и принесла их к Алтарю Чешуи в Унталассе для подготовки к вырисовывающейся войне. Остальное было утеряно, вылупилось само по себе или найдено последователями Бахамута.

Теперь, когда Фаэрун все еще трясет от последствий ярости Саммастера, Война Драконопада угрожает прорваться вновь, стравив последователей Бахамута и Тиамат в древней святой войне, последний раз возникшей столетия назад, когда Церковь Тиамат и Носящие Пурпур бились за контроль над наследием Саммастера.

Роли драконов

Драконы - квалифицированные и устрашающие хищники, способные на разрушительные атаки и способные противосто­ять любым ранам, кроме летальных. Даже самые молодые драконы - элитные хищники, способные охотиться на большинство существ на нынешнем Фаэруне. Ко взрослой жизни большинство вирмов почти неуязвимы, и угрожать им мо­гут лишь другие драконы или мощные авантюристы, вооруженные магией и удачей.

Хотя некоторые драконы используют свою естественную хитрое, физическое мастерство и магические способности лишь для того, чтобы оставаться на вершине пищевой цепочки, многие драконы - делеко не "только" монстры. Ученые-драконо- веды делят драконов на два лагеря: хищники и интриганы. Первые считаются измеримой, хотя и чрезвычайно опасной угро­зой гуманоидным обществам, в то время как вторые представляют широкий спектр возможных угроз с потенциалом на­много большим, чем нынешнее влияние на форму Торила. С точки зрения игры, драконы-хищники - мощные или даже эпи­ческие противники в отдельном соревновании, в то время как драконы-интриганы формируют целые кампании по взаимо­действию с РС - первоначально через своих миньонов и в конечном счете - в многослойных заговорах.

Хищники колеблются между двумя основными состояниями: охотник и спящий. Хищные вирмы проводят большинство своих дней во сне на своих сокровищах, сокращая численность одновременно охотящихся драконов. Некоторые мудрецы полагают, что нечто в драконьей физиологии заставляет больших вирмов пробуждаться в разное время, минимизируя разру­шения, которые множество вирмов может нанести экосистеме. Если это действительно имеет место, то что-то в магии ми­фали Драконьей Ярости должно искусственно регулировать такие рисунки сна, чтобы множество вирмов пробуждалось од­новременно к Ярости или к Полетам Драконов. Араутатор (страница 42), Арвейатурас (страница 17) и Клаут (УКЗЦ 167) - отличные примеры хищных вирмов.

Интриганы, с другой стороны, имеют уникальные индивидуальные цели и, следовательно, демонстрируют самое разное поведение. Большинство стремится управлять меньшими расами и их товарищами, чтобы те служили их целям. А цели ко­варных драконов часто можно разложить по следующим категориям: собирание сокровищ, воодушевляющее персональное поклонение, сохранение статус-кво, внушение страха, поиск силы, поиск знаний или наблюдение. Проницательные мудре­цы отмечают, что каждая из этих категорий связана с общими драконьими чертами, но отдельные драконы иногда прояв­ляют более сильное выражение одной или нескольких специфических черт, чем обычно.

**Планарные драконы Великого Древа**

Планарная космология Абер-Торила уникальна, будучи устроена подобно великому древу со множеством ветвей. Все раз­новидности эпических и планарных драконов, детализированных в "Дракономиконе" и в "Руководстве Эпического Уровня", можно найти в Гнезде Дракона, но многие не так уж необычны и на других планах, как отмечено ниже.

Боевые драконы: Арвандор, Гнездо Дракона, Дом Триады, Отдых Воина.

Драконы хаоса: Абисс, Арвандор, Светлые воды, Гнездо Дракона, Врата Луны, Высший Трон, Отдых Воина.

Эфирные драконы: Гнездо Дракона, Эфирный План.

**Силовые драконы:** Гнездо Дракона.

Воющие драконы: Гнездо Дракона, Сердце Ярости, Высший Трон.

Драконы океана: Арвандор, Гнездо Дракона, Врата Луны, Гелиополис, Отдых Воина.

**Призматические драконы:** Гнездо Дракона.

Пирокластические драконы: Гнездо Дракона, Сердце Ярости.

Сияющие драконы: Гнездо Дракона, Дом Триады, Дом Природы.

Ржавые драконы: Пустоты Гибели и Отчаяния, Клангор, Гнездо Дракона, Хаммергрим, Нишрек.

Теневые драконы: Гнездо Дракона, План Тени.

Драконы Стикса: Река Крови (Абисс, Пустоты Гибели и Отчаяния, Кровавая Трещина, Клангор, Обреченные Глубины, Сердце Ярости, Хаммергрим, Девять Адов, Нишрек).

Тартарские драконы: Гнездо Дракона, Глубинные Пещеры.

За исключением теневых драконов, планарные драконы редко селятся на Ториле, если вообще когда-либо делают это.

Собирающие сокровища драконы сосредоточены прежде всего на приобретении богатства. Принимая во внимание то, что большинству драконов слишком просто захватить сокровище у тех, кого они убивают, собирающие сокровища драконы ис­пользуют весь спектр необычных планов по приобретению монет, драгоценных камней и магических изделий - от прямого воровства и вымогательства до ведения собственного бизнеса. Например, Голонтир Дракон-Вор проводит свои дни, воруя драгоценные камни и продовольствие (в основном экзотические сыры), в то время как Ириклатагра вымогает у Совета Ше­сти процент с ежегодных налоговых сборов Амна, а Лхаммарунтосз управляет торговыми кораблями Побережья Меча.

Хотя некоторые драконы поощряют меньшие расы поклоняться им в циничной попытке увеличить свою власть, большинство вирмов, строящих культы последователей, весьма самовлюбленны и верят, что равны богам. Например, Аугаурат, женщина зрелый взрослый белый дракон Высокого Льда Анорача, возглавляет поклонение окрестных йети, зим­них волков и полуразумного реморхаза. Аналогично, Гаулантатра основал маленький культ среди оркского племени Песча­ный Череп на Павших Землях, а Маугхрисир, женщина древний красный дракон, лучше известная как "Взрыв-Вспышка'', почитается племенем орков-монахов с Высокой Пустоши. Драконьи Когти, как называют себя члены племени, превратили древнюю аммариндарскую цитадель в южных Серых Пикахи, глядящую на Высокую Пустошь, в укрепленный монастырь, посвященный почитанию Маугхрисир. Элитные члены ордена тренируются как монахи и затем берут престиж-класс иници­ированного драконьих тайнДра.

Из-за своей длительной жизни драконы, достигшие расцвета, часто являются свидетелями возвышения и падения импе­рий и преобразования естественного мира. Взамен некоторые вирмы стремятся, несмотря на ход времени, поддерживать не­которое статус-кво. Например, Аэросклугпалар, более известный как "Златоогонь", некогда пытался "сохранить" Высокий Лес, предотвращая распространение лесных пожаров.

Большинство драконов характерны тревожным присутствием, стимулирующим страх у большинства меньших рас. Некто- рые злые драконы словно кормятся таким страхом, буквально получая пропитание от вселения ужаса в других разумных су­ществ. Многие драконы этого типа принимают престиж-класс ярости кровавой чешуиДра и ведут краткую (по драконьим стандартам), но кровавую жизнь. Одно давно живущее исключение - Джаксанаэдегор ^Е мужчина вампирическийДра очень старый зеленый дракон), провозгласивший своим доменом большую часть Трескела и собирающий силу, терроризируя жи­телей окрестных общин.

Большинство драконов провозглашают свои права на области, размером варьирующиеся от непосредственных окрестно­стей их логовища до целого Побережья Меча, но немногие пытаются навязать свою волю за пределами рядов драконо­подобных, беспечно игнорируя неявный вызов своему доминированию, представляемый поселениями меньших рас, незави­симо от того, насколько мощны те из них, что лежат на их территории. По традиции древних драконьих королей несколько драконов ищут абсолютной власти в своем демесне, требуя верности от любого живущего существа или нежити на своей территории.

Некоторые такие вирмы даже забирают троны меньших существ. Например, Аласклербанбастос, Великий Костяной Вирм Гор Драконьей Спины, активно стремится править Чессентой, Трескелом и Унтером, в то время как Чаззар тоже вернул себе управление этими территориями. Аналогично, Митбаразак регулярно занимал трон Илтказара, по крайней мере до его не­давнего похищения, а Валамарадэйс управляет землями вокруг Эверлунда со своего трона в сердце Летучей Горы.

Для некоторых драконов пара убеждений - собирать сокровища и продвигать свое мастерство в Искусстве - объединяется, формируя мощную жажду к знаниям. Некоторые, такие, как Даурготот "Ползучая Погибель", ищут мастерства с новыми формами магии, в то время как другие, типа Олотонтора, Вирма-Менестреля, восхищаются бескрайними возможностями музыкального выражения. Талагирт, известный как Старый Владыка Память, собирает фактические воспоминания других разумных существ.

Хотя большинство драконов проводит большую часть своей жизни в дремоте на ложе из монет и драгоценных камней, немногие могут позволить себе не задумываться о событиях на территории, окружающей их логовища, которые могут побу­дить банду мощных авантюристов идти на "охоту на дракона". Некоторые драконы поглощены событиями на окрестных землях. Некоторые, типа Ниммурха, Вирма-Который-Наблюдает, сосредотачиваются на отдельном роде и поколениями сле­дят за семейством. Другие одержимы определенным поселением - типа интереса, который Клогайилиаматар проявляет к Го­роду Блеска.

Истинные драконы

Хотя Торил - дом множества драконоподобных рас, среди детей Ио властвуют подрасы истинных драконов, большинство которых попадают в одну из четырех категорий: цветные, самоцветные, металлические и нежить. Цветные драконы включа­ют такие разновидности, как черные, синие, коричневыеМон, зеленые, красные и белые. Самоцветные драконыММ2 включают такие разновидности, как аметистовые, кристальные, изумрудные, сапфировые и топазовые. Металлические драконы - ла­тунные, бронзовые, медные, золотые, ртутные\*, серебряные и стальные\*. Другие живущие разновидности включают глу­бинных драконовМон, драконов-клыковМонДра, драконов мглы\*, песчаных драконов™, певчих драконовМон и раттелиров00

Аэросклугпалар, "Златоогонь”

N мужчина старый золотой дракон

Охраняемый словно драконья сокровищница лес не изживет себя. Жизнь, перерождение и выживание вызваны золоченым огнем.

Притча, названная "От Золоченого Огня", приписываемая Минтиперу Лунное Серебро, Год Падения Луны (1344 DR)

Рожденный в Году Сожженного Дерева (890 DR), Аэросклугпалар теперь вступил в свой расцвет - с загнутыми назад пар­ными рогами, с парными гребнями, украшающими его длинную шею, с кошачьими бакенбардами, обычными для золотых драконов. Его золотая чешуя оттенена зелено-серым лишайником, а глаза похожи на жидкие изумруды.

Запас: Сокровищницу Златоогоня едва можно распознать, поскольку он воистину лелеет Высокий Лес. Однако, Дракон- Друида установил восемь "тайников сокровищ" по всему великому северному лесу. Каждый тайник состоит из рощи дере­вьев вейр, высоко ценимой и очень редкой ныне разновидности, столетиями тщательно формируемых в живущие скульпту­ры драконов былых времен. Вялые зачарования (родственные танцующим огням), помещенные Златоогонем, заставляют эти деревьям вейр мерцать танцующими шарами света, из-за чего некоторые путешественники ошибочно велают вывод, что

ю

такие рощи населены блуждающими огоньками. Рощи Златоогоня защищены оберегом от нарушителей (различными сим­волами и глифами), но таковые с чистым сердцем (доброго или по крайней мере незлого мировоззрения) может проходить через них беспрепятственно.

В центре каждой рощи находится отдельное дерево, вылепленное из золота, серебра или некоторого другого драгоценного металла и скрытое постоянной иллюзией, чтобы походить на живое дерево вейр. Такие деревья, как правило, стоят более 20,000 gp за один лишь драгоценный металл, а в стволах некоторых вкраплено одно или несколько магических изделий. Эти изделия включают в себя янтарные желуди Круга Лунного Леса\*, арфу АзлаэраМаг, золотой шар Силуванидиш, доспех дра­коньей формыДа (зеленый), волосяную мантию Таппана (мантия силы гиганта +4), свиток контроля погоды, ползучей по­гибели и вызова природного союзника VII, серебряные серпы Соранта\*, тризус друида™ (25 зарядов) и венок Турланга (браслет друзей) .

Логовище: Аэросклугпалар живет в маленькой каменной пещере под корнями великого дерева вейр в поселении, ныне известном как Высокие Деревья, когда-то бывшим ирлэннской столицей Теувеамантаар. Однако, он проводит свое время, блуждая по Высокому Лесу, ухаживая за его жителями и охраняя великую лесистую местность от экстрапланарных агентов, способных ее разорить.

Тактика: Аэросклугпалар осторожен, терпелив и склонен осторожно наблюдать и обдумывать, прежде чем действовать. Он познал трудный путь, благодаря которому природа хорошо приспосабливается, и то, что жизненный цикл может вы­явить большинство несоответствий в его собственном естественном курсе. Он не смущается действовать быстро, с решаю­щей силой, когда чувствует угрозу с Нижних Планов. Тактически он обеспокоен прежде всего исполнением работы и не особо присматривается к законам или другим моральным кодексам, как только он убежден действовать.

Известные союзники: Годами Аэросклугпалар жил в человеческом облике под именем Ваэроса Огненного Щита как Инициацированный 11-го Круга в Церкви Милики. Многие из последователей Нашей Леди Леса подозревают, что ''Ваэрос'' может в конечном счете унаследовать пост Утганга Жиарла в качестве Великого Друида Севера. Также Аэросклугпалар считает союзниками всех, кто поклоняются Милики, Эльдат, Силванусу, Льюру и Гвейрону Буреветру. Златоогонь - близ­кий друг древнего треанта Турланга, и он часто работает вместе с Теми-Кто-Арфа и со Светлым Народом, старающимся основать Новый Ирлэнн.

Известные враги: Будучи членом друидов Высоких ДеревьевЧД, "Ваэрос" выступает против махинаций выживших демо­нов Хеллгейт Кипа, орков Нетерских Гор и Высокого Леса, недавно освобожденных фей'ри Дома ДлардрагетЧР и Элдрет Ве-

ЧР

луутра

Схемы: Хоть другие золотые драконы и не считают Аэросклугпалара бродягой, он придерживается философских позиций в разногласиях с большинством других представителей своего вида. Дракон-Друида (как иногда называют его те, кто знают его истинную личность) признал Ларета перед его смертью как своего владыку и суверена всех золотых драконов Абейр- Торила, но было и два существенных философских различия. Златоогонь полагает, что все разновидности лучше всего слу­жат под рукой природы, однако резкий отбор из жизненного цикла слабых и больных позволяет новой жизни процветать. Также в облике Ваэроса он стремится устранить экстрапланарные угрозы Высокому Лесу и таковые мира за его пределами, стремящегося опрокинуть естественный порядок.

Проверки знания: Лишь Синклэйр Зеленый Взмах, Утганг Жиарл и несколько золотых и серебряных драконов знают ис­тинную личность Ваэроса, так что РС должны вывести связь между Ваэросом Огненным Щитом и Златоогонем сами - через осторожные исследования и отыгрыш роли или DC З5 проверку бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Высокий Лес). Как только Ваэрос Огненный Щит распознан как Аэросклугпалар, нахождение логовища дракона на карте требует успешной DC 15 проверки бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Высокий Лес). РС, опросив­шие одного или нескольких друидов Высоких Деревьев, могут узнать описание Ваэроса Огненного Щита, его логовище, тактику, известных союзников и известных врагов с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать об обросших слухами сокровищах и планах Златоогоня с DC 30 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: РС, вероятно, столкнутся с Ваэросом в человеческой форме при исследовании Высокого Леса. Если РС борются против демонов из Хеллгейт Кипа или из Дома Длардрагет, Ваэрос может присоединиться к ним в битве. Однако, если РС нападут на мощных хищных монстров, Ваэрос может попытаться убедить их оставить природу в по­кое.

Ярость Драконов: Златоогонь подготовлся к Драконьей Ярости, переместившись в сердце Ужасного Леса - злокачествен­ного пятна в сердце Высокого Леса. Как и было запланировано, когда он в конечном счете уступил магическому безумию, золотой дракон потратил свою ярость, уничтожая окаменевшие деревья Ужасного Леса и охотясь на аберраций, рыскающих под его ветвями.

Аэросклугпалар CR 26

Мужчина старый золотой дракон друид 11 [Милики]

N Гигантский дракон (огонь)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +54, Обнаружение +54

Аура ужасное присутствие (240 футов, DC 31)

Языки Драконий, Друидский, Сильванский

AC 34, касание 6, застигнутый врасплох 34 (-4 размер, +28 естественный)

^ 391 (29 ГО); DR 10/магия; кольцо регенерации Иммунитет огонь, паралич, яд, сон; SR 27

Стойкость +30, Рефлексы +19, Воля +32; +4 против подобных заклинаниям способностей фей Слабости уязвимость к холоду

Скорость 60 футов (12 квадратов), полет 250 футов (неуклюже), плавание 60 футов; Атака с Лета, Парение, Крыловорот;

шаг лесистой местности Рукопашная укус +50 ^6+16) и 2 когтя каждый +45 ДО8+9) и 2 крыла каждое +44 ДО6+9) и удар хвостом +44 ДО6+23)

Пространство 20 футов; Досягаемость 15 футов (20 футов с укусом)

Базовая атака +37; Захватывание +63

Варианты атаки Устрашающий Удар, Слепая Борьба, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенное Раскалывание, Си­ловая Атака, Урывание; сокрушение, подкашивание хвостом Специальные действия дыхательное оружие Подготовленные заклинания друида (СЬ 11-й):

6-й - огненные семена (ОС 25), транспортировка сквозь растения

5-й - пробуждение (ОС 24), призыв шторма молний (ОС 24), общение с природой, каменная кожа (ОС 24)

1. й - командование растениями (ОС 23), контроль воды (ОС 23), рассеивание магии, ледяной шторм, наблюдение (ОС 23)
2. й - великий магический клык (ОС 22), раскрыть в камень, рост растений, защита от энергии (ОС 22), охлаждение (ОС

22), удаление болезни (ОС 22)

1. й - животное-посыльный, выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, клинок пламени, мудрость совы
2. й - успокоить животных (ОС 20), обнаружение животных или растений, запутывание (ОС 20), огонь фейри, добрые ягоды, затеняющая мгла, говорить с животными
3. й - обнаружение магии (3), руководство, узнать направление, читать магию Известные заклинания колдуна (СЬ 11-й):
4. й (5/день} - облако-убийца (ОС 22), распускание (ОС 22)
5. й (7/день) - огненный щит, галлюцинационный ландшафт (ОС 21), малая сфера неуязвимости 3-й (8/день) - проблеск, глубокая дремота (ОС 20), заряд молнии (ОС 20), необнаружение (ОС 20)
6. й (8/день) - хитрость лисы, порыв ветра (ОС 20), невидимость, защита от стрел, мудрость совы
7. й (8/день) - тревога, быстрое отступление, падение пера, идентификация, истинный удар

0-й (6/день) - тайная метка, танцующие огни, обнаружение магии, звук привидения (ОС 18), свет, рука мага, открыть/за- крыть, ловкость рук, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 11-й):

3/день - благословление 1/день - обет/миссия

Способности Сила 39, Ловкость 10, Телосложение 25, Интеллект 24, Мудрость 28, Харизма 24

дополнительная форма, животный компаньон (нет), обнаружение драгоценных камней, бонус удачи, бесследный шаг, водное дыхание, дикое сочувствие +18 (+14 для магических тварей)

Умения Настороженность, Устрашающий Удар, Слепая Борьба, Раскол, Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, Урывание, Фокус Оружия (укус), Фокус Оружия (коготь), Крыловорот

Навыки Концентрация +50, Дипломатия +52, Маскировка +39, Искусство Побега +32, Излечение +52, Запугивание +39, Знание (тайны) +18, Знание (история) +18, Знание (природа) +52, Слушание +54, Поиск +39, Чувство Мотива +41, Кол­довство +30, Обнаружение +54, Выживание +23, Плавание +57 Имущество амулет могучих кулаков +2

Дополнительная форма (8и) Аэросклугпалар может принимать любую животную или гуманоидную форму Большого раз­мера или меньше, как стандартное действие, три раза в день. Эта способность функционирует как заклинание полиморф (СЬ 11-й), за исключением того, что Аэросклугпалар не восстанавливает очки жизни при изменении в гуманоидную фор­му и может принимать лишь форму животного или гуманоида. Аэросклугпалар может оставаться в своей животной или гуманоидной форме, пока не захочет принять новую или вернуться в свою естественную форму.

Дыхательное оружие (8и) Раз в каждые Ы4 раунда, все в 60-фт конусе, урон 16d10 огонь (становится перегретым паром под водой), Рефлексы DC 31 - вполовину; или 60-фт конус, 8 пунктов урона Силы. Рефлексы DC 31 - отменяет. Сокрушение (Ех) Область 20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+21 пунктов крошащего урона (4Д6+23 с амулетом) и должны преуспеть в DC 31 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Обнаружение драгоценных камней (8р) Аэросклугпалар может использовать эффект предсказания, подобный заклина­нию обнаружение магии, за исключением того, что он находит лишь драгоценные камни, три раза в день. Он может про­сматривать 60-градусную дугу каждый раунд: концентрируясь 1 раунд, он знает, имеются ли какие-либо драгоценные камни в пределах дуги; 2 раунда концентрации показывают точное количество драгоценных камней; 3 раунда показывают их точное местоположение, тип и ценность. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Ужасное присутствие (Ех) Аэросклугпалар может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 240 футов от дракона, имеющие 28 НО или меньше, должны делать попытку DC 31 спасброска Воли. Успех ука­зывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Аэросклугпалара в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся по­колебленными на 4d6 раундов.

Бонус удачи (8р) Аэросклугпалар может касаться драгоценного камня, обычно одного из вложенных в его чешую, и зача­ровывать его на удачу. Пока Аэросклугпалар несет драгоценный камень, он и каждое доброе существо в 80-футовом ради­усе получает +1 бонус удачи на все спасброски и подобные броски. Если Аэросклугпалар отдает зачарованный драгоцен­ный камень другому существу, только этот носитель получает бонус. Эффект продолжается Ы3+24 часов, но заканчивает­ся, если драгоценный камень уничтожен. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Урывание (Ех) Против Средних или меньших существ, укус 4d6+16 в раунд или коготь 2d8+9 в раунд.

Подкашивание хвостом (Ех) Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+21 (2Д6+23 с амулетом) пунктов крошащего урона (Рефлексы ОС 31 - вполовину).

Антасилликс, "Защитник Ямы”

LE мужчина извергский юный зеленый дракон

Антасилликс защищает Яму Множества Цветов от врагов Тиамат, особенно - от конкурирующих сект.

Он пышет энергией, демонстрируя быстрые движения - красивый и смертельный. Его чешуя темна и сверкает, отражая порывистость юнца и его беспокойное возбуждение. Пылающие зеленые глаза едва видны под лицевыми гребнями, выдавая большее любопытство, чем жестокость, и рвение, граничащее с одержимостью.

Запас: Смешанные монеты (на общее количество в 4,500 §р), 3 черных жемчужины (по 500 gp каждая), 1 аметист (100 §р), 3 синих циркона (по 50 gp каждый), жезл кислотной стрелы Мелфа (44 заряда).

Логовище: Антасилликс живет в покинутой бане в том же разрушенном квартале Унталасса, где находится и Яма Мно­жества Цветов. Баня находится в основном в хорошем состоянии, в ней все еще есть естественный источник; это удовлетво­ряет небольшого дракона, поскольку он любит праздно плавать, ожидая, пока его темная богиня не вызовет его на службу.

Тактика: Антасилликс живет нормальной жизнью юного зеленого дракона, пока не получает призов Тиамат. Она посыла­ет его всякий раз, когда клерик другого божества читает заклинание, пытается провести ритуал или передать божественную энергию в пределах 20 футов от Ямы Множества Цветов. Он не нападает на клерика и его союзников в Унталассе, а ждет, пока они покинут его, устраивая засаду в самое подходящее время. Против физически мощных противников он предпочи­тает чередовать дыхательное оружие и свой жезл. Более слабых врагов он атакует врукопашную.

Известные союзники: У Антасилликса нет известных союзников-драконов, хотя у него был случайный контакт с Колчи- сом из Алтаря Чешуи (см. Главу 4). Дракон не знает о деятельности храма, но исполняет миссии для священников в обмен на сокровища.

Известные враги: Антасилликс ненавидит не-тиаматских священников, особенно тех, кто поклоняются Джилгиму, и на­ходит способы пожирать их при любой возможности.

Схемы: Антасилликс все еще довольно молод и не рискует выбираться за пределы Унтера. Недавно он увидел полет ви- вернов и из любопытства последовал за ними, надеясь больше узнать о драконоподобных. Получив несколько ударов жала­ми, он усвоил урок, хотя его любопытство не стихло.

Проверки знания: Нахождение логовища Антасилликса на карте возможно с успешной DC 20 проверкой бардского зна­ния, Знания (география) или Знания (местное Унтер). Опрос поселенцев в разрушенных областях Унталасса даст больше об описании дракона, его логовище и тактике с DC 15 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Собирая информацию об Алтаре Чешуи, персонажи могут узнать, что дракон охотится на бедняков в руинах Унталасса. Если РС исследуют Яму Множества Цветов (см. страницы 102-103 "Чемпионов Руин"), они могут привлечь его внимание.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Антасилликс внял призыву Тиамат, погрузившись в Яму Множе­ства Цветов и присоедившись к ней. После того, как Ярость закончилась, он появился из ямы, наполненный адской энерги­ей.

Статистика: Используйте статистику для юного зеленого дракона на страницах 249-250 "Дракономикона" или на страни­це 103 "Чемпионов Руин". Добавьте извергский шаблон, РМ 108.

Арсекасликс, "Страж Колодца”

СЕ женщина псевдоестественный зрелый взрослый красный дракон

Арсекасликс обеспечивает мощь, необходимую Культу Дракона для поддержки его цитадели над Колодцем Драконов (см. страницу 117 "Чемпионов Руин").

Она несет себя с достоинством и грацией существа, многое повидавшего. Ее толстая чешуя дошла цветом до глубинно­красного; ее глаза тлеют, словно злорадная магма, намекая на хитрые мысли в голове.

Запас: Смешанные монеты (на общее количество 42,000 gp), 8 иолитов (по 50 gp каждый), 3 синих жемчужины (по 100 gp каждая), 5 аквамаринов (по 500 gp каждый), 5 изумрудов (по 1,000 gp каждый), 5 розовых алмазов (по 5,000 gp каждый), гребенка из слоновой кости (55 §р), обсидиановый кинжал (105 gp), хрустальная ваза (550 §р), покрытый аметистами платок (1,050 gp), +5 дварфский военный топор, железные ленты Биларро, палочка цепов, палочка питона, 4 свитка иллюзорной стены (их было много, но большинство она использовала). Кроме того, у нее есть многочисленные книги заклинаний и кни­ги знаний по всем вопросам, особенно - тайны о драконах.

Логовище: Арсекасликс живет в пещере, которая соединяется с сетью туннелей, расходящихся от Колодца Драконов. Ее логовище сравнительно ново, поскольку она прибыла в секрете для поддержки защиты Культа в течение создания группы. В нем содержатся огромные груды монет, ценностей и продовольствия. Она часто приносит артефакты и знания, выкопан­ные в Колодце, чтобы гарантировать, что эти секреты не попадут в неправильные руки. В отличие от логовищ многих дра­конов, большинство туннелей и дыр, ведущих к ее логовищу, не кажутся особенно большими (некоторый выглядят намного меньше из-за иллюзорных стен; она использует полиморф, чтобы проходить сквозь другие). Она чувствует, что этот обман снижает вероятность обнаружения ее логовища, и другим драконам будет тяжелее побеспокоить ее.

Тактика: Будучи физически мощной, Арсекасликс - очень умный дракон. Ей приятно узнавать противника, оказывать ему дружескую поддержку - и обманывать его, нанося поражение. Она предпочитает заклинания физическому бою, но гото­ва делать то, что более целесообразно, чтобы разобраться с любым противником, с которым встретится.

Известные союзники: Арсекасликс - сильный союзник Культа Дракона и постоянный обитатель Колодца Драконов.

Известные враги: Лишь вопрос времени, когда Наэргот (бригадир проекта Колодец) обнаружит, что Арсекасликс больше ценится в цитадели. В этот момент он может стремиться одолеть дракона, чтобы доказать свою ценность. В настоящее вре­мя он не знает о ее присутствии из-за частого использования ей заклинания полиморф, чтобы выглядеть как человек и на­блюдать.

Схемы: Любимый ее проект - приручить черного полудракона-воплощающего Варго, лидера действий Культа в Колодце. Она обихаживает волшебника, обещая ему возможность исполнения особого ритуала, который обернет его в полудраколи- ча. Варго всегда стремится подражать драконоподобным, и Арсекасликс - приманка для этого желания.

Проверки знания: Нахождение логовища Арсекасликса на карте возможно с DC 25 проверкой бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Западное Сердцеземье). Проникновение в Культ может обеспечить информацию о ее опи­сании, логовище и тактике с DC 25 проверкой Сбора Информации (наряду с необходимыми для проникновения проверка­ми).

Зацепки для приключений: Мощные персонажи, стремящиеся положить конец планам Культа по сбору костей тысяч мертвых драконов, могут стремиться вступить в игру. Когти Правосудия в особенности могут нанять персонажей для этого, стравливая их напрямую с Арсекасликс.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Арсекасликс обнаружила давно захороненный секретный арте­факт, известный как костяной скипетр Зцерилла "звездного отродья", позволивший ей сопротивляться эффектам Ярости. Скипетр деформировал ее физиологию, развив ненормальные придатки.

Статистика: Используйте статистику для зрелого взрослого красного дракона на странице 258 "Дракономикона". Добавь­те псевдоестественный шаблон, страница 160 "Книги Арканы". Замените огненный щит на полиморф.

Арвейатурас, "Белый Червь”

СЕ женщина древний белый дракон

Арвейатурас - мамонтообразное существо с чешуей бледного припудренно-голубого и тускло-алебастрового оттенка, тон­ко контрастирующей с искрящимся блеском льда вокруг нее. Ее глаза намекают на живой интеллект, необычный для белых драконов, но экспрессия отражает склонность ее рода к жестокости и дикости.

Запас: 26,000 gp в различных монетах, 10 коричневых гранатов (по 100 gp каждый), 3 золотых желтых топаза (по 500 gp каждый), 4 фиолетовых граната (по 500 gp каждый), 6 различных опалов (по 1,000 gp каждый), 5 различных сапфиров (по 1,000 gp каждый), 2 яхонта (по 5,000 gp каждый), 9 различных алмазов (по 5,000 gp, каждый), на 9,065 gp оружия мастер­ской работы (некоторые из специальных материалов) и доспехов, идол Горгота из окаменевшего джета (5,000 gp), фосфо­ресцирующая статуя алхуна в натуральную величину (4,400 §р), 6 маларитских гобеленов, изображающих резню эльфов (12,000 gp), +5 гладкий улучшенной тени улучшенного бесшумного движения мифриловая рубаха, +5 длинный меч, хру­стальный шар, руководство голема из плоти, палочка метамагического усиления, кольцо защиты +4, руководство по ка­менного голема, посох мороза (28 зарядов), жезл замедления (42 заряда), жезл незримого служителя (34 заряда).

Логовище: Арвейатурас живет в тщательно выдолбленных ледяных пещерах, связанных с комплексом покойного вол­шебника Мелтаронда, ее бывшего мастера. Мелтаронд был правителем Ледяного Пика, изолированного острова к югу от Моря Движущегося Льда и к западу от Файршира. Она тщательно высекла свое логовище, чтобы иметь доступ к имуществу Мелтаронда без возможности нанести ему вред своим большим телом. Несмотря на это, ледяные пещеры весьма хрупки, и их разрушение - лишь вопрос времени. Два каменных голема и один голем из плоти охраняют ее сокровища.

Тактика: Арвейатурас стала особенным знатоком в области боя волшебников после лет служения Мелтаронду в качестве скакуна в битвах магов. Дракон многое узнала о тайных материях от своего мастера, и она использует это знание в битве с волшебниками. Одна из ее излюбленных тактик - затруднить прицеливание бойца-волшебника скольжением по волнам, что делает ее сложной мишенью. Она также очень терпелива, планируя свои битвы заранее, а не атакуя спонтанно. Однако, когда она возмущена, то обычно теряет фокусировку и забывает стратегию.

Известные союзники: Арвейатурас - случайная пара белого вирма Араутатора. Когда она слышит его призыв, то часто летит на встречу с ним. У нее странные отношения с Лейрел из Семи Сестер, и она тратит немало времени на общение с ар- химагом. Вероятно, именно по этой причине она перестала беспокоить корабли близ Уотердипа.

Известные враги: Многие мореплаватели по Побережью Меча считают ее своим врагом. Некоторые считают ее морской легендой - как правило, зря.

Схемы: Более параноидальная, чем честолюбивая, Арвейатурас все же придумывает достаточно великие планы. Она хо­чет найти волшебника на замену Мелтаронду, но никаких подходящих кандидатов не представилось. Пока что она довольна помучить Побережье Меча, хотя ее отношение изменяется после Драконьей Ярости.

Проверки знания: Нахождение логовища Арвейатурас на карте возможно с успешной DC 25 проверкой бардского зна­ния, Знания (география) или Знания (местное Побережье Меча). Много путешествовавшие мореплаватели могут дать более точную информацию о ней с DC 25 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Закаленные мореплаватели Муншае хотели бы не просто избавиться от Арвейатурас навсе­гда. Она была постоянным губителем народных масс, вдохновляя ужас, не дающий народу посещать многих из красивых земель на северных островах. Партия может быть нанята, чтобы убить дракона и избавить область от ее угрозы.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Арвейатурас была соблазнена Культом Дракона в поисках нового мастера-волшебника. Один из Носящих Пурпур, по имени Лашивиан (№ мужчина тетирский человек некромант 14) убедил ее работать с Культом в качестве агента, но еще не убедил ее стать драколичем.

Статистика: Используйте статистику для древнего белого дракона на странице 274 "Дракономикона".

Бухембраллор, "Ужас Велена"

LE мужчина молодой зеленый дракон

Бухембраллор охотился на морских закоулках у Мыса Велен в Графстве Фиравен по ночам в течение 75 лет, забирая жиз­ни и золото торговцев и пиратов.

Согласно своему возрасту, Бухембраллор имеет яркую весенне-зеленую чешую с глянцевым сиянием. У него порывистая экспрессия самонадеянного юнца, а зеленые глаза - скорее кошачьи, чем рептилии.

Запас: 1,200 gp, 100 рр, 1 джаспер (12 §р), 1 канареечный алмаз (5,000 §р), поднос слоновой кости с платиновой инкруста­цией (1,050 §р), камея из черного жемчуга с инкрустацией из цветного переливчатого александрита (5,050 §р), сворачивае­мая лодка, микстура задержки яда.

Логовище: Бухембраллор живет на северном берегу Мыса Велен в Графстве Фиравен. Его логовище находится в морской пещере, ведущей глубоко в утесы, прямо под линией леса. Оно содержит больше сокровищ, чем у большинства драконов его возраста, хотя большинство их свалено в сравнительно дезорганизованные груды.

Тактика: Бухембраллор чрезвычайно самонадеян, не сознавая, что, несмотря на его мастерство, в регионе живут и много­численные более крупные хищники. Вступая в борьбу, он предполагает, что любое существо равного размера или меньше - неотъемлемо низшее. Это помогло ему собрать значительно больше сокровищ, чем у большинства драконов его возраста.

Известные союзники: Юная порывистость Бухембраллора развлекает Линуссаксаннола, и хотя он - не совсем наставник молодого зеленого дракона, они находятся в дружественных отношениях.

Известные враги: Бухембраллор становится не просто проходной неприятностью среди моряков Вилдата. 3,000 gp - на­града тому, кто принесет его череп.

Схемы: Бухембраллор одержим старшими драконами, и он хочет накопить большой запас сокровищ. Его сокровищница уже значительно больше, чем таковые большинства драконов его возраста, но он не удовлетворен. Он надеется красть со­кровища с парусных судов и из логовищ других драконов.

Проверки знания: Нахождение логовища Бухембраллора на карте возможно с DC 17 проверкой бардского знания, Зна­ния (география) или Знания (местное Вилдат). Мореплаватели могут обеспечить более точную информацию о предполагае­мом логовище и привычках с DC 19 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Награда за дракона - великий стимул для жаждущих денег авантюристов, хотя некоторые могут просто выслеживать дракона, чтобы сказать, что смогли убить вирма.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Бухембраллор объявил открытую войну на морских закоулках Вилдата, войдя в прямой конфликт со множеством капитанов. Линуссаксаннол прибыл к нему на помощь (что столь же не­возможно, сколь и возможно), и вместе они нанесли ущерб большой линии побережья.

Статистика: Используйте статистику для молодого зеленого дракона на странице 249 "Дракономикона".

Клогайилиаматар, "Старый Костогрыз"

ОТ женщина древний зеленый дракон

Домен "Старого Костогрыза'' охватывает существенную полосу северо-западного Фаэруна, а слава дракона за убийство авантюристов расходится еще шире. Она контролирует сеть человеческих шпионов в Уотердипе и Невервинтере. Ее вели­чайшее желание состоит в том, чтобы быть подобной одной из мощных женщин, живущих в этих городах, и сеть шпионов предоставляет ей проблески для этой мечты.

Старый Костогрыз не старится так, как приличествует зеленому дракону. Ее чешуя тускла, как зеленые маслины, с черны­ми окантовками по крыльям и гребешкам. Бесконечный складки пролегают по ее змеиным чертам, кроме тех случаев, когда она глядит в свои хрустальные шары и вмешивается в дела человечества.

Запас: На 12,000 gp различных монет (малая доля состояния Брокенгалфов), 7 изумрудов (по 1,000 gp каждый), 15 бюстов мощных человеческих женщин (по 1,000 gp каждый), 4 хрустальных шара (каждый с одной из следующих специальных способностей: тайное видение, обнаружение мысли, видеть невидимость, телепатия), рука мага, кольцо силы хамелеона1, кольцо драконьего обмана\*1, палочка сфер1 Маг.

1 Используется Клогайилиаматар.

Логовище: Логовище Клогайилиаматар находится в Лесу Криптгардена, в конце глубокого ущелья, бегущего от подно­жия одной из гор, ограничивающих старый лес на севере. Клогайилиаматар использует охранников-людей и животных для патрулирования области вокруг своего логовища. Она свое логовище никак не называет, но люди называют его Глубинной Пещерой. Пещера открывается в конце темного, заплетенного лозой оврага, заросшего сумеречным деревом и дубами. Ее логовище - причудливое место, покрытое ползучим фосфоресцирующим лишайником, поганками и мхами, завешивающими статуи мощных человеческих женщин, натасканные из дюжины гробниц.

Тактика: Клогайилиаматар любит нападать на караваны, выхватывая людей и воруя магические изделия. Находясь в сво­ем логовище, она проводит время, управляя делами своей банды, Костогрызов (детализирована на странице 56 "Города Блеска: Уотердип"). Она проводит бесчисленные часы, контролируя действия групп в Невервинтере, Уотердипе и в мень­шей степени - на остальной части Фаэруна. Она всегда планирует обманы и схемы, чтобы перехитрить конкурентов и вра­гов, зная, что они зачастую превосходят ее физической и магической силой.

Известные союзники: Единственные истинные союзники Клогайилиаматара - члены Костогрызов. Они служат ей как шпионы, управляя ее делами, собирая ей монеты и пожиная урожай от ее деятельности.

Известные враги: Клогайилиаматар за годы нажила себе многочисленных врагов повсюду - особенно других драконов. Ходят слухи, что Балагос считает ее нахальной ведьмой. Многие зеленые и черные строят планы на ее территторию, и лишь вопрос времени - когда кто-то из них (или группа) будет достаточно мощен, чтобы бросить ей вызов.

Схемы: В конечном счете Клогайилиаматар хочет получить возможность присоединиться к человеческому обществу, при этом имея доступ ко всем своим драконьим силам. Она хотела бы править Уотердипом как всесильная королева-дракон, лю­бимая знатью и почитаемая обывателями. Эта мечта, вероятно, нереалистична, но она заставляет ее пытаться найти способ принимать человеческую форму и при этом все еще использовать свои силы.

Старый Костогрыз также рассматривает возможность несмерти, хотя и не имеет интереса к работе с Культом Дракона. Она думает, что принятие статуса нежити позволит ей наблюдать за людьми и идти за своей мечтой столько, сколько она пожелает.

Проверки знания: Нахождение логовища Клогайилиаматар на карте возможно с успешной DC 32 проверкой бардских знаний, Знания (география) или Знания (местное Север). Исследования в преступном мире Уотердипа или Невервинтера мо­гут показать информацию о банде Костогрыза (и в меньшей степени о Клогайилиаматар) с DC 33 проверкой Сбора Инфор­мации.

Зацепки для приключений: Своими планами Клогайилиаматар возмутила многочисленных уотердипцев. Отпрыски се­мейства Брокенгалф могут искать мести дракону, укравшего немалую часть их состояния. Другие драконы могут искать по­мощи персонажей - скрытно или через помощь миньонов.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Клогайилиаматар впуталась в ряд поединков, когда на нее напали зеленые драконы Леса Невервинтер. Убегая из леса, она наткнулась на ожидающих ее представителей Культа Дракона, предложивших ее защиту и возможность стать драколичем. Она еще не согласилась на их предложение, сопровождаемое подарками и похвалами в ее адрес, но всерьез рассматривает такую возможность.

Клогайилиаматар CR 28

Женщина древний зеленый дракон жулик 4/друид 4 ОТ Гигантский дракон (воздух)

Инициатива +1; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении; Слушание +38, Обнаружение +38

Аура ужасное присутствие (300 футов, DC 31)

Языки Чондатанский, Общий, Драконий, Иллусканский, Дварфский, Эльфийский

АС 38, касание 7, застигнутый врасплох 37; странная увертливость (-4 размер, +1 Ловкость, +31 естественный)

Нр 520 (40 НО); DR 15/магия Иммунитет кислота, паралич, сон Сопротивление уклонение; 27

Стойкость +30, Рефлексы +23, Воля +28; +4 против подобных заклинаниям способностей фей Скорость 40 футов (8 квадратов), полет 200 футов (неуклюже), плавание 40 футов; шаг лесистой местности Рукопашная укус +49 ^6+10) и 2 когтя каждый +46 ДО8+7) и 2 крыла каждое +46 (2Д6+7) и удар хвостом +46 (2Д8+15)

Пространство 20 футов; Досягаемость 15 футов (20 футов с укусом)

Базовая атака +38; Захватывание +60

Варианты атаки Урывание; атака крадучись +2d6, сокрушение, подкашивание хвостом Специальные действия дыхательное оружие, спонтанное колдовство (вызов природного союзника)

Боевое оснащение палочка сфер Подготовленные заклинания друида (СЬ 4-й):

1. й - пламенная сфера (ОС 17), сопротивление энергии, форма дерева, деревянная форма
2. й - зачарование животного (ОС 16), лечение легких ран (2), запутывание (ОС 16), добрые ягоды
3. й - лечение незначительных ран, обнаружение яда, узнать направление, сопротивление, достоинство Известные заклинания колдуна (СЬ 13-й):

6-й (4/день) - знание легенд, превращение Тенсера

1. й (7/день) - облако-убийца (ОС 20), доминирование над персоной (ОС 20), постоянное изображение
2. й (7/день) - обнаружение наблюдения (ОС 19), улучшенная невидимость, малая сфера неуязвимости, наблюдение (ОС 19) 3-й (7/день) - ясновидение, рассеивание магии, защита от элементов, стена ветра
3. й (7/день) - изменить себя, пятно, невидимость, зеркальное изображение, видеть невидимость
4. й (8/день) - тревога, постигать языки, вынести элементы, магическая ракета, затеняющая мгла

0-й (6/день) - танцующие огни, обнаружение магии, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, лов­кость рук, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 13-й):

3/день - доминирование над персоной (ОС 20), предложение (ОС 18)

1/день - рост растений

Способности Сила 31, Ловкость 12, Телосложение 25, Интеллект 22, Мудрость 23, Харизма 20 животный компаньон, бесследный шаг, водное дыхание

Умения Сварить Зелье, Продление Заклинания, Быстрее Лечение, Атака с Лета, Великая Упругость, Улучшенный Полет, Мультиатака, Ускорение, Урывание, Скрытный, Фокус Оружия (укус), Крыловорот Навыки Блеф +42, Концентрация +44, Дипломатия +46, Искусство Побега +38, Сбор Информации +33, Скрытность +36, Запугивание +43, Знание (тайны) +43, Знание (природа) +46, Слушание +43, Бесшумное Движение +38, Поиск +43, Чув­ство Мотива +43, Колдовство +28, Обнаружение +43, Выживание +28, Плавание +38, Использование Магического Устройства

Животный компаньон (Ех) Клогайилиаматар часто меняет животных компаньонов, чтобы те удовлетворяли ее потребно­стям. Она может выбирать любого из компаньонов, доступных друиду 4-го уровня, которые будут доступны в лесу. Дыхательное оружие (8и) 60-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, урон 20d6 кислота, Рефлексы DC 33 - вполовину. Сокрушение (Ех) Область20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+й5 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в DC 33 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Ужасное присутствие (Ех) Клогайилиаматар может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 300 футов от дракона, имеющие 39 НО или меньше, должны делать попытку DC З5 спасброска Воли. Успех ука­зывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Клогайилиаматар в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся по­колебленными на 4d6 раундов.

Урывание (Ех) Против Средних или меньших существ, укус 4d6+10 в раунд или коготь 2d8+5 в раунд.

Подкашивание хвостом (Ех) Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+15 пунктов крошащего урона (Рефлексы ОС 33 - вполовину).

Ириклатагра, "Острые Клыки”

LE женщина великий вирм синий дракон

Пусть ее тело гниет и чешуя крошится, пока она дремлет на плодах Империи! Пусть ее клыки затупятся, а крылья увя­нут, пока она плывет по реке времени! Ириклатагра должна сожалеть о том дне, когда она бросила вызов всемогущей Шуун, поскольку я лично закушу ее плотью и буду грызть ее кости. Моя Искусство призовет ее к моему трону и вынудит поклониться мне. Я сплету из ее чешуи мантию, приличествующую куисару. Всеми богами клянусь - я добьюсь ее смерти, чтобы ни человек, ни вирм не вздумали когда-либо бросать вызов власти Шуун в этом царстве или после!

Выдержка из “Собранных Бредней Шууна VII», 11-го Куисара Империи Шуун, изданных в Году Пыльной Библиотеки (469 DR)

Несмотря на свой возраст и клятву Шууна VII, Ириклатагра смотрится гордо и подтянуто, являя собой совершенный при­мер великого вирма - синего дракона. Хотя у нее приплюснутые уши и один массивный рог, типичные для ее породы, ее са­мая приметная черта - огромные клыки. Поскольку Острые Клыки долго сторонилась пустынной среды, обычной для ее по­роды, ее переливающейся лазурной чешуе не хватает глянца, типичного для других синих драконов.

Запас: За прошедшее тысячелетие Ириклатагра собрала один из величайших запасов монет, драгоценных камней и маги­ческих артефактов, которые можно найти на Фаэруне. Хотя он достаточно велик, чтобы поспорить с казначейством большо­го города или маленького королевства, но истинная ценность запаса Острых Клыков далеко превышает магическую силу, содержащуюся в собранных ей изделиях и точной стоимости накопленных монеты. Для случая с Ириклатагрой, великий вирм - синий дракон собрал свои сокровища, разграбляя руины Шунача, столетиями получая дань от сил-пашей Калимша- на, забрав сокровища гильдии воров Скелетный Палец, захватив запасы бронзовых драконов Ареллаксерронтоал и Троллу- шанталлора и совершая набеги по всему Фаэруну. Ее сокровищница продолжает расти сверх таковой любого другого вели­кого вирма - синего дракона благодаря недавно установленному ей "налогу" на казначейство Амна (описанное ниже).

Смешанные монеты и незначительные художественные изделия, стоящие 158,395 gp, глаза Ниарала (пара подобранных белджурилов, по 5,000 gp каждый или 12,500 вместе), траурные камни Эвиртаана (набор из 48 подобранных кусков джета, стоящих по 100 gp каждый или 10,000 gp все вместе), слезы Риселлана (набор из 9 подобранных слез короля, каждая из ко­торых изображает одного из личей-основателей Искривленной Руны, по 5,000 gp каждая или 75,000 gp все вместе), бронзо­вая жаровня Мемнона (стоящая 14,000 gp), похоронные урны Никкара (13 урн, стоящие по 1,200 gp каждая), кубок семи ветров (стоящий 9,000 §р), луковый купол Анактира (позолоченный купол, вырванный с верхушки павшего с тех пор храма в Саэлмуре, стоящий 10,000 §р), корчащиеся коврики Алимира (7 ковров калишитов, изображающих битвы с бехолдерами в Горах Алимир, стоящие по 1,000 gp каждый или 18,000 gp как комплект), кольцо боевого клинка АккабарашФ, Клыкастый Щит Шика Корорта\*, Газир Край Пустыни\*, КайасБич Кракенов\*, Куралтаар Демонощит\*, Мастерство Амала V(коль­цо призыва ифрита, аналогичное кольцу призыва джинна), монокль Баглатоса\*, посох Шуун\*.

Логовище: Начиная с Года Гарцующего Кентавра (1162 DR) Ириклатагра заняла логово гильдии воров Скелетный Палец в глубинах Маленьких Зубов. Она превратила заполненную ловушками цитадель в почти неприступное логовище. Единственный известный вход в логовище - висящий в воздухе невидимый портал между двумя пиками Маленьких Зубов, проталкивающий любого прошедшего через него в бесконечный колодец (по сути вертикальная труба с порталом на дне, ведущим к вершине шахты и активизирующимся 1 раунд спустя после того, как кто-либо шлепнется на дно шахты), охраня­емый парой бесконечно враждующих гениев (продвинутый 25 НО ифрит и продвинутый 25 НО благородный джинн). Точное местоположение воздушного портала трудно различить, потому что любой проходящий через него вызывает созда­ние иллюзии своей формы, которая словно продолжает полет.

Тактика: Ириклатагра выжила до сих пор из-за своей хитрости и терпения. Она демонстрирует не так много высокоме­рия, обычного для более молодых драконов, считающих себя неуничтожимыми, но ее жажда мести тем, кто пренебрегают ей, непревзойденна. Острые Клыки всегда принимает несоразмерные ответные меры на свой выбор, и она старается удосто­вериться, что ее намерения в этом отношении известны на всех землях Империи Шуун, нанимая бардов, чтобы те рассказы­вали о ней так, как она захочет. Она также осторожна, ограничивая свои разрушительные действия на землях вдали от коро­левства Амн и быстро отбрасывая или уничтожая любого вирма, который стремится вторгнуться на ее территорию. В ре­зультате у правителей Амна есть законный интерес сдерживать потенциальных убийц драконов, поскольку если Острые Клыки уйдет - ее преемники могут оказаться гораздо менее мягкими.

Известные союзники: Ароготос Синий Коготь (ЬЕ женщина старый синий дракон) убежала из Подгорья в течение Высо­кой Жатвы Халастера в Году Перчатки (1369 DR). Убив великого вирма - красного дракона, устроившего логовище около Цитадели Амнур и заграбастав его сокровища, она прилетела на юг, чтобы воссоединиться со своей матерью Ириклатагрой. Теперь дочь служит частью планов Острых Клыков, охраняя логовище своей матери в течение ее отсутствия и служа при­манкой для потенциальных убийц драконов. Ириклатагра великодушно вознаграждает свою дочь за ее службу, и они ис­кренне привязаны друг к другу. Побуждения Халастера к заточению Ароготос остаются тайной, но Ириклатагра подозрева­ет, что Безумный Маг действовал в отместку за разграбление ей его покинутой башни в эмирате Торсил (что мотивировало ее более поздний интерес к получению Куралтаара Демонощита от Куисары Шаани; см. обсуждение в Главе 7) в Году По­терянной Библиотеки (150 DR), когда она была еще вирмлингом.

Известные враги: Древний мститель Ириклатагры - печально известный Шуун УП™ (теперь ИЕ мужчина лич [увеличен­ный тетирский человек] некромант 31/архимаг 5, имеющий квазипостоянную магическую флягу Залланоры Аргентресс, N женщины лунного эльфа волшебника 3). Начиная с возможности сбежать из Тома Единорога™ в течение Времени Неприят­ностей, "Залланора" выжидает время среди Волшебников в Капюшонах Амна, медленно строя "свое" влияние в пределах организации и накапливая силы. Шуун VII стремится восстановить Империю Шуун с собой в качестве ее бессмертного куи- сара. Два величайших препятствия его правлению - его древняя вражда с Острыми Клыками и его конкуренты среди Ис­кривленной Руны. Шуун VII хотел бы увидеть и дракона, и других личей уничтоженными, прежде чем он сделает свой ход, и он активно шпионит за защитами и планами обоих.

Схемы: Ириклатагра долго считала себя законной наследницей трона Шуун, но самозваный "Дракон-Куисара Шуун" не имеет особого интереса к повседневному управлению страной хватких торговцев (Амн), королевством враждующей знати (Тетир) или декадентским калифатом (Калимшан). Она преднамеренно культивировала образ дракона, годами спящего на своих сокровищах и появляющегося лишь для того, чтобы выместить свой гнев на тех, кто ей пренебрегает. По правде гово­ря, Ириклатагра проводит много времени в человеческой форме, внедряя себя и своих агентов в правящие классы Амна, Те- тира и Калимшана. Ее цель состоит не в том, чтобы овладеть рычагами власти - мелкие события человечества не особо ее касаются, если они не угрожают ей или ее владениям - а в том, чтобы пополнять свои запасы через устойчивые потоки нало­гов и десятин.

Столетние десятины Калимшана известны и публично оплакиваются чередой сил-пашей, назначенных на охрану королев­ского казначейства, но и Амн, и Тетир платят так же, как и они. Совет Шести Амна ежегодно направляет процент от нацио­нального налогового дохода в когти Ириклатагры по договоренности, относящейся к тихой финансовой поддержке драко­ном Тайза Сейемчанта и возникновению Совета Шести в Году Поражающего Сокола (1333 DR), в течение Великой Амн- ской Торговой Войны. Предыдущая договоренность с королями Амна существовала до падения монархии в Году Рушащей­ся Твердыне (1276 DR). Для Тетира падение монархии в течение Десяти Черных Дней Элейнта закончило столетия тихой дани со стороны королевского дома Тетира. Теперь агенты Острых Клыков спокойно договариваются с Королем Хаэдраком и Королевой Зарандой о возобновлении такой дани, и разгром, причиненный Дворцовому Округу Калимпорта, служит по­лезным предупреждением о последствиях, соглашение не будет достигнуто.

Проверки знания: Нахождение логовища Ириклатагры на карте требует успешной ОС 25 проверки бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Амн/Калимшан/Тетир/Вилдат). РС, опросившие военных лидеров в Амне, Тетире или Калимшане или ученых Империи Шуун, могут узнать описание Ириклатагры, ее логовища, тактики, известных союзни­ков и известных врагов с успешной ОС 20 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать о ее обросших слухами сокро­вищах и планах с ОС 30 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Шуун VII стремится оценить защиты Ириклатагры, готовясь окончательно свести с ней сче­ты. Для этого печально известный лич планирует выпустить на великого синего вирма волны потенциальный убийц драко­нов, чтобы исследовать ее обороноспособность и ее реакцию на различные типы атак. Вместо того, чтобы наниматьтакие группы самостоятельно (что может показать Острым Клыкам, что ее давно заточенный мститель вернулся), Шуун VII начал просеивать склепы и подземелья по всему Имперскому Югу с разрозненными записями о ее сокровищах, картами, которые могут вести к ее логовищу, и т.п.

После нападения Ириклатагры на город Калимпорт (описанного ниже), сил-паша Калимшана отчаянно пытается восста­новить покровительство стране со стороны Баэлроса (Талоса). В результате Сил-Паша Ралан эль Писаркхал предложил уступить требованиям Калимшана на сокровища Острых Клыков и предоставить титул Сил-Визара Калимпорта (новый ти­тул, передающий права на повседневное управление Калимпортом) убийце Ириклатагры. Даже сил-паша не знает, что баэ- лросовский священник, предложивший этот метод искупления, фактически нанят Шууном VII, увидевшим в предложении сил-паши еще один рычаг для своего тактического нападения на Острые Клыки.

Ярость Драконов: В Году Бродячих Драконов Ириклатагра уступила Драконьей Ярости подобно многим представителям своей семьи. Великий вирм атаковала и разбила восточную из башен Башен-Близнецов Затмения перед тем, как вернуться в логовище (В конце 1373 DR Черная Воля Хааркен Акхмелир, используя древний артефакт калишитов, известный как Золо­тая Лампа Самесай, восстановил восточную башню храма и перестроил западную, таким образом стирая любые свидетель­ства оскорбления Цирику, вызванные действиями Ириклатагры и таинственного явления, известного как Временный, как показано в романе "Полночная Маска"). Подпитываемая Драконьей Яростью жажда Ириклатагры к смерти и разрушению осталась ненасыщенной, так что она вновь появилась из Имперской Горы в сердце Шунача (что предполагает о существова­нии портала, связывающего ее логовище с разрушенной имперской столицей) и полетела на юг, в Калимпорт.

Отвергнутая мифалью от возможности выместить свою ярость на Саббан Паши, дом символического наследника куисаров Шуун, Острые Клыки обратила свой гнев на близлежащую Площадь Божественной Правды. Во время битвы с защитниками храма подкашивающий хвост Ириклатагры разрушил легендарного Идола Баэлроса, таким образом запустив древнее проро­чество. Аспект Баэлроса проявился в середине внутреннего двора, верхом на порабощенном медном великом вирме. Битва в результате этого разрушила большую часть Дворцового Округа (с известным исключением в виде Саббана Паши), прежде чем Острые Клыки была наконец отброшена, а ее ярость истощилась.

Несмотря на уход Ириклатагры, аспект Баэлроса продолжил наносить ущерб Калимпорту, вынудив армию сил-паши бить­ся с бушующим божеством и его скакуном в течение трех дней, прежде чем оба они были уничтожены. Разгневанный своим поражением, Баэлрос принял ответные меры, в течение года после этого обрушивая на Калимшан дождь и молнии. К концу Года Штормов Молний (1374 DR) бесконечные удары молний всерьез ослабили правление сил-паши, и правители других городов Калимпорта восстановили часть своей традиционной независимости.

Статистика: Используйте статистику для великого вирма синего дракона на страницах 215-216 "Дракономикона", но за­мените умение Лидерство Улучшенной Естественной Атакой (укус).

Ириклатагра, Губительница Шуун:

Краткая биография

Начиная с господства Куисара Шууна IV, женщина-синий дракон по имени Ириклатагра мучала земли, некогда принадле­жавшие Империи Шуун. Родившаяся в Году Пиратского Порта (145 DR) среди песков Анорача, Ириклатагра собрала мощ­ные артефакты и заклинания в сравнительно молодо для дракона возрасте. Ее самые ранние дела в значительной степени утеряны для истории, но известно, что она прибыла на Юг в Году Чумных Облаков (236 DR). На секретной встрече Ирикла­тагра и Шуун IV подготовили уничтожение Римнасарла Сияющего, великого серебряного дракона Шагающих Гор, давно противостоящего репрессивному правлению Шууна. В обмен на владение запасами и логовищем Сияющего Вирма синий дракон предложила ограничивать свою охоту периферией Империя и не позволять другим драконам осваивать земли, при­надлежащие Шуун.

При помощи волшебника-куисара и его войск Ириклатагра сумела убить Римнасарла, но Шуун IV изменил своему слову, как только понял истинную стоимость запасов серебряного дракона. Ириклатагра, будучи после битвы полумертвой, не имела выбора, кроме как отступить, и когда она вернулась, Зевающая Пещера Римнасарла была полностью разграблена. Тем временем куисар, считавший ее мертвой, распустил ложные рассказы о своей победе, которые ходят до сих пор. Он утверждал, что победил не одного, а двух великих драконов, вторым из которых была Ириклатагра. Он хвастался, что синий дракон пришел по пятам его победы над Римнасарлом, собираясь бороться со своей древней немезидой в драконьем поединке, который мог опустошитьокрестные земли.

Намереваясь вернуть сокровища, которые она считала своими, и отомстить Империи Шуун, Ириклатагра основала секрет­ное логовище в другом месте Шагающих Гор и приступило к строительству его защит. В Году Серо-бурого Дракона (245 DR) синий дракон начала господство террора на окрестных землях, изводя череду куисаров. Империя Шуун никогда офици­ально не признавала, что Ириклатагра была тем самым вирмом, победу над которым провозгласил Шуун IV - факт, поро­дивший некоторое замешательство среди мудрецов о дате рождения синего дракона.

К Году Семи Чешуй (322 DR) Ириклатагра достигла достаточной силы, чтобы открыто противостоять Шууну VII, прапра­внуку Шууна IV. Она обосновалась на Площади Куисара перед Имперским Дворцом в Шуначе и потребровала у куисара от­реагировать на свое присутствие. После нескольких дней напряженных переговоров синий дракон мирно ушла с малой до­лей сокровищ, будучи в уверенности, что Шуун VII согласится и с остальной частью ее требований подальше от любопыт­ных глаз своих подданных.

Последующие Битвы Острых Клыков представляли собой ряд из трех столкновений между Ириклатагрой, позже извест­ной как "Острые Клыки" за свои смертельные укусы, и Шууном VII, который сам по себе был мощным волшебником. Пер­вый конфликт прорвался на северо-восточных территориях Валашара, королевства в пределах Империи Шуун, в течение за­планированной передачи сокровищ Римнасарла. Ириклатагра настояла, чтобы Шуун VII лично доставил дань, но вместо этого он атаковал дракона арсеналом заклинаний и магических изделий, бывших в его распоряжении. Хотя и куиса, и дра­кон вышли из своей первой битвы относительно невредимыми, четыре деревни Валашара были полностью разрушены, и Шуун VII захватил у Ириклатагры несколько мощных магических изделий, что позволило ему провозгласить победу.

Год Боевых Когтей (358 DR) увидел возобновление открытых военных действий между Острыми Клыками и Шууном VII - битва вновь принесла разрушение в Валашар в течение редкого посещения куисаром периферии своей области (некоторые историки подозревают, что Шуун VII преднамеренно пытался вовлечь Ириклатагру в битву вдали от столицы Шунач). Воз­местив свое предыдущее поражение, Ириклатагра собрала истинный арсенал заклинаний и магических устройств. Даже за­клинание куисара огонь души, вырвавшее жизни из множеств крестьян и близлежащих солдат для разжигания массового по­жарища, не смогло воспрепятствовать синему дракону украсть столь ценимый Посох Шуун и провозгласить победу.

В Году Литых Наковален (366 DR) последняя из Битв с Острыми Клыками дала Ириклатагре ее общеизвестное прозвище, поскольку синий дракон во время конфликта разбил и почти откусил левую руку и правую ногу куисара. Шуун VII и его мстительница бились в небесах над Шуначем и среди улиц города рабов прямо у центра города. В время битвы погибло бо­лее 75,000 рабов, поскольку оба бойца обладали древней магией и настолько всепоглощающей ненавистью, что они не осо­бо думали о том, что их окружает. Ни один из них не уступил, несмотря на раны куисара и порванные на клочки крылья Ириклатагры. Солдаты и другие волшебники Империи отбросили дракона и обеспечили уход своему лидеру, хвастливые ве­сти о победе которого прогремели среди разрушений, нанесенных его столице.

Год спустя, в Году Брошенных Взглядов (367 DR), Шуун VII организовал свою собственную "смерть". Симулируя сла­бость от его последней битвы с Острыми Клыками, Шуун VII поставил на трон свою дочь Шаани и манипулировал ей, под­бивая отравить своего явно слабого отца. Втайне иммунный к эффектам яда, бывший куисар свободно вел исследования и преобразовался в лича три года спустя. О его деятельнсоти в последующие столетия известно немногое, за исключением того, что он в конечном счете стал демиличем, пойманным в Томе Единорога, изобретенном им либраме.

Преемница Шууна VII, Куисара Шаани, достигла одного известного успеха в начале своего господства перед следующим снижением Империи Шуун. Когда Ириклатагра вернулась в Шунач в Году Изумрудных Глаз (371 DR), смех дракона после изучения смерти Шууна VII взломал великий купол на верхушке Дворца Куисара. Шаани, подготовившаяся к посещению Острых Клыков, преподнесла Ириклатагре кое-какие сокровища - драгоценные камни и магию, включая мастерство Амала V, кольцо боевого клинка АккабарашФ, Куралтаар Демонощит\* и две бутылки, содержащие пойманных ифрита и джинна. Зная, что Империя вокруг Шаани рушится и что Шунач будет готов к разграблению после ее краха, Ириклатагра в свою очередь запросила дань раз в столетие от "наследника трона Калима". Под угрозой разрушительных набегов эта дань выпла­чивается пашами Калимшана и по сей день.

Ириклатагра вернулась собирать кости Империи Шуун в Году Кулака Корри (450 DR), на четвертый день Пожарища Шу- нача, великого пожара, устроенного армией Тетира. После краткого разговора с Королем Строхмом великий вирм - синий дракон разрушила и разграбила здания Имперской Горы над городом и прикарманила много скрытой магии, включая Газир Край Пустыни, который был изготовлен с магическими знаниями, найденными в исследованиях Римнасарла. Многие из со­кровищ, захваченных Ириклатагрой, некогда были частью запасов Римнасарла или были получены из знаний, захваченных у великого серебряного дракона Куисаром Шууном IV (Том Джанхиры, также известный как Том Секретов, был одним из нескольких артефактов, лежащих в хранилищах Шунача и не попавших к ней в когти, и она потратила последние девять столетий, выслеживая его и другие сокровища, которые считала своими). После Пожарища Шунача Острые Клыки была верна клятве, которую она дала "маленькому эльфийскому королю", условия которой мало чем отличались от ее первона­чальной сделки с Шууном IV, и она никогда не использовала Тетир в качестве охотничьего угодья.

Почти шесть столетий логовищем Ириклатагры была секретная пещера в Шагающих Горах, из которой она появлялась по крайней мере раз в столетие, чтобы получить дань от сил-паши Калимшана. О ее действиях в течение Седьмого Века Ка- лимшана известно немногое, поскольку она ограничила свои разграбления отдалеными землями и в значительной степени исчезла из памяти на бывших землях Шуун. Одним из дел, еще не ставшим заметным, развернутылось в Году Убийцы в Са­ване (671 DR), когда Ириклатагра охотилась в степях Шаара, захватив Клыкастый Щит Шика Корорта у гнолла - шамана Йеногу.

В Году Драконьей Ярости (1018 DR) Ириклатагра появилась из своего логовища и присоединилась к массовым полетам драконов, разоряющих Фаэрун. Наблюдая конфликты, продолжавшиеся примерно месяц, Острые Клыки билась против за­щитников Минтара по берегам Озера Пара, разрушив при этом город и потопив много местных кораблей. Когда Ириклата- гра наконец отступила в свое логовище, она оставила Минтар в большинстве своем в руинах. Несколько выживших лордов- магов, годами старавшихся приобрести власть в тени правительства Минтара, появились в качестве новых лидеров города, пообещав защитить народные массы от будущих атак вирма.

В течение следующего столетия Лорды-Маги Минтара восстановили свой город и подготовили месть Острым Клыкам. Хотя их магические предсказания наконец-то указали местоположение логовища синего дракона, планам лордов-магов по уничтожению Ириклатагры не суждено было сбыться из-за их собственного поражения от рук Арфистов в Году Перитона (1128 DR). В хаосе, который последовал в Минтаре, знания об Острых Клыках, собранные лордами-магами, попали в руки гильдии воров Скелетный Палец - банды жуликов, действовавших по всему Югу.

Тридцать четыре года спустя, в Году Вздыбленного Кентавра (1162 DR), члены Скелетного Пальца вторглись в логовище Ириклатагры в надежде украсть часть ее легендарных сокровищ, но им удалось лишь пробудить синего вирма от долгого сна. Разгневанная их безрассудством, Острые Клыки приняла ответные меры, напав на секретный редут Скелетного Пальца в глубинах Маленьких Зубов и убив всех членов гильдии. Так как неприкосновенность ее прежнего логовища была постав­лена под угрозу, она затем переместилась в освободившуюся цитадель гильдии, превратив ее в почти неприступное логови­ще. Среди множества монет, драгоценных камней и артефактов, которые она вернула, был Монокль Багталоса, малоизвест­ная реликвия, священная для Хелма, изготовленная в Году Глаз (1141 DR) и украденная год спустя членами гильдии. В течение следующих двух столетий Ириклатагра в значительной степени оставалась в пределах своего нового логовища, охо­тясь вдалеке в тех редких случаях, когда она появилась - типа разграбления ей торгового города Отанин в Протекторате Тритона Ахлора глубоко в Море Упавших Звезд в Году Разбитой Стены (1271 DR).

ю

**Если открыть сокровищницу**

Мечи и щиты, палки и скипетры... Реликвии героев и злодеев обернуты мантией истории и стали символами ушедших ве­ков. Некогда утерянные, они вплетаются в мифы, неотъемлемую часть культурного гобелена царства. Будучи найдены, они могут сбрасывать короны и вновь выковывать троны.

Мотивируемые инстинктивной потребностью приобретать и копить, великие драконы Фаэруна со своей весьма длитель­ной жизнью служат небрежными хранителями того, что исчезло или было брошено. Но ни один из драконов не вечен, и многих из них в конечном счете убивают маленькие банды потенциальных героев. И почти неизбежно то, что разграбление сокровищницы вирма имеет далеко идущие последствия для окрестных земель. Будучи привязанной к региону, богатому историей и конфликтами, маленькая компания убийц драконов может вызывать великие социальные, политические и эко­номические изменения, создав неограниченный потенциал для новых приключений.

Описания некоторых уникальных магических изделий, которые можно найти среди запасов Ириклатагры (Клыкастый Щит Шика Корорта, Газир Край Пустыни, Кайас Бич Кракенов, Куралтаар Демонощит и посох Шуун; см. описания в Главе 7) содержат особую секцию "Последствия", детализирующие эффекты появления их в мире.

Шуун VII вновь появился в Году Принца (1357 DR), когда Том Единорога был украден от Зеленых Комнат Руатима Шон- дом Таровином, волшебником-калишитом. В отличие своих предшественников, Шонд сумел и вызвать череп Шууна от Тома, и связаться с духом бывшего куисара. Как часть сделки, Шонд согласился найти семь духов, которых мог поглотить демилич. Первая попытка произошла год спустя, в течение Времени Неприятностей. Магический хаос, порожденный Паде­нием Богов, заставил Шууна VII обменяться материальной формой с Залланорой Аргентресс, эльфом-маглингом, караван которого попал в засаду Шонда Таровина и его агентов. Выпущенный Шуун VII (в форме Залланоры) присоединился к Вол­шебникам в Капюшонах Амна, используя свой новый облик для сбора знаний об изменениях, произедших после краха Им­перии Шуун.

В Году Перчатки (1369 DR) Ириклатагра появилась из своего логовища, оголодав за столетие бездеятельности. Случайно появление синего вирма совпало с рождением трех бронзовых драконов в одной и той же горной цепи менее чем за год. Смакуя возможность редкого кулинарного удовольствия, Ириклатагра выждала, пока Ареллаксерронтоал, зрелая взрослая мать выводка и более мощная из пары супругов, появится из логовища своего семейства в кратере потухшего вулкана меж двух пиков к востоку от Глаз Коссута. Затем синий вирм атаковала Троллушанталлора и его потомство в их логовище, убив взрослого мужчину-бронзового дракона и двух детенышей, прежде чем вернуться в логовище, чтобы отобедать телом по­следнего. Третий детеныш, Алаэрурргос, сумела сбежать, хоть и была ужасно ранена, и теперь живет в относительной без­опасности в поселении кентавров в центральном Тетире, под опекой и защитой Графа Гамалона Идогира, Мудреца Двора Тетира. Арелла живет среди эльфов Салдаска, готовя Острым Клыкам холодную месть.

В Разгар Лета в Году Бесструнной Арфы (1371 DR) Ириклатагра появилась из своего логовища достаточно надолго, чтобы забрать столетнюю дань у сил-паши Калимшана. Рабы сил-паши принесли от короля выкуп монетами, драгоценными кам­нями, произведениями искусства и магией вирму, ожидающему в сердце разрушенного Шунача. По своей традиции, Острые Клыки в тот день хорошо пообедала, а затем исчезла со свежим пополнением своих запасов. Немногие ожидают увидеть ее вновь в течение следущего столетия.

Джаланвалосс, "Вирм Множества Заклинаний”

LN женщина зрелый взрослый стальной\* дракон

Вирм Множества Заклинаний глубоко замешана в схемах торговой знати Уотердипа.

В драконьей форме Джаланвалосс длинна и гладка, с кошачьей грацией. Наросты, окружающие ее морду, похожи на ба­кенбарды и длинные прямые волосы. Ее глаза - серебряные шарики, а чешуя сияет, как вороненая сталь.

Запас: Вместо традиционного запаса монет, драгоценных камней и магии у Вирма Множества Заклинаний есть (или есть в доле) несколько магазинов в Южном Округе Уотердипа, в Торговом Округе и в Округе Доков, включая парфюмерный ма­газин Дом Гордости ф33), Прекрасные Шелка Мейрота (Т35) и Отдых Мечей ^1). Она имеет здания и сдает помещения в аренду различным торговцам, получая устойчивый доход. Все эти здания увенчаны одним-двумя этажами квартир в аренду, дающими еще больший доход. У Вирма Множества Заклинаний также есть есколько доходных домов в Морском и в Север­ном Округах, включая Виллу Огненная Песнь (N76) и Надел Упавшего Оленя ($ 69).

Логовище: Джаланвалосс арендует различные комнаты на верхних этажах по всему городу, и по крайней мере две из них - Дом Гордости и Прекрасные Шелка Мейрота - объединенные секретные апартаменты (комнаты, хранимые Джаланвалосс для себя, имеющие собственную входную лестницу, связывающую их с подвалами - и далее с близлежащими конюшнями или коллекторами). Она обычно принимает для посещения одного из мест жилья не ту человеческую форму, которую носит для деловых отношений с другими. Известно, что у нее есть как минимум один секретный тайник где-то в коллекторах и еще один - в охраняемой заклинаниями гробнице где-то в Городе Мертвых, содержащие лишь одежду, косметику и принад­лежности, позволяющие ей менять одну человеческую личину на другую. Трудно сказать, которое из ее различных уотер- дипских имений является ее истинным логовищем; известно, что Джаланвалосс для отдыха в драконьей форме сворачивает­ся на крыше гробницы в Городе Мертвых и использует заклинание, чтобы окружающие считали ее всего лишь обветренной каменной скульптурой.

Тактика: Джаланвалосс постоянно коварна, демонстрируя способности и любовь ко всему спектру запутанных интриг. Она постоянно лелеет новых агентов и союзников, немногие из которых знают истинную личность своего благотворителя. Вирм Множества Заклинаний избегает ситуаций, способных привести к физическому бою, всякий раз, когда это возможно, но как только она вступает в битву, ее ярость непревзойденна. Если это возможно, она пытается маневрировать на поле бит­вы для получения преимущества перед тем, как начать действовать - осторожный подход, позволивший ей убить несколько более мощных вирмов.

Известные союзники: Джаланвалосс может обратиться к дюжине или более приключенческих компаний, получивших хороший старт благодаря Вирму Множества Заклинаний, включая Семь Мечей Улицы Парусов, Хвастливую Банду Белгара и Компанию Кошачья Лапка. Аналогично, половина знати города должна ей кое-какие деньги, поскольку она имеет склонность заимствовать у одного торгового дома, чтобы дать взаймы другому ради того, чтобы поддержать успех третьего предприятия.

Известные враги: В своей юности Джаланвалосс служила Риталиесу, затворническому белобородому человечеку-архи- магу, жившему в ныне разрушенной твердыне на верхушке горы в восточном Амне, и в качестве скакуна, и вкачестве люби­мой ученицы. Хотя Риталиес давно уже мертв, Джаланвалосс унаследовала многих из его врагов, включая наследников ам- нийской ветви Дома Росзнар, которые годами обменивались пробными ударами с Вирмом Множества Заклинаний. В Году Дракона (1352 DR) агенты Лорда Дайгара Росзнара из Амна подожгли несколько уотердипских имений, принадлежащих Джаланвалосс, в отместку за кое-какой предыдущий ущерб. Вирм Множества Заклинаний приняла ответные меры, уничто­жив двух юных сестер-синих драконов, Калаунтриину и Даэревероэс, нанятых Росзнарами для переправки драгоценных грузов вверх и вниз по Побережью Меча, нанеся серьезный удар по благосостоянию амнийской ветви Дома Росзнар и зара­ботав вражду Вдовствующей Леди Миилал Хидконт - дочери Лорда Дайгара, старшей сестры Лорда Тобема Росзнара из Имнескара, первой кузины Лорда Треллина Росзнара и истинной силы за благосостоянием семейства Росзнар. Поскольку Леди Миилал - высокопоставленный член Рыцарей Щита, да и Лорд Треллин недавно унаследовал титул уотердипской вет­ви, Вдовствующая Леди Зала Гидконт теперь имеет хорошую позицию для мести.

Джаланвалосс долго противостояла усилиям Культа Дракона по установке опорной точки в Городе Блеска. За эти годы она обнародовала схемы нескольких Последователей Чешуйчатого Пути, действующих в Уотердипе, и Вирм Множества За­клинаний уничтожила самца-взрослого черного дракона Набалнита после того, как он начал вербовать Культистов для слу­жения себе в Крысиных Холмах. После Года Бродячих Драконов (1373 DR) Культ имеет почти отказался от своих усилий по установке опорной точки в Уотердипе, но Джаланвалосс все еще остается бдительной.

Она считает Келбена Арунсуна более чем достойным противником, поддразнивая его и сводя на нет его усилия, когда ей удается укрыться от его магии поиска, при этом принимая его взгляд на то, что нельзя подвергать город опасности.

Схемы: В ближайшей перспективе Джаланвалосс стремится пополнять свою сокровищницу через осторожные коммерче­ские вложения, сосредотачиваясь на недвижимости. В ближайшей перспективе она стремится продвинуть одного или нескольких своих людей в ряды дворян Уотердипа. В более далекой перспективе Вирм Множества Заклинаний мечтает основать свое королевство, возможно - в западном Высоком Лесу, с собой в качестве королевы, с элитной армией из челове­ческих приключенческих банд для защиты культурного и преуспевающего эльфийского населения.

Проверки знания: Нахождение одной из квартир Джаланвалосс (находящейся в собственности или арендованной) в Го­роде Блеска требует успешной DC 25 проверки бардских знаний или Знания (местное Уотердип). На каждые 5 пунктов ре­зультата проверки сверх DC может быть обнаружена одна дополнительная квартира (две при результате 30, три при ре­зультате 35 и так далее). PC, опросившие одного из более хорошо осведомленных торговцев информацией Уотердипа (например, Лорда Блая Рулдегоста, являющегося членом Рыцарей Щита), могут узнать описание Джаланвалосс, ее логови­ща, тактику, известных союзников и известных врагов с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать о ее обросших слухами сокровищах и планах с DC 25 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Многие из базирующихся в Уотердипе приключенческих компаний должны Джаланвалосс, хоть и не всегда знают о личности своего благотворителя. Джаланвалосс могла бы вспомнить об их долге по самым разным причинам, но скорее всего она сделает это для воплощения планов, направленных против Дома Росзнар, Рыцарей Щита или Культа Дракона.

Если PC ранее не взаимодействовали с Джаланвалосс, они могут невольно раскрыть одну из ее схем в течение другого приключения. Джаланвалосс восхищается такими неожиданными поворотами, поскольку подобное взаимодействие неиз­бежно позволяет ей добавлять новые витки к своим заговорам и порождать новые интриги.

Ярость Драконов: В течение Ярости Драконов Джаланвалосс оставалась в пределах щита Короля-Убийцы\* Уотердипа, позволившего ей избежать эффектов Драконьей Ярости. Однако, чтобы поддерживать свою истинную массу без охоты за пределами города, Джаланвалосс и другим стальным драконам - жителям Уотердипа необходимо было закупить большое количество дичи. Рыцари Щита засекли их несколько необычные закупки, что позволило им проследить сделку, несмотря на то, что велась она запутанно. В результате, хотя различные облики Джаланвалосс все еще скрывают ее личность, ее враги в Доме Росзнар пробились через несколько слоев обмана, который она соткала вокруг своей деятельности.

Джаланвалосс CR 11

Женщина зрелый взрослый стальной дракон LN Большой дракон (воздух)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +31, Обнаружение +31

Аура ужасное присутствие (210 футов, DC 25)

Языки Драконий

AC 30, касание 9, застигнутый врасплох 30 (-1 размер, +21 естественный)

^ 231 (22 ГО); DR 10/магия

Иммунитет кислота, паралич, сон

SR 28 (38 против тайных заклинаний уровней 1-4)

Стойкость +17 (+27 против яда), Рефлексы +13, Воля +17

Скорость 60 футов (12 квадратов), полет 200 футов (плохо), плавание 60 футов.

Рукопашная укус +27 ДО6+6) и 2 когтя каждый +25 (Ы8+4) и 2 крыла каждое +25 (Ы6+4) и удар хвостом +25 (Ы8+9)

Пространство 10 футов; Досягаемость 5 футов (10 футов с укусом)

Базовая атака +22; Захватывание +32 Специальные действия дыхательное оружие Известные заклинания колдуна (СЬ 13-й):

6-й (4/день) - заблуждение (DC 22), проекция (DC 22).

5-й (6/день) - доминирование над персоной (DC 21), слабоумие (DC 21), постоянное изображение (DC 21)

4-й (7/день) - тайный глаз (DC 18), дверь измерений (DC 18), наблюдение (DC 18), стальное жало\* (DC 18)

3-й (7/день) - удержание персоны (DC 19), главное изображение (DC 19), разброс сумрака\* (DC 17), языки (DC 17)

2-й (7/день) - кошачья грация, блеск орла, невидимость, заряд жизниМаг, отвратительный смех Таши (DC 18)

1-й (7/день) - зачарование персоны (DC 17), маскировка себя, узнать защитыМж (DC 15), доспех мага, магическая ракета 0-й (6/день) - танцующие огни, ошеломление (DC 16), обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения (DC 16), рука мага, открыть/закрыть, читать магию, тихий порталМж (DC 16)

Подобные заклинаниям способности (ГО 13-й):

1/день - зачарование персоны (DC 15), восторг (DC 16)

Способности Сила 23, Ловкость 10, Телосложение 19, Интеллект 20, Мудрость 19, Харизма 18 SQ дополнительная форма

Умения Настороженность, Образование™® (история, местная Уотердип), Сторониться Компонентов, Улучшенная Инициа­тива, Фокус Заклинания (зачарование), Фокус Заклинания (иллюзия), Одаренное Колдовство™® (Харизма), Мультиатака Навыки Блеф +29, Концентрация +29, Дипломатия +30, Маскировка +12, Искусство Побега +10, Сбор Информации +6, Скрытность -4, Запугивание +8, Знание (история) +24, Знание (местное Уотердип) +32, Знание (знать и королевская семья) +18, Знание (религия) +10, Слушание +31, Поиск +30, Чувство Мотива +29, Колдовство +30, Обнаружение +31, Плавание +14

Дополнительная форма (8и) Джаланвалосс может принимать любую животную или гуманоидную форму Среднего разме­ра или меньше как стандартное действие пять раз в день. Эта способность функционирует как заклинание полиморф (^ 13-й), за исключением того, что Джаланвалосс не восстанавливают очки жизни при смене формы и может принимать лишь форму животного или гуманоида. Джаланвалосс может оставаться в своей животной или гуманоидной форме, пока не пожелает принять новую или вернуться в свою естественную форму.

Дыхательное оружие (8и) раз в каждые Ы4 раунда, все на 80-фт линии, урон 7d6 кислота, Рефлексы DC 25 - вполовину;

или 40-фт конус, 7 урон Телосложению, Рефлексы DC 25 - отменяет Ужасное присутствие (Ех) Джаланвалосс может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пре­делах 210 футов от дракона, имеющие 21 НО или меньше, должны делать попытку DC 25 спасброска Воли. Успех указы­вает, что цель иммунна к ужасному присутствию Джаланвалосс в течение 24 часов. При провале существа с 4 или мень­шим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся поколеб­ленными на 4d6 раундов.

Нартелинг, "Владыка Горы”

СН мужчина древний дракон-клык

Нартелинг - владыка Умбергота, огромной горы, определяющей границу Агларонда и Тэя. Он находится на грани войны с бехолдерами, которая может вылиться на окрестные земли.

Нартелинг огромен и мускулист, с массивными, чрезмерно развитыми членами. Его тело покрыто толстыми пятнистыми пластинами с запутанными коричневато-белыми косоподобными клинками.

Запас: 33,000 gp в смешанных монетах, 5 зеленых турмалинов (100 gp каждый), 5 пещерных жемчужин (100 gp каждая), 4 аквамарина (500 gp каждый), 4 александрита (500 gp каждый), 3 звездных рубина (1,000 gp каждый), 4 розовых алмаза (5,000 gp каждый), зеркало наблюдения (1,000 §р), оружие мастерской работы (некоторые из специальных материалов) и до­спехи (14,000 gp), аурилианский кулон ледяной жемчужины (2,255 gp), рулоны прекраснейшего шелка Шу (4,000 §р), имас- карский обруч из меняющего цвет александрита (7,000 §р), алебастровая статуя Азуна IV в натуральную величину (6,000 §р), рубиновая статуэтка балора (8,000 §р), комплект кормирских фарфоровых блюд (4,000 §р), некованные мифриловые слитки (10,000 gp), корона величества (как плащ Харизмы +4, меняющая размер для соответствия голове носящего), посох защиты (43 заряда), посох роящихся насекомых (39 зарядов), жезл выявления (42 заряда), свиток языков, свиток водного дыхания.

Логовище: Умбергот привлекает свору меньших существ и мощных монстров, все из которых служат Нартелингу из страха перед его невероятным физическим мастерством и мощной магией. Он живет в сети лабиринтоподобных пещер на вершине пика, окруженной гнездами грифонов, аспери и других крылатых тварей. Другие более мощные монстры, типа бе- холдеров и вивернов, живут на массивной горе и следуют приказам вирма.

Каждый день Нартелинг накладывает заклинание частный санктум Морденкайнена на главную часть своего логовища - которая содержит его сокровища. Эта защитная мера сделала почти невозможным для заклинателей узнать что-либо о его внутренней деятельности. Он использует заклинания типа посылки и сообщения для общения с теми, кто находится за пре­делами его санктума.

Тактика: Нартелинг - противник настолько серьезный, что даже архимаги обходят его территорию стороной. Хотя его сильная сторона - физический бой, и он будет отрывать от существа своего размера один кусок за другим, он также - знаю­щий и хитрый заклинатель. Он специализируется в магии, защищающей его в битве и вне ее - из-за паранойи, являющейся результатом окружения орд существ.

В бою Нартелинг предпочитает противостоять противнику полностью - в рукопашной, полагаясь на ненасытность своих атак, особенно на урывание и сокрушение. Если враг более сложен, он использует дальнобойную магию. В отличие от мно­гих драконов-клыков, он предпочитает готовиться к поединкам и накладывает перед битвой многочисленные защитные и предупредительные заклинания.

Известные союзники: Маг-бехолдер Лестч'симатиум номинально служит Нартелингу в Умбергот, но если дать ему пра­вильную поддержку, он без особых колебаний перехватит контроль.

Известные враги: Нартелинг живет с многочисленными потенциальными врагами, но меньше волнуется о посетителях - из-за местоположения своего логовища в пике, окруженном пустошью. Агларонд и Тэй рады оставить дракона и его гору в одиночестве и позволяют существам бороться меж собой за превосходство.

Схемы: Нартелинг недавно обнаружил ряд секретных порталов, бегущих по всем пещерам Умбергота. Бехолдеры подо­зревают, что у него есть секрет, но еще собразили, что порталы - причина исчезновений нескольких представителей их вида. Нартелинг экспериментирует с ключами, которые вынуждают существ, стоящих поверх скрытых порталов, проскаки­вать сквозь них. Куда ведут порталы - неизвестно.

Запасов продовольствия в Умберготе становится недостаточно, и Нартелинг может быть вынужден начать охоту за преде­лами горы. Такой поворот событий может ускорить полномасштабную войну между драконом и бехолдерами. Для победы понадобится поддержка вивернов (и, поскольку он дракон, Нартелинг, конечно, имеет преимущество).

Проверки знания: Нахождение логовища Нартелинга на карте возможно с успешной ОС 25 проверкой бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Агларонд или Тэй).

Зацепки для приключений: Лестч'симатиум бросил бехолдерам из других областей призыв присоединиться к его усили­ям и начать полномасштабную войну. Этот акт встревожил граждан Тэя и Агларонда, покольку маг-бехолдер выразил наме­рение выйти за пределы Умбергота, когда он захватит гору. Тэй или Агларонд (и, возможно, даже Нартелинг) могут искать внешнюю помощь, чтобы разобраться с этой проблемой. Для большинства жителей этих стран правление хаотичного, но все же изоляционистского дракона предпочтительнее такового честолюбивых бехолдеров.

Характер порталов Умбергота тревожит и Красных Волшебников Тэя, и Ведьм Рашемена. Они могут искать персонажей, способных определить характер этих порталов и, возможно, убить управляющего ими дракона.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Нартелинг продолжал волнение, нападая на бехолдеров, едва их завидев. Лестч'симатиум призвал на помощь многочисленных бехолдеров, и почти началась полномасштабная война. Стыч­ка перекинулась на Тэй и Агларонд, потревожив народы обеих стран. Обе они собрали группы для защиты пограничных об­ластей, чтобы не дать конфликту слишком далеко зайти вглубь стран. После Ярости Саммастера дракон резко прекратил во­енные действия. В результате Лестч'симатиум все еще номинально служит Нартелингу, но союз между драконом и тирана­ми глаза изрядно истрепался.

Нартелинг CR 18

Мужчина древний дракон-клык CN Гигантский дракон (воздух)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении, нюх; Слуша­ние +25, Обнаружение +25 Аура ужасное присутствие (300 футов, DC 28)

Языки Ауран, Общий, Драконий, Эльфийский, Оркский

AC 35, касание 6, застигнутый врасплох 35 (-4 размер, +29 естественный)

Нр 375 (30 НО); быстрое лечение 2; DR 15/магия Иммунитет сон, паралич SR 28

Стойкость +27, Рефлексы +20, Воля .26

Скорость 60 футов (12 квадратов), полет 150 футов (неуклюже)

Рукопашная укус +41 ^8+11 плюс иссушение способности) и 2 когтя каждый +39 ^8+5) и 2 крыла каждое +39 ^8+5) и удар хвостом +39 ^8+15)

Пространство 20 футов; Досягаемость 15 футов (20 футов с укусом)

Базовая атака +30; Захватывание +53

Варианты атаки Устрашающий Удар, Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака, Урывание; сокрушение, подкашивание хвостом, подсечка

Специальные действия имитация звука

Боевое оснащение посох защиты (43 заряда), посох роящихся насекомых (39 зарядов), жезл выявления (42 заряда), свиток языков, свиток водного дыхания.

Известные заклинания колдуна (СЬ 11-й):

5-й (7/день) - частный санктум Морденкайнена, посылка

4-й (7/день) - хроматический луч (ОС 19), малая сфера неуязвимости, наблюдение (ОС 19)

3-й (7/день) - проблеск, смещение, огненный шар (ОС 18), спешка

2-й (7/день) - нахождение объекта, невидимость, зеркальное изображение, сопротивление энергии, опаляющий луч 1-й (8/день) - падение пера, идентификация, доспех мага, магическая ракета, луч ослабления

0-й (6/день) - тайная метка, ошеломление (ОС 15), обнаружение яда, звук привидения, рука мага, исправление, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук Подобные заклинаниям способности (СЬ 11-й):

По желанию - обнаружение магии, читать магию 2/день - щит, телекинез (ОС 20)

1/день - рассеивание магии, обращение заклинаний

Способности Сила 33, Ловкость 10, Телосложение 23, Интеллект 16, Мудрость 21, Харизма 20

Умения Фокус Способности (способность иссушающего укуса), Устрашающий Удар, Улучшенный Натиск Быка, Улучшен­ная Инициатива, Улучшенная Естественная Атака (укус), Улучшенная Естественная Атака (когти), Улучшенная Есте­ственная Атака (крылья), Улучшенная Естественная Атака (удар хвостом), Мультиатака, Силовая Атака, Урывание Навыки Блеф +37, Концентрация +44, Дипломатия +45, Искусство Побега +20, Сбор Информации +35, Скрытность +19, Запугивание +14, Знание (тайны) +38, Знание (природа) +35, Слушание +38, Бесшумное Движение +10, Поиск +38, Чув­ство Мотива +35, Колдовство +48, Обнаружение +38, Выживание +33, Плавание +26 Имущество боевое оснащение плюс корона величества (как плащ Харизмы +4, изменяет размер, чтобы соответствовать го­лове носящего)

Иссушение способности ^и) Укус Нартелинга иссушает 2d4 пунктов Телосложения (Стойкость ОС 30 - отменяет). Сокрушение (Ех) Область 20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+16 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в ОС 28 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Ужасное присутствие (Ех) Нартелинг может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в преде­лах 300 футов от дракона, имеющие 29 НО или меньше, должны делать попытку ОС 30 спасброска Воли. Успех указыва­ет, что цель иммунна к ужасному присутствию Нартелинга в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим ко­личеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся поколебленными на 4d6 раундов.

Увеличенный урон (Ех) Из-за острых когтей, зубов и чешуи Нартелинга все его атаки наносят урон, как буто он на один размер больше.

Урывание (Ех) Против Средних или меньших существ - укус 6d8+16 плюс иссушение способности в раунд или коготь 4d6+5 в раунд. Существу не позволяется спасбросок Стойкости против иссушения способности, если он урван.

Имитация звука (Ех) Дракон-клык может подражать любому голосу или звуку, которые он слышал, в любое время, когда пожелает. Слушатели должны преуспеть в ОС 28 спасброске Воли, чтобы обнаружить уловку.

Подкашивание хвостом (Ех) Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+16 пунктов крошащего урона (Рефлексы ОС 30 - вполовину).

Подсечка (Ех) Если Нартелинг поражает атакой когтем или хвостом, он может делать попытку подсечь противника как свободное действие (КИ158).

Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку дракона.

Олотонтор, "Вирм-Менестрель"

LE мужчина очень старый синий дракон

Не будучи силой добра или созидания, Олотонтор - редкий синий дракон, высоко ценящий - почти одержимый - прекрас­ную музыку. В отличие от большинства цветных вирмов, он может иметь значащие и интересные отношения с незлыми персонажами.

Чешуя Олотонтора дошла до темно-синего цвета с еще более темными пурпурными гранями на крыльях и гребнях. Его большое тело имеет несколько ленивую осанку, хотя он способен на чрезвычайное насилие, когда лишен музыки, которую он любит. Большинство времени лицо дракона безмятежно спокойно; некоторые даже описали его как улыбку - редкое вы­ражение для вирма.

Запас: 46,000 gp в смешанных зернах, 5 малахитов (50 gp каждый), 6 маленьких зеленых сапфиров (100 gp каждый), 1 ко­ричневая жемчужина (500 §р), 6 прекрасных розовых сапфиров (1,000 gp каждый), 4 синих алмаза (7,000 gp каждый), чес- сентский клавесин (7,250 §р), чалтская тиковая арфа (8,000 gp), прекрасная флейта из слоновой кости (2,000 §р), сембийский набор медных инструментов (5,000 §р), различные другие ценные музыкальные инструменты (20,000 §р), оружие мастер­ской работы, выкованное из редких металлов, включая темную сталь, дларун, железо лихорадки и хизагкуур (30,000 gp), ко­локольчики прерывания, колокольцики открытия (8 зарядов), флейта драконоспектра\*, арфа очарования, трубы заполоне- ния, трубы боли, трубы коллектора, трубы звука, кольцо уклонения, посох зачарования (39 зарядов), жезл формирования звука (32 заряда), свиток доминирования над персоной, свиток луча истощения.

Логовище: Олотонтор устроил логовище в пещере в Горе Араддин, прямо на север от Горы Сар вдоль Дороги Побережья. Этого места легко достичь от дороги (усыпанный скалами травянистый холм между двумя скальными отрогами). Передняя часть логовища - старый каменный особняк. Во многих из его столбов есть секретные ячейки с горшками золота, скрытыми там бывшими владельцами. Особняк разграблен полностью, кроме нескольких элементов крупногабаритной каменной ме­бели. Олотонтор поместил заклинания в центральных комнатах гигантского размера, чтобы любое живущее существо, вхо­дящее в них, заставляло звучать любимые песни. Эти "записи" предупреждают дракона о вторжении и отпугивают робких посетителей. Самые внутренние комнаты идут до стороны утеса Горы Араддин, где расположен вход в пещеру дракона. Эта пещера велика и тепла, ее пол усыпан гравием (для использования с заклинанием галечный ветер\* Олотонтора). Пещера ле­жит в двух третях пути к пропасти 40-футовой ширины, идущей вниз примерно на 400 футов - к вулканическому потоку.

Тактика: Большую часть времени Олотонтор ищет одно из двух: новых музыкантов, которые сыграли бы ему, или маги­ческие устройства, помогающие в записи и в игре различных типов музыки. Хотя он иногда устраивает разгул, когда ест то, что ему удобно, нормальные заботы большинства синих драконов его не интересуют. Будучи "подкуплен" музыкой, он обычно позволяет народу уйти, хотя без проблем сражается с трудными или нежелающими общаться посетителями. Когда появляется подобный посетитель, он использует стандартные магические, физические и сверхъествественные способности синего дракона своего возраста. Он чрезвычайно спокоен в битве и не склонен к иррациональным проявлениям гнева, хотя на предательство он ответит обязательно. Однако, если есть выбор, он предпочитает использовать магию (в форме заклина­ний и многочисленных изделий) для зачарования людей в игре для себя.

Известные союзники: Вирм-Менестрель свободно объединен с большим количеством музыкантов и Арфистов. Эти от­ношения являются по сути не дружбой, а взаимными соглашениями. Он отказывается угрожать насилием, которое мог бы произвести дракон его возраста, а в ответ они снабжают его множеством музыки. У дракона нет истинных друзей, но он, ве­роятно, нуждается в них меньше, чем другие драконы, из-за своего затворнического характера.

Известные враги: Олотонтор не имеет не только союзников - он также имеет не так много врагов. Однажды он был су­пругом взрослого синего дракона из Анорача по имени Ингейрейраута, но она была такой же, как и большинство других си­них драконов и, таким образом, не подошла ему. Хотя их вряд ли можно считать врагами, отношения их далеко не сердеч­ны, и Вирм-Менестрель может столкнуться с ней из злости на их предыдущие неприятные отношения.

Схемы: Олотонтор имеет три цели в жизни: найти женщину-синего дракона, умеющую петь (почти невозможно), искать и слушать музыку самых прекрасных менестрелей со всего мира, и собирать изделия и заклинания, продвигающие его ис­следование музыки. Пока он работает над одной из этих целей, он доволен. Культ Дракона пробовал соблазнить его стать драколичем, но он проигнорировал их мольбу, намекнув, что его интерес к Культу усилился бы, если бы тот так или иначе мог магически научить женщину-синего дракона петь.

В некоторых случаях он разыскивает певчих драконов, хотя его характер и одержимая индивидуальность обычно отгоня­ют таких более добросердечных драконов. Это неприятие не мешает ему продолжать пробовать.

Проверки знания: Нахождение логовища Олотонтора на карте возможно с успешной DC 26 проверкой бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Уотердип). Те, кто поспрашивают среди много путешествующихся музыкантов и Арфистов, могут узнать многое о драконе с DC 24 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Приключенческая группа, содержащая барда, сосредоточенного на любой форме музыки, может случайно привлечь внимание дракона. Он обычно блуждает в поисках музыки и не демонстрирует какого-либо чув­ства территориальности. От этого дракона можно получить великую награду, так как он действительно заинтересован лишь богатством, касающимся музыки, и более чем счастлив обмнять другие (более ценные) изделия на магические элементы, связанные с песнями. Однако, он может стать врагом, если его просьбы об исполнении неоднократно отвергаются.

Ярость Драконов: В течение Года Бродячих Драконов Олотонтор занимался своим обычным преследованием певчих драконов, когда натолкнулся на бардскую магию, которая помогла ему временно подавить ярость. Он узнал его при попыт­ке любезничать с Карасендриэт, взрослым певчим драконом (которая неоднократно отвергала его), когда она распространя­ла знания об этом заклинаним. Он был среди немногих цветных драконов, заинтересованных сопротивлением Драконьей Ярости и возможностью жить своей нормальной жизнью. Бардская магия, объединенная с известными ему действиями с му­зыкой, помогла сдерживать его ярость на достаточно низком уровне, чтобы продержаться этот год.

Статистика: Используйте статистику для самого старого синего дракона на странице 213 "Дракономикона". У Вирма-Ме- нестреля есть разряды в Исполнении (пение) и Использовании Магического Устройства. Он также имеет доступ к заклина­ниям барда (вместо заклинаний клерика), связанным с музыкой, как будто они есть в списке колдуна/волшебника.

Протантер, "Король Льда”

LG мужчина великий вирм золотой дракон

Протантер был Королем Правосудия перед Ларетом, и сейчас он живет в Горах Новуларонд в сердце Великого Ледника. Он - решительный противник зла, зачумляющего ледник и Ваасу.

Протантер - существо королевского величия, блистающий глубоким, почти что розовым золотом, с чешуей прочной как адамантин. Его огромные глаза похожи на пруды расплавленного золота, хранящие в себе секреты и мудрость давно ушед­ших времен.

Запас: 32,000 gp, 6,000 рр, 8 малахитов (10 gp каждый), 7 розовых кварцев (50 gp каждый), 2 красных спинели (100 gp каждая), 2 жемчужин (100 gp каждая), 8 синих жемчужин (500 gp каждая), 6 огненных опалов (1,000 gp каждый), 9 коричне­вых алмазов (5,250gp каждый), полное собрание бюстов, изображающих всех Королей Правосудия до Ларета включительно (37,860 gp), настольная карта всей области Великого Ледника (11,000 §р), гобелен, изображающий карту Фаэруна приблизи­тельно 570 DR (4,000 gp), Книга Соответствия, изображающая историю заселения нетерезами Халруаа (3,000 §р), различ­ное декоративное и мастерской работы оружие и доспехи (17,000 gp), +4 тяжелый деревянный щит сопротивления звуку, +3 нагрудник, +5 полный пластинчатый доспех с сопротивлением заклинаниям 15, 52 +4 арбалетных зарядов, лук присяги, +4 пылающего взрыва военный молот, лента эпического интеллекта +12РЭУ, кольцо иммунитета энергии - электриче­ствоРЭУ, кольцо главного сопротивления энергии - холод, кольцо главного хранения заклинаний, кольцо волшебства III, микс­тура щита веры +5, свиток конуса эйфории\*, свиток договора заклинаний драконьей крови\*, свиток телепорта, свиток стены камня, свиток призматической стены, посох отречения (38 зарядов), посох иллюзии (35 зарядов), посох освещения (47 зарядов), посох прохода (42 заряда), посох быстрого загражденияРЭУ (32 заряда), посох доминированияРЭУ (35 зарядов), жезл стены льда (36 зарядов).

Логовище: Протантер контролирует небеса Гор Новуларонд в центре Великого Ледника. Его логовище находится в огромных сформированных пещерах в одном из меньших пиков гряды. Он использовал свою магию, чтобы формировать пещеру в разнообразие различных архитектурных мотивов, соответствующих стилям большинства крупных цивилизаций Фаэруна, существовавших в течение его жизни. Ловушки и существа охраняют его массивное логовище, по предосторожно­стям готовое конкурировать даже с таковым Короля-Лича Женгаи.

В логовище содержится огромное количество золота, монет, причудливого оружия и доспехов, художественных предме­тов прошлых эпох и магических сокровищ. Охраняют их големы, небесные существа, вызванные вызванные монстры и многочисленные ловушки.

Тактика: В распоряжении Протантера много оружия, включая мощное дыхательное оружие, огромный арсенал магии и доминирующее боевое мастерство. Учитывая свой старый возраст, он предпочитает перед боем в максимально возможной степени изучить противника. Однако, если его вызвать внезапно, гнев его будет быстр; в этих ситуациях он использует большинство имеющихся под рукой средств, чтобы убить своего врага.

Известные союзники: Бывший Король Правосудия называет своими союзникамит Когтей Правосудия и многих других золотых и серебряных драконов. Они особенно хорошие друзья с великим вирмом Ларендраммагаром ("Нексус"), и он был товарищем последнего Короля Правосудия, Ларета. Любой Коготь или более молодые золотые или серебряные придут к нему на помощь, если потребуется - из великого уважения и благоговения.

Известные враги: Протантер - противник злых жителей Великого Ледника, особенно самого старого белого дракона, Ка- лаугры. В бою один на один бывший король мог уничтожить более молодого и менее мощного белого дракона. Однако, у Калаугры есть многочисленные союзники среди морозных гигантов ледника. Похоже, что у нее еще есть некая скрывающая магия, затрудняющая ее нахождение.

Схемы: Говорят, что Протантер создал Великий Ледник, чтобы подкосить зло Ваасы. Хотя ни у кого нет абсолютных до­казательств - и Протантер на эту тему ничего не говорит - эта теория сходится с его мощными магическими способностями по изменению земли (он изменил целую гору; см. выше).

Перед Драконьей яростью Протантер был в фанатичном крестовом походе по избавлению ледника от зла. Он продолжал длительные набеги против морозных гигантов и других злых жителей и освобождал порабощенные поселения. Драконья Ярость временно приостановила эти усилия, но он скорее всего продолжит их в будущем (см. Зацепки для приключений).

Проверки знания: Нахождение логовища Протантера на карте возможно с успешной DC 40 проверкой бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Уотердип). Те, кто исследуют среди кочевых поселений гряды Новуларонд, могут найти слухи о драконе с DC 42 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Протантер может стать мощным союзникам для персонажей, собирающихся избавить Ваасу и ледник от зла. Великий вирм имеет неизмеримые знания этого региона и других и является решительным противником зла. Однако, еще более вероятно, что он может стать устрашающим врагом для любой злой партии, собирающейся расши­рить свои владения или совершить набег на сокровищницу столь мощного дракона.

Ярость Драконов: В течение Драконьей Ярости Протантер согласился на план Ларета и подчинился заклинанию сна Ла- рендраммагара. Проспав несколько недель, он пробудился в центре кошмара, когда гигантская трещина разверзлась в юж­ной части ледника. Из трещины появились ледяные демоны, странные покрытые щупальцами планарные драконы и мутиро­вавшие гиганты. Он стремительно сорвался с места отдыха в рьяной ярости, готовой к войне всеми средствами против су­ществ. Он в настоящее время впутан в борьбу с существами, надеясь на помощь других добрых драконов.

Статистика: Используйте статистику для великого вирма золотого дракона на странице 247 "Дракономикона". Замените заклинание заключение чудом.

Сариндалаглоттор, "Леди Самоцветный Плащ”

CN женщина взрослый кристальный дракон

Бушевал Старый Ворчун,

Обвивая пламенем Мирабар;

Мать Топора вернулась,

Взяв на себя пожар.

Топором и когтем

Битва шла,

пока лишь Самоцветный Плащ

Не взмыла в небеса.

- выдержка из дварфской застольной песни, популярной в Мирабаре, впервые появившейся в Году Бродячих Драконов (1373 DR)

Сариндалаглоттор относительно коренаста для взрослого кристального дракона, с мощными рубиновыми когтями. Ее че­шуя - прозрачно-алебастровая и словно мерцает в сумерках, подобно белджурилу. Лунный свет и звездный свет заставляют ее чешую светиться, в то время как полный солнечный свет предоставляет ей великолепный блеск.

Запас: Смешанные монеты и незначительные художественные работы стоящие 12,124 gp, 16 рубинов (2,000 gp каждый), 9 белджурилов (2,000 gp каждый), различные другие драгоценные камни низкого качества (15,000 gp все вместе), драгоцен­ный камень умеренного укрепленияДра, кольцо улучшенного прыжка, шлем высшего волшебства \*.

Кроме того, у Сариндалаглоттор есть следующие заклинания в ее книге заклинаний, именуемой Либрам Самоцветного Плаща. 0-й - кислотный всплеск, тайная метка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разбивание нежити, электрический толчокМ'аг, вспышка, звук привидения, кашель ХоризиколаМш, свет, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию; 1-й - тревога, оживление веревки, сжигающие руки, причи­нить страх, зачарование персоны, цветной спрей, постигать языки, обнаружение нежити, маскировка себя, вынести эле­менты, стирание, быстрое отступление, силовая волнаш\ жир, удержание портала, гипноз, своенравные нервы Копаэра' Маг, узнать защитыш\ доспех мага, магическая ракета, затеняющая мгла, защита от хаоса, защита от зла, защита от добра, защита от закона, постоянный клинок Шелгарнаш?, щит, шокирующая хватка, тихое изображение, сон, червь духа' Маг, вызов монстра I, истинный удар, незримый служитель, чревовещание. Предполагают, что у нее есть и другие книги за­клинаний, содержащие другие редкие заклинания 1-го уровня и выше, которые она может использовать при помощи своего шлема высшего волшебства.

Логовище: Начиная с Года Пивной Кружки (1370 DR), Сариндалаглоттор устроила логовище в глубинах старой гоблинской шахты под Скалой Брин, на юго-запад от Мирабара и на запад от Длинной Дороги, со входом через пещеру с восточной стороны, известную как "Утроба". Она делит свой дом с Домом Топора - недавно сформированной твердыней дварфов, основанной мирабарскими дварфами (заботящимися о том, чтобы сохранить секрет ее существования от большинства народа Мирабара).

Дварфы назвали капризного, но по существу нежного дракона Леди Самоцветный Плащ за ее блестящую внешность, а позже - Мать Топора, когда они стали видеть в ней "мать", под защитой которой они могут основать новый город или пле­мя. Она счастлива есть испорченные и разбитые драгоценные камни и низкосортные свинцовые металлические руды и ржа­вые отходы, и она и дварфы стали доверять друг другу, несмотря на трагедию, вызванную Яростью Саммастера. Среди дварфов по всему Северу (и на юг до Уотердипа и Даггерфорда) разошелся слух о "новой твердыне", где дварфы без из­вестного клана или происхождения могут получить место среди товарищей - в процветании и с постоянно растущей силой. Если ширящиеся ряды дварфов, живущих вокруг нее, беспокоят Леди Самоцветный Плащ - никаких признаков этого она не проявляет.

По дварфской традиции жители назвали большие пещеры, стратегические проходы и пути постоянно расширяющихся самоцветных шахт Домом Топора. Дварфы называют самую западную (и самую внутреннюю) пещеру Домом-Твердыней, и она служит местом их встречи и организационно-рабочей областью. Двигаясь на восток, можно попасть в Дремоту Вирма, где Мать Топора любит свернуться и поспать на кровати из драгоценных камней; это самая большая из всех пещер, но у нее есть восточный вход, напряженно-тесный для Сариндалаглоттор и способный остановить любого большего дракона. Другие области включают Наковальню Теллера (хотя Теллер и его наковальня сейчас находятся в в другом месте, в меньших пеще­рах на западе), Черый Бег, Отдых Елдока и Утробу, где устье пещеры, созданной чрезмерно фанатичными гоблинами-шах- терами, выходит на склон Скалы Брин.

Ямы, в которых можно свернуть шею - глубокие и узкие расселины, оборудованные заостренными каменными шпорами, покрытыми старым брезентом, скрытые под рассыпанным гравием и поддерживаемые гниющими ветками - были обычной работой племени гоблинов Криит, и они все еще усеивают высоты Скал в пределах вида из города, ожидая неосторожных и оставшихся безмятежными дварфов. Кроме того, Крепкий Народ добавил несколько своих ловушек. Ловушки скатываю­щихся валунов, череда больших камней, которые можно скатить с выступа и обрушить на вторгшихся внизу, громоздятся на высоких выступах вокруг Утробы. Камнепады, каменные плиты на потолках главных проходов, ведущих от Утробы - включая главный маршрут, используемый Сариндалаглоттор - могут быть запущены со стороны, позволяя тоннам скал упасть и заблокировать путь.

Подземные источники питают пруды в самой юго-западной оконечности шахт, и дварфы думают спрятать большинство лучших драгоценных камней на северо-западе. Дварфские приспособления расположены в меньших отдаленных туннелях, главным образом на севере (где любые земляные работы или прячущиеся бездельники из Мирабара будут замечены), и они всегда охраняются путевыми сигнальными устройствами, оборудованным сигнальными гонгами и военными рогами. Сто­рожевые посты оборудованы маленькими устройствами для камнепада, который сторожевые могут запустить для блокиров­ки прохода, который они охраняют, и предотвращения вторжения.

Тактика: Сариндалаглоттор смакует физический бой, и ее бесстрашие позволило ей нанести поражение нескольким бо­лее мощным вирмам, включая красного дракона над небесами Мирабара несколько лет назад. Мать Топора, как правило, атакует противников всякий раз, когда это возможно (неважно - в небе или в туннеле под землей), разрывая их своими мощ­ными когтями.

Известные союзники: Главные союзники Сариндалаглоттор - щитовые дварфы Дома Топора. Хотя у дварфов Дома мень­ше старших семейств и таковых "старого ранга", чем у обосновавшихся царств дварфов, несколько "Дварфов Кольца" дер­жат абсолютную власть. Среди более активных и воинственных выделяется Кортолд Пламенная Рука (CG мужчина щито­вой дварф боец 10/дварфский защитник 6) и его сестра Иеилхалла Пламенная РУка (LG женщина щитовой дварф клерик 10 [Берронар]/паладин 5); сильные среди более оседлых и артистичных - мастера-кователи Теллер (NG мужчина щитовой дварф эксперт 13) и Олдримбрей (LN женщина щитовой дварф эксперт 14). Они редко отдают команды, если Дом не на вой­не, но дварфы, не повинующиеся или игнорирующие их, изгоняются из Дома. Кольцо хранит железный контроль над выпуском драгоценных камней, удерживая высокие цены и сокращая шанс, что некая жадная человеческая сила или что-то подобное - например, Тайное Братство Лускана - может узнать, насколько богат Дом и решиться захватить их. По той же самой причине Кольцо запрещает посетителям проникать в Дом за пределами Утробы или жить в шахтах.

Известные враги: Леди Самоцветный Плащ и ее союзники-дварфы разбили племя Криит после обрушения, обнажившего Утробу, и многие гоблины сбежали за пределы их досягаемости, перегруппировавшись в южных Скалах. Перед прибытием Матери Топора гоблины Криит продемонстрировали некоторый интерес в редком рождении синекожих гоблинов с вро­жденным даром псионики, и большинство их было вынуждено социальным давлением жить в одиночестве на периферии территории Криит. В результате все живущие виние Криит пережили бешенство дракона, и их относительной силы было достаточно, чтобы Синий Совет после переформирования племени Криит пришел к власти из-за сцены. Под руководством Синего Совета Криит определились в желании вернуть свои богатые шахты. Гоблины начали прокладывать туннель под Скалами, чтобы достичь самых удаленных шахт, ныне удерживаемых Домом Топора, и стычка между этими двумя группа­ми близится.

В течение Ярости Саммастера Сариндалаглоттор билась с Клаутом в небесах над Мирабаром. Старый Ворчун не забыл ее вмешательства и тщательно рассматривает варианты мести. Леди Самоцветный Плащ хорошо понимает угрозу, которую он представляет ее союзникам-дварфам и ее логовищу, если не ей самой (из-за ее способности бежать с Материального Плана), побуждая ее рассматривать новые пути защиты Дома Топора.

Схемы: Леди Самоцветный Плащ, подобно всем представителям ее вида, любит бедать металлическими рудами и драго­ценными камнями всех видов, но балуется и случайной "кровавой пищей" из гоблинов, вивернов или других существ, бро­сающих ей вызов. Она охотится в небеса над Мирабаром и вниз по Долине Мирар и не смущается преследовать противни­ков к морю или по Эвермурзу. Мирар - ее любимый водопой, и она часто пьет талую воду из прудов высоко в Скалах или из маленьких озер, лежащих в трясинах на севере Мирар.

Сариндалаглоттор проводит типичный день в дремоте на своей кровати из драгоценных камней, болтая с дварфами, при­носящими ей новости о событиях в Мирабаре и более широко по Северу Побережья Меча, и, в частности, фокусируется на торговцах, проходящих через ее область. Она поднимается в воздух для коротких полетов - "Размять крылья и глотнуть вет­ра" (часто в сумерках или под прикрытием мглы или дождя) - раз-два в день, если есть такая возможность, и она активно интересуется развитием шахт и ее "детей"-дварфов.

Мать Топора не особо заботится о деятельности людей или дварфов в ее домене, если эта деятельность фактически не включает в себя вторжение в ее логовище с поднятым оружием и угрожающими словами, но она реагирует на любое втор­жение дракона или гоблинов, вырываясь из логовища для атаки всеми средствами. Она любит атаковать, но она не столь опрометчива, как может показаться, и ее редко можно заманить в ожидающую ее ловушку или в ситуацию, где она может быть загнана в угол подготовленным и внимательным противником.

Величайшая амбиция Сариндалаглоттор состоит в том, чтобы увеличить свое мастерство с Искусством, но, что любопыт­но, она не проявляет особого интереса в исполнению необходимых для этого работ. Дварфы Кольца убеждали Мать Топора сосредоточить свою энергию на Невидимом Искусстве, но пока что дракон сопротивляется этому.

В недавние месяцы Мать Топора начала действовать в качестве посыльного между Домом Топора и несколькими кланами азеров на Элементном Плане Огня. У Сариндалаглоттор есть неопределенная идея насчет того, что если ей удастся сковать союз между этими двумя группами, можно будет открыть портал между этими двумя царствами, облегчая и торговлю, и взаимозащиту. Мать Топора хихикает от мысли о Старом Ворчуне, стоящем перед логовищем, полным иммунными к огню азерами, но неясно, будет ли она двигаться настолько быстро, чтобы сделать такой союз реальным прежде, чем наступит месть Клаута.

Проверки знания: Нахождение логовища Сариндалаглоттор на карте требует успешной DC 20 проверки бардских знаний или Знания (местное Север). РС, опросившие мирабарских дварфов, могут с DC 30 проверкой Сбора Информации узнать описание Леди Самоцветный Плаща, ее тактику и врагов, а также о ее союзе с Домом Топора. Они могут узнать о ее об­росших слухами сокровищах и планах с DC 35 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: По мере того, как слухи о богатом драгоценными камнями логовище Сариндалаглоттор рас­ползаются по Северу, многие группы начали сговариваться захватить его себе. Среди этих групп - кабалла мирабарских шахтеров, узнавших, что более ранние сообщения "о разорении и опустошении гоблинов" под Скалой Брин были далеки от правдивого. При секретной поддержке союзников из Тайного Братства мирабарская кабалла начинает нанимать приключен- цев вверх и вниз по Побережью Меча, чтобы уничтожить "белого дракона", угрожающего "мирному Мирабару". Хотя нико­му еще не удалось подойти близко, атаки волна за волной начинают грозить потерями.

Ярость Драконов: В течение Ярости Саммастера Сариндалаглоттор отступила на Элементный План Воздуха, как ее вид всегда делал под мрачным взором Звезды Короля-Убийцы. Однако, когда великий вирм красный дракон Клаут появился в небесах Мирабара и выпустил свою ярость, Дварфы Кольца обратились к Матери Топора за помощью. Сариндалаглоттор вернулась на Материальный План, чтобы противостоять Клауту, и при помощи защитников Мирабара в конечном счете су­мела отбросить его. Однако, каогда Леди Самоцветный Плащ вернулась в свое логовище лечиться, она слишком поддалась безумию Драконьей Ярости. Ее внезапная атака на дварфов, работающих вне Утробы, вскоре после ее битвы со Старым Ворчуном была и неожиданной и разрушительно эффективной.

После своего бешенства Сариндалаглоттор сбежала на Элементный План Огня, решив искупить свои преступления через испытание огнем. Она могла бы умереть, если бы не вмешательство племени азеров, получивших видение от дварфского бога Морадина. Мать Топора в конечном счете вернулась в Скалы, где была удивлена, обнаружив, что Крепкий Народ был благодарен ей за ее усилия и жертву, несмотря на цену для их рода. В результате связь дракона с Крепким Народом Дома Топора стала еще плотнее, и в сердце она теперь считает их воистину своими детьми.

Сариндалаглоттор CR 13

Женщина взрослый кристальный дракон волшебник 1 CN Огромный дракон (воздух, псионика)

Инициатива +0; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +18, Обнаружение +18

Аура ужасное присутствие (180 футов, DC 23)

Языки Ауран, Общий, Драконий, Дварфский

AC 27, касание 8, застигнутый врасплох 27 (-2 размер, +19 естественный)

Нр 237 (21 ГО); DR 5/магия Иммунитет холод, паралич, сон

Сопротивление огонь 15; SR 21 (или PR 21 при использовании псионики)

Стойкость +17, Рефлексы +12, Воля +15

Скорость 40 футов (8 квадратов), копание 5 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 40 футов, Атака с Лета Рукопашная укус +26 ДО8+8) и 2 когтя +24 ^6+4) и 2 крыла +24 (Ы8+4) и удар хвостом +24 ^6+12)

Пространство 15 футов; Досягаемость 10 футов (15 футов с укусом)

Базовая атака +20; Захватывание +36

Варианты атаки Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака, Разрывание, Урывание; сокрушение Специальные действия дыхательное оружие (ОС 25)

Подготовленные заклинания волшебника (СЬ 1-й):

1. й (3/день) - силовая волнаМа (ОС 14), узнать защитыМа? (ОС 14)
2. й (2/день) - обнаружение магии, разбивание нежити, читать магию

Пункты силы/день: 32; Известные силы (МЬ 5-й, телепатия первичная дисциплина):

3-й - кризис дыхания (ОС 16), враждебная эмпатическая передача (ОС 16)

3-й - регулирование тела, мозговой замок (ОС 15), псионическое предложение (ОС 15), читать мысли (ОС 15)

1. й - опаление, обнаружение псионики, сочувствие, далекая рука, связь разума (ОС 14)

Подобные заклинаниям (или Пси-подобные, при использовании псионики) способности (СЬ 5-й [или МЬ 5-й при исполь­зовании псионики]):

3/день - зачарование персоны (ОС 14) (или псионическое зачарование [ОС 14] при использовании псионики)

Способности Сила 27, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 17 SQ планарное путешествие, вызов фамильяра (нет в настоящее время)

Умения Атака с Лета, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Естественная Атака (коготь), Большой и с РазгонаДра, Мультиатака, Силовая Атака, Разрывание\*“, Написание Свитка, Урывание Навыки Блеф +11, Концентрация +21, Дипломатия +21, Маскировка +5 (+7 в персонаже), Искусство Побега +16, Сбор Ин­формации +9, Запугивание +5, Прыжок +34 (с кольцом), Знание (тайны) +18, Знание (местное Север) +19, Знание (псиони- ка) +18, Слушание +19, Пси-Мастерство +12, Поиск +18, Колдовство +12, Обнаружение +19 Имущество Либрам Самоцветного Плаща (см. выше), шлем высшего волшебства \*, драгоценный камень умеренного укреп­ления^, кольцо улучшенного прыжка

Дыхательное оружие ^и) 50-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, урон 12d6 блестящий свет плюс ослепление на Ы4 раун­да, Рефлексы ОС 25 - вполовину и отменяет слепоту.

Сокрушение (Ех) Область 15 на 15 футов; Маленькие или меньшие противники берут 2d8+12 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в ОС 25 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Ужасное присутствие (Ех) Сариндалаглоттор может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или пролетая сверху. Существа в пределах 180 футов от дракона, имеющие 20 НО или меньше, должны делать попытку ОС 23 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Саринддлаглоттор в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся поколебленными на 4d6 раундов.

Планарное путешествие ^и) Сариндалаглоттор имеет врожденную способность немедленно проходить между Материаль­ным Планом и Внутренними Планами,

Урывание (Ех) Против Маленьких или меньших существ, укус 2d8+8 в раунд или коготь 3d6+4 в раунд.

Таронраморламурла, "Ясночешуйная"

CG женщина взрослый певчий дракон

Такой, как она, я не видел прежде и вряд ли увижу снова. Спокойная, не интересующаяся великим богатством или тще­славием, прежде всего светлая и принципиальный. Она вообще не похожа на дракона!

Выдержка Маскаландура Нарлула, "Владыки Знаний Ормпура", из "Книги Вирмов одного Мудреца", изданной в Году Перчатки (1369 DR)

Таронраморламурла редко принимает свою драконью форму, но когда делает это, то выглядит как гладкий, примечатель­но красивый (и для человеческих, и для драконьих глаз) певчий дракон: более стройная и гибкая разновидность медного дракона, с поразительно переливающейся серебристо-синей чешуей.

В человеческой форме Ясночешуйная - довольно простая, крупная женщина ростом примерно 5 1/2 футов. Она выглядит на 20 лет с небольшим, с непослушными каштановыми волосами, бледной кожей и пухлым лицом. Она обычно носит пла­щи, прикрывающие беспорядочные, неописуемые одеяния, и всякий раз, когда возможно, избегает публичного появления. Она ведет дела из-за стен и ширм и избегает таверн, дневного хождения по улицам и покупок для себя.

Ее самые примечательные черты в любой форме - ее большие, темные (жидкая чернота) глаза и ее спокойный, приводя­щий в замешательство ("темный огонь") взгляд. Она любит петь и слушать музыку и песни других.

Запас: Таронраморламурла собирала богатство гораздо медленнее, чем большинство драконов, потому что, хоть она ино­гда и "конфискует" магические изделия как слишком опасные, чтобы находиться в руках "недостойных'', "не думающих о последствиях" или "подло мотивирующихся" людей, она считает монеты, драгоценные камни и торговый металл ничего не стоящими, если она их не заработала. В одном отношении этот певчий дракон более законен, чем хаотичен: она бьет по ру­кам с людьми, среди которых живет - в данном случае с народом Уотердипа - и строго придерживается условий сделки - и по писанному, и по духу - чтобы получить свой (скудный) доход.

Смешанные монеты и незначительные художественные изделия на 7,644 gp, 36 серебряных торговых слитков древнего изготовления (по 75 gp каждый), статуэтка танцующего фавна из слоновой кости (70 gp), мифриловая чаша (800 §р), укра­шенная драгоценностями перчатка (2,000 §р), звезды Арандура (пять больших подобранных синих алмазов, по 1,000 gp каж­дый или 7,500 все вместе), линзы темнотыМ\ лунные наручиМа +1, трубы звука, 5 микстур лечения умеренных ран, кольцо щита разума.

Логовище: Начиная с Года Гулагоара (1316 DR) Таронраморламурла жила в Уотердипе в человеческой форме, очарован­ная человечеством и развлекаясь его изучением. Убедив Маарила позволить ей поселиться в городе, она поначалу была прачкой в различных домашних хозяйствах, по мере потребности выбираясь в форме дракона на поиски пищи среди диких кочевых стад на Дессарине, в листве верхушек деревьев Высокого Леса и среди морских птиц на высоких склонах прибреж­ных гор к северу от города.

Желая большего времени и свободы перемещения среди самого разного народа, Ясночешуйная принимала в городе раз­личные имена, внешности (используя изменить себя) и профессии, повидав жизнь во Дворце, в доках, на дворянских виллах и в особняках честолюбивых богачей, попробовав на вкус есе разнообразие уотердипской жизни.

В Году Плачущей Луны (1339 DR), желая большей повседневной свободы, она обосновалась над пустующим магазином на северной Улице Саммарина в Северном Округе, изобразив из себя Хранителя Секретов - хранителя ценностей и товаров, которые сложно охранять (часто краденых), и ростовщика, предоставляя в качестве гарании зерна с инкриминирующими заемщиков секретами. Будучи Хранителем, она приняла личину Тонаморлы Эсмурлы из Амна. Но Тонаморла исчезла после того, как ее партнеры (другие драконы в человеческой форме) причинили смерть нескольким членам Стражи, и началась битва, в которой драконы раскрылись, в дело включился Осторожный Орден, и Лорды Уотердипа публично поклялись найти и "вышвырнуть скрытых драконов, которые среди нас".

На деле Лорды так ничего и не сделали, поскольку большинство из них не могло видеть то, что могло сделать, а осталь­ные знали, что "скрытые драконы" приносили городу гораздо больше пользы, чем подвергали его опасности. Некоторые из Лордов также знали о другой роли, которую Таронраморламурла умело выполняла по просьбе других "скрытых драконов" города, укрывающихся в человеческой форме. Она была руководителем и центральным контактом скрытых драконов, живу­щих в Уотердипе, помогая им следить за событиями, манипулируя и иногда тайно советуя Лордам Уотердипа и магически атакуя силы, стремящиеся свергнуть Лордов. Примерно семь из существующих Лордов (особенно Мирт и Дурнан) знают о ней, хотя ни один из них не знает ее нынешней человеческой "личности".

Сейчас Таронраморламурла живет в Северном Округе, изображая из себя Оэлаварру Драэтфурл, вдову торговца-фло- товладельца Даэрега Драэтфурла (она изображала из себя персональную гоничную Оэлаварры, а когда Оэлаварра умерла, магически приняла форму старой леди).

Оэлаварра Драэтфурл сейчас официально бедна, распространяя слухи, что дела пошатнулись из-за все тех же (мнимых) волшебников, и она живет один, в уединении. Драэтгейтс - ее особняк на северной стороне Улицы Рогов в Северном Округе - плотно защищен паутиной заклинаний, блокирующих магию перемещения и наблюдения, не позволяющей входить же­лезным металлам (и, таким образом, большинству оружия доспехов), кроме как через маленькие перемещающиеся невиди­мые дыры, контролируемые Ясночешуйной, и явно (системой колокольчиков) обнаруживающей присутствие, перемещение и местоположение живущих существ (кроме самой Таронраморламурлы).

Секретная лестница связывает все четыре этажа особняка с его крышей и подвалом, и Ясночешуйная превратила две ком­наты в ловушки: она может сбросить на их двери и окна решетки-портикулы, временно заточив вторгшихся.

По ночам Ясночешуйная часто выскальзывает из Драэтгейтса, чтобы побродить по городу, за небольшую плату действуя в качестве осторожного посыльного, курьера по переноске ценностей и менялы (она никогда не сделает это, не имея при себе каких-нибудь лечебных средства). Она прежде всего заинтересована изучением дел, сплетен и целей тех, кого она встречает, а не получением дохода.

Тактика: Таронраморламурла спокойна, терпелива и полностью лишена высокомерия (хотя она железно хранит конфи­денциальность), избегая битвы и скрывая свою истинную природу всякий раз, когда это возможно. За эти годы она хорошо изучила деятельность и характер людей, чтобы чтобы не заставлять тех, кого она встречает, делать что-то сверх того, на­сколько она им доверяет, и чтобы выглядеть для них неопасной. Однако, иногда она демонстрирует хаотическую сторону своего характера, "продвигая" что-либо среди людей - слухами или манипулированием различными уотердипцами, подки­дывая им информацию, что их конкуренты или враги что-либо сделали или собираются сделать - чтобы понаблюдать за этим и позабавиться.

Ожидая неприятностей, Ясночешуйная наденет или возьмет с собой столько полезных магических изделий из своих запа­сов, сколько сможет, не откладывая ничего "на будущее", которое может и не наступить. Она предпочитает позволить дру­гим "скрытым драконам" (типа дракона-клыка Раумортадара, обычно изображающего из себя человека, мужчину-волшеб- ника) биться за нее - и простой угрозы неожиданных атак от полудюжины драконов достаточно, чтобы отвадить большинство драконьих противников. Она обычно умудряется некими обходными средствами предупреждать противников- людей, что может обратиться в битве к дюжине или большему количеству магов-людей и защитников-драконов.

Стлкнувшись с превосходящими смертельными силами, Таронраморламурла бежит, используя свое заклинание теле­порт, чтобы достигнуть Раумортадаара или другого устрашающего "скрытого дракона" и попросить их помощи, которая почти всегда предоставляется безоговорочно.

Известные союзники: Более дюжины скрытых драконов, в настоящее время живущих в Уотердипе, относятся к Таронра- морламурле как к Хранителю, уважают ее и повинуются ей, поскольку она все еще искренне служит их посредником, по­слом к людям и общим источником новостей. Шесть скрытых драконов традиционно бились за нее в битвах и сплотились для помощи стремительно и бесспорно, и четыре из них пережили Драконью Ярость: Араэмра "Длинные Когти" (CG жен­щина молодой певчий дракон); Раумортадар "Бритвоклык" (CN мужчина зрелый взрослый дракон-клык, давно зачарован­ный человеческим волшебником для выпускания врожденной способности тайного колдовства; он способен читать заклина­

ния так же, как человеческие маги, и сейчас является волшебником 17-го уровня); Скелдаэр "Переливающаяся Чешуя" (LG мужчина юный серебряный дракон) и Омратедар " Вдумчивый " (LG мужчина древний бронзовый дракон).

Известные враги: Давний противник Тараунраморламурлы - великий вирм красный дракон Клаут (УКЗЦ 167), часто на­блюдающий за ней, чтобы понять то, чем, по его мнению, она обладает: некие средства "отключения" городских оберегов, позволяющие ей входить, выходить и летать над городом по желанию. Он составляет заговор, чтобы убть ее, как только он раскроет ее секрет, и Клаут полагает, что если он истреблит Ясночешуйную, скрытые драконы Уотердипа очень быстро раз­бегутся, поссорятся, и их можно будет легко убить одного за другим и установить свой доминион над Городом Блеска.

Таронраморламурла хорошо знает об исследованиях Старого Ворчуна - как и о маге Маариле, помешавшем многим из по­пыток Клаута досадить Ясночешуйной через агентов, поскольку считает ее жизненно важной для поддержания своего контроля над драконов города. Таронраморламурла знает, что Маарил, если пожелает, может быть для нее гораздо опаснее Клаута, но она уверена, что человеческий маг знает лишь о ней, еще о пяти певчих драконах и, возможно, о стальном драко­не Джаланвалосс, но не о еще семи драконов различных видов, скрывающихся в городе, которые были там до того, как Маа- рил приобрел драконий посох АгейронаГБ. Все скрытые драконы заключили договор - действовать сообща против Маарила, если такие решительные действия когда-либо станут необходимы. Раумортадар даже рассматривает изучение драконьего оберега Агейрона\* с целью понять, как им управлять, изменять и, если возникнет потребность, уничтожить его. Ясночешуй- ная знает это, но втихаря сомневается, что он далеко в этом продвинется, просто никогда не выступая против его попыток.

Схемы: Таронраморламурла сама по себе неамбициозна, ища лишь возможности наслаждаться наблюдением за тем, как вокруг нее разворачивается жизнь в Уотердипе, с одним исключением: она ищет супруга. Она одинока и все сильнее беспо­коится о паре для себя. Раумортадар - хороший друг, но она знает, что, учитывая их природу, они никогда не смогут быть счастливы вместе. Несколько раз она задумывалась о путешествии на Муншае, чтобы найти супруга, но отказывается поки­дать Уотердип или показывать свой интерес к более широкому Фаэруну, пока не найдет потенциальных супругов, к кото­рым можно присмотреться в течение некоторого времени и не остановится на вероятных кандидатах.

В своих повседневных делах Ясночешуйная старается держать сделки, которые заключает лично, но она не обязательно повинуется человеческим законам или ценит их. Если она сталкивается с людьми, работа которых ей неинтересна, она не погнушается запутать их или отправить туда-не-знаю-куда.

Проверки знания: Чтобы понять, что Ясночешуйная является не человеком, а кем-то иным, требуется, чтобы персонаж успешно заметил в отношении ее нечто странное. Это требует успешной проверки Обнаружения (противопоставленный ее проверке Маскировки). Затем РС должен сделать успешную проверку Чувства Мотива (противопоставленную ее проверке Блефа), чтобы предположить, что Таронраморламурла - не нормальный человек. Узнавание чего-либо о ее истинно драко­ньем характере требует успешной DC 25 проверки бардских знаний или DC 30 Знания (местное Уотердип). РС скорее всего в первую очередь поймут, что женщина, которую они встретили, словно никогда не стареет, и что вокруг Уотердипа десяти­летиями встречали нескольких женщин подобной внешности. РС, опросившие мудреца (особенно Маскаландура Нарлура, мудреца, называющего себя "Владыкой Знаний Ормпура"), могут узнать кое-что об уотердипской истории Тараунраморла­мурлы и о е характере с успешной DC 30 проверкой Сбора Информации фС 20 при консультации Нарлура).

Зацепки для приключений: Скромную, осторожную, доверенную посыльную или предъявительницу изделий (контрак­ты, символы, образцы, свидетельства) Таронраморламурлу частенько можно встретить за работой в Уотердипе, обычно по­сле наступления темноты. Ее способности к действиям, любовь к манипуляциям и подлинный интерес к жизни людей, кото­рых она часто встречает, приводят ее к возможнсоти заинтересоваться РС и, возможно, буквально натолкнуть их на при­ключения или направить их к приключениям (или к конфронтации с другими) нашептыванием ложных слухов или правиль­ной информации. Ясночешуйная также ищет подходящих авантюристов, которых она может нанять для посещения Муншае и передачи ее послания одиноким самцам-певчим драконам (трудная задача, так как человеческие формы певчих драконов - неизменно женщины).

Таронраморламурлу всегда тревожат авантюристы, стремящихся найти (и убить?) драконов в Уотердипе, и она знает, что Клаут или другие могут нанять агентов-людей, чтобы выследить ее или других скрытых драконов. Если она подозревает РС в наличии таких целей, она начинает сложные наблюдения за ними, стараясь узнать все возможное о том, кто их нанял, при­нудил или поддерживает, прежде чем перейти к насилию (к которому призывают ее союзники).

Ярость Драконов: Когда Ярость Саммастера охватила Город Блеска, Таронраморламурла и несколько ее товарищей-"скрытых" были за пределами Уотердипа на различных и по-видимому несвязанных экспедициях. Ясночешуй- ная уступила Драконьей Ярости, будучи на пути в Сильверимун, чтобы доставить кое-какие ценности их новому владельцу (уотердипскому наследнику давно скрытого благосостояния). Таронраморламурла могла бы потратить свою жизнь в напа­дениях на поселения Серебряных Кордонов, если бы не быстрая помощь Алустриэль, перебросившая ее в Город Блеска, под относительную безопасность его щита Короля-Убийцы\*.

В последующие дни Ясночешуйная тайно работала с Алустриэль и Лейрел, чтобы выследить своих товарищей-"скрытых" и вернуть их в Город Блеска. По меньшей мере в тех случаях они подоспели слишком поздно (когда искомые вирмы погиб­ли из-за того, что натворили в муках безумия), но еще троих они сумели удержать живыми и сравнительно нормальными. Лишь Таронраморламурла знает, что у "скрытых" есть должок перед Алустриэль и Лейрел; другие драконы слишком гор­ды, чтобы принять такое объяснение, так что они охотно полагают, что у Ясночешуйной есть своя скрытая магия достаточ­ной силы. Таронраморламурла также не раскрыла своим товарищам-"скрытым", что Культ Дракона манипулировал каждым из них индивидуально, чтобы большинство из них оказались за пределами Уотердипа, когда Драконья Ярость охватила Фаэ- рун. Ясночешуйная подозревает, что вреди "скрытых" есть предатель, раскрывший их личности Культу Дракона.

Таронраморламурла CR 14

Женщина взрослый певчий дракон CG Большой дракон (воздух)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +30, Обнаружение

+30; истинное видение 15 футов.

Аура ужасное присутствие (180 футов, DC 26)

Языки Селестиал, Чондатанский, Общий, Драконий, Эльфийский, Иллусканский; языки (непрерывное)

AC 28, касание 9, застигнутый врасплох 28 (-1 размер, +19 естественный)

^ 190 (20 ГО); DR 5/магия Иммунитет электричество, паралич, яд, сон

SR 23

Стойкость +15, Рефлексы +12, Воля +17

Скорость 40 футов (8 квадратов), полет 150 футов (средне), Атака с Лета Рукопашная укус +23 ДО6+4) и 2 когтя +21 (Ы8+2) и 2 крыла +21 (Ы6+2) и удар хвостом +21 (Ы8+6)

Пространство 10 футов; Досягаемость 5 футов (10 футов с укусом)

Базовая атака +20; Захватывание +28 Варианты атаки Силовая Атака Специальные действия дыхательное оружие Известные заклинания колдуна (СЬ 5-й):

1. й (6/день) - изменить себя, обнаружение мысли (ОС 18)

1-й (8/день) - тревога, цветной спрей (ОС 17), затеняющая мгла, истинный удар

1. й (6/день) - обнаружение магии, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 5-й):

1/час - темнота, свет 2/день - проблеск, падение пера 1/день - телепорт (ОС 24)

Способности Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 17, Интеллект 20, Мудрость 21, Харизма 22 SQ дополнительная форма, ужасное присутствие

Умения Настороженность, Слепая борьба, Атака с Лета, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака, Разносто­ронний ИсполнительКАв (струнные инструменты, духовые инструменты)

Навыки Блеф +29, Концентрация +13, Дипломатия +33, Маскировка +16 (+18 как персонаж), Сбор Информации +31, Запу­гивание +8, Знание (тайны) +18, Знание (местное Уотердип) +28, Слушание +30, Исполнение (пение) +29, Исполнение (струнные инструменты) +29, Исполнение (духовые инструменты) +29, Поиск +28, Чувство Мотива +28, Колдовство +20, Обнаружение +30 Имущество кольцо щита разума

Дополнительная Форма ^и) Таронраморламурла может принимать уникальную гуманоидную форму - таковую Средней женщины-человека - как стандартное действие три раза в день. Эта способность функционирует как заклинание полиморф (СЬ 5-й), наложенное на себя, за исключением того, что Таронраморламурла не восстанавливает очки жизни при смене формы и может принимать лишь форму определенного человека. Таронраморламурла может оставаться в своей человече­ской форме, пока не пожелает вернуться в свою естественную форму.

Дыхательное оружие ^и) 40-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, урон 12d6 электричество (заряженный газ), Рефлексы DC 23 - вполовину.

Ужасное присутствие (Ех) Таронраморламурла может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 180 футов от дракона, имеющие 19 НО или меньше, должны делать попытку DC 26 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Тараунраморламурлы в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становят­ся поколебленными на 4d6 раундов.

Чаззар, Избранный Тиамат

СЕ мужчина извергский великий вирм красный дракон

Отец Чессенты был возвращен к жизни Драконьей Королевой и вернулся на землю. Лишь вопрос времени - когда вся Чес- сента, Трескел и Унтер признают правление нового Скептенара Симбара.

Несмотря свое многолетие, Чаззар имеет энергию мощного мужчины-красного дракона в полном расцвете сил. В отличие от типичного великого вирма красного дракона, его чешуя яркая, глянцево-алая, как у вирмлинга, кроме крыльев, которые цвета обсидиана. Глаза Чаззара - черные как смоль шарики, а его рога - иссиня-черные с острыми, зазубренными гранями.

Запас: Чаззар провозглавил казначейство дворца Симбара своей сокровищницей. Смешанные монеты общей стоимостью 109,948 gp, кровь Техаззара (набор из 12 подобранных красных слез, по 1,000 gp каждая или 20,000 все вместе), лунные кам­ни Нанна-Син (17 священных лунных камней, по 50 gp каждый или 1,500 gp все вместе), говорящие камни Сломанной Пира­миды (32 кусочка нефрита гробниц, найденные на языках похороненных в ней унтерских колдунов, по 1,000 gp каждый), слезы Талоны (набор из 3 подобранных слез короля, каждая с изображением потерянного лича-священника Талоны, по 5,000 gp каждая или 25,000 gp все вместе), 12 1-футовых золотых статуэток, изображающих королей-богов Унтера в течение Бит­вы Богов (1,200 gp каждая), 8 усыпанных драгоценностями драконьих яиц (1,500 gp каждое), 4 мифриловые чаши (800 gp каждая), 6 королевских облачений, украшенных тремайрами (розовая разновидность тремолита) (1,000 gp каждое), доспех Рогов (+4 сопротивления электричеству сопротивления огню чешуйчатая кольчуга), брусок Ултама (меньшая палочка ускоренной метамагии), бастион Чаатууландрота (+3 улучшенного сопротивления кислоте тяжелый щит драконьей шкуры), эликсирХоруса-РеМ“Т, глаз Скептенара (хрустальный шар с видением невидимости), молот Раммана (+2 шокирую­щего взрыва громовой военный молот), фонарь обличения, шлем фениксаМа?, 25 +1 сияющих стрел удержанияМаг, роба звезд, роба Драконьей Королевы (меньшее одеяние силыМа), палочка ярости +3, палочка блеска, скарабей защиты, скара­бей сверкающих аур, скипетр Симбара\*, свиток предвидения, свиток остановки времени, свиток желания, змеиное кольцож, серебряный анк Раш, посох ошеломления (+3 отбрасывающий четвертной посохМаг), кольцо-коготь Чаззара (кольцо вели­кого сопротивления электричеству), жезл восстановления (25 зарядов).

Логовище: Будучи недавно коронованным Скептенаром Симбара, Чаззар провозгласил своим логовищем Великий Дво­рец Симбара. Алебастровая цитадель стоит на вершине невысокого холма в Старом Симбаре в тени ныне покинутого Вели­кого Храма Джилгима. Чаззар построил Великий Дворец по своим расчетам в те времена, когда он правил Чессентой, и его протяженные галереи хорошо подходят для огромного тела великого вирма.

Тактика: Убежденный в своем врожденном превосходстве над всеми живыми существами, Чаззар бесстрашен, но он смотрит на физический конфликт как на что-то недостойное себя. Скептенар Симбара окружает себя мощными миньонами, которых он может послать для уничтожения любой угрозы. В редких случаях, когда ему физически угрожают, ярость Чазза- ра непревзойденна, поскольку он чувствует, что противники подрывают его с трудом заработанный божественный статус. Такие поединки обнажают его характер догола, и он рвется в рукопашную, используя свое физическое и дыхательное ору­жие и не помышляя о том, во что это обойдется его союзникам.

Известные союзники: Хоть он и служит чемпионом Тиамат на Фаэруне, Чаззар держит церковь Драконьей Королевы на расстоянии, поскольку он не заинтересован привлечением внимания к тому факту, что он работает по прихоти Тиамат.

Ближайшие союзники Чаззара - Гестанииус с Гор Меча Дракона (ЬЕ женщина извергский великий вирм синий дракон) и Скутосиин "Ядовитый" из Метвуда (ЬЕ мужчина извергский старый зеленый дракон клерик 1/безобразный опустошитель ТиаматДра 6 [Тиамат]). Чаззар использовал еще двух членов Троицы Тиамат в течение Времени Неприятностей, чтобы завер­шить перерождение Тиамат. Подобно Чаззару, Гестанииус и Скутосиин были восстановлены к жизни и возвращены на зем­лю Драконьей Королевой перерожденными в извергской форме.

Известные враги: Будучи Избранным Драконьей Королевы (что в настоящее время является всего лишь титулом), Чаззар - чемпион Тиамат на Фаэруне, испускающий свой ужасающий гнев на тех, кто навлечет ее ярость. В ближайшей перспекти­ве враги Чаззара включают города Эйрспур, Лутчек, Мордулкин и Суренар. В более долгой перспективе Чаззар стремится разбить все ячейки Культа Дракона, отказавшиеся признать правление Тиамат. Чаззар также опять старается уничтожить своего древнего конкурента Аласклербанбастоса, несмотря на недавний союз последнего с Церковью Тиамат в Унтере, и он считает еретиком любого дракона, служащего Великому Костяному Вирму.

Схемы: Сейчас, когда его правление Симбаром безопасно, сын Раутстока "Красные Кости" строит заговоры по восстанов­лению своего королевства, требуя себе все земли Чессенты, Трескела и Унтера. В первую очередь Избранный Тиамат наме­ревается привести по свои знамена один чессентский город за другим - угрозами и секретными переговорами. Кроме безум­ных лидеров Дома Каранок в Лутчеке, лидеры других крупных чессентских городов уже начали спокойно вступать в рас­цветающую империю Чаззара.

Как только вся Чессента, кроме Лутчека, будет находиться в его хватке, Отец Чессенты намеревается наводнить не только Город Безумия, но и равнины Трескела - во имя Драконьей Королевы. Он знает, что провокация будет слишком велика, что­бы его древний конкурент Аласклербанбастос проигнорировал ее, и что Великий Костяной Вирм будет вынужден собрать для защиты свою армию драконов-нежити. Противостоя маршу Чаззара в Трескел, Аласклербанбастос должен возмутить Драконью Королеву и разрушить условный союз, который ячейка Культа Дракона Великого Костяного Вирма сковала с по­следователями Тиамат в Свободном Унтере.

Как будто этого недостаточно, Чаззар уже планирует тот день, когда повернет свои армии против крестоносцев Мулхо- ранда. Когда армии Чаззара проведут зачистку на западе, Гестанииус выпустит свои силы с востока, отрезая линии снабже­ния Мулхоранда. Тем временем армии Скутосиина пройдут вниз по побережью, блокируя любые попытки Мулхоранда восстановить свои поставки морским путем.

Проверки знания: Будучи Скептенаром Симбара и одним из первых королей-драконов, много лет управлявшим широкой полосой Фаэруна, Чаззар быстро становится известным по всему Фаэруну. Нахождение логовища Чаззара требует успеш­ной DC 10 проверки бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Старые Империи).

РС, опросившие одного или нескольких чессентцев, могут узнать описание Чаззара, его логовище, тактику, известных со­юзников и известных врагов с успешной DC 15 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать о его обросших слухами сокровищах и планах с DC 25 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: РС, нанятые одной или несколькими из множества фракций Чессенты, могут оказаться теми, к кому обратится агент Чаззара. В обмен на определенное покровительство он хотел бы, чтобы они защитили мирное воссо­единение постоянно враждующих городов-государств Чессенты. Однако, наниматели РС могут быть непреклонно оппози­ционно настроены в отношении союза с Чаззаром.

По мере того, как Чаззар начинает вновь объединять страны, начинают расползаться слухи, что его следующей целью бу­дет Трескел. К РС могут обратиться агенты Дома Жеди из Мордулкина, просящие, чтобы они раскрыли планы Чаззара на их город (они боятся, что Чаззар превратит его в военный лагерь, независимо от того, будут ли они с ним бороться или просто сдадутся и поставят одного из его генералов в качестве правителя). РС не знают, что по сути их тайно нанимает Аласклер- банбастос, и их сообщения пересылаются Великому Костяному Вирму.

Ярость Драконов: Чаззар вернулся на Торил в последние дни Ярости Драконов, материализовавшись над Заливом Чес- сенты посреди военно-морской битвы между городами Симбар и Суренар. Устроив обоим флотам разрушительную оргию, Отец Чессенты вроде как вернул свое самообладание. Уничтожив или вытеснив почти всех драколичей и драконов, послан­ных Аласклербанбастосом в Чессенту, Чаззар улетел в Симбар. После краткой битвы с гораздо более слабыми защитниками Симбара он быстро обосновался во Дворце Скептенара и приступил к укреплению своего правления, вырезая всю оставшу­юся оппозицию в городе.

Чаззар CR 40

Мужчина извергский великий вирм красный дракон, драконий господин 12 СЕ Колоссальный дракон (огонь, экстрапланарный)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +63, Обнаружение

+63

Аура устрашающая аура (360 футов, DC 44)

Языки Абиссал, Арагракх, Драконий, Адский

AC 50, касание 11, застигнутый врасплох 50 (-8 размер, +39 естественный, +9 отклонение)

В\* 1 ,144 (52 НО); быстрое лечение 3; DR 25/эпический

Иммунитет урон способности, иссушение способности, исушете энергии, огонь, воздействующие на разум заклинания и

способности, превращение (полиморф, окаменение, изменяющие форму атаки)

SR 33

Стойкость +41, Рефлексы +32, Воля +41 Слабости уязвимость к холоду

Скорость 70 футов (14 квадратов), полет 270 футов (неуклюже), плавание 70 футов, Атака с Лета, Парение, Крыловорот

Рукопашная укус +63 ^8+18) и 2 когтя каждый +61 ^6+9) и 2 крыла каждый +61 (2Д8+9) и удар хвостом +61 ^6+27)

Пространство 30 футов; Досягаемость 20 футов (30 футов с укусом)

Базовая атака +53; Захватывание +87

Варианты атаки сокрушение, поразить добро (1/день, +20 урон), подкашивание хвостом, Устрашающий Удар, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Большой и с Разгона, Силовая Атака, Урывание, Дыхание Бури Специальные действия дыхательное оружие

Боевое оснащение коронное кольцо Чаззара\*, Шар Драконоподобных (красный дракон)

Известные заклинания колдуна (СЬ 19-й):

9-й (5/день) - оглушающее дыханиеДра, рой метеоров (ОС 28)

8-й (7/день) - примесь дыхательного оружияДра, требование (ОС 27), обессиливающее дыханиеДра 7-й (7/день) - великий тайный взгляд, великое ошеломляющее дыханиеДра, проекция (ОС 26)

6-й (7/день) - антимагическое поле, знание легенде, истинное видение (ОС 25)

5-й (8/день) - горящая кровьДа, эфирное дыханиеДра, великие крылья воздуха^“, превосходящий магический клыкДра 4-й (8/день) - рассеивающее дыханиеДра, огненный щит, упрекающее дыханиеДра, связывание крыльевДра (ОС 23)

1. й (8/день) - ослепляющее дыханиеДра, огненный шар (ОС 22), необнаружение, языки (ОС 22)

2-й (8/день) - сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, бритвоклыкиДра

1. й (9/день) - тревога, быстрое отступление, падение пера, истинный удар, незримый служитель

0-й (6/день) - тайная метка, обнаружение магии, обнаружение яда, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, лов­кость рук, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 19-й):

12/день - нахождение объекта 3/день - предложение (ОС 21)

1/день - различить местоположение, нахождение пути

Способности Сила 46, Ловкость 10, Телосложение 31, Интеллект 26, Мудрость 27, Харизма 28 дополнительная форма, бессмертный

Умения Устрашающий Удар, Раскол, Драконье ЗнаниеДра, Быстрое ЛечениеДра, Атака с Лета, Великая Стойкость, Парение, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Улучшенная СкоростьДра, Железная Воля, Большой и с Разгона\*“, Молниеносные Рефлексы, Мультиатака, Силовая Атака, Урывание, Дыхание Бури\*“, Крыловорот Навыки Оценка +63, Блеф +64, Концентрация +65, Дипломатия +68, Маскировка +9 (+11 как персонаж), Искусство Побега +55, Запугивание +66, Прыжок +73, Знание (тайны) +63, Знание (история) +32, Знание (планы) +33, Слушание +63, Поиск +63, Чувство Мотива +63, Обнаружение +63, Выживание +8 (+10 на других планах)

Имущество боевое оснащение плюс амулет превосходстваДра

Устрашающая аура (Ех) Чаззар может вдохновлять ужас в существах, смотрящих на него. В пределах 360 футов от драко­на те, кто имеют 40 НО или меньше, должны делать попытку DC 44 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к устрашающей ауре Чаззара в течение 24 часов. При провале существо поколеблено или ошарашено (на выбор дракона) на 4d6 раундов. Если Чаззар атакует или разгоняется, поколебленные существа должны преуспеть в другом ОС 44 спасброске Воли или станут испуганными на 4d6 раундов. Все союзники в пределах радиуса получают +4 бонус морали на броски атаки, спасброски и проверки, а противники, проваливающие спасброски, берут -4 штраф морали на броски ата­ки, спасброски и проверки. Союзники могут быть исключены (на выбор дракона) из эффекта ауры.

Дыхательное оружие (8и) 60-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, урон 24d10 огонь. Рефлексы ОС 40 - вполовину.

Кодекс поведения Чаззар теряет свою устрашающую ауру (и не восстанавливает свое ужасное присутствие), если он когда- либо по своей воле совершит действие, противоречащее его хаотично-злому мировоззрению.

Сокрушение (Ех) Область 30 на 30 футов; Большие или меньшие противники берут 4d8+27 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в ОС 40 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Бессмертный (8и) Чаззар - квази-божество и больше не может умереть от естественных причин. Он не должен есть, спать или дышать. Он все же может быть убит в физическом или магическом бою и подвержен смерти от массивного урона. Урывание (Ех) Против Больших или меньших существ, укус 4d8+18 в раунд или коготь 4d6+9 в раунд.

Подкашивание хвостом (Ех) Полукруг 40 футов в диаметре; Средние или меньшие противники берут 2d8+27 пунктов кро­шащего урона (Рефлексы ОС 40 - вполовину).

Тостин Алаэртмог, "Серебряное Пламя”

CG мужчина молодой взрослый ртутный дракон

"Прямо как Серебряное Пламя..."

- популярное высказывание в Уотердипе, обычно подразумевающее любопытную, неожиданную смену планов

Внешность Тостина типична для его разновидности - тонкое извилистое тело и стройный кнутоподобный хвостом. Его яр­кая чешуя достигла зеркального блеска, присущего намного более старшим ртутным драконам, и портит ее лишь длинный едва различимый шрам на внутренней части левого бедра, полученный во время последней Драконьей Ярости в битве с вы­водком Члорасидары.

Запас: Сокровище Серебряного Пламени состоит из груды сияющих скал (металлические руды, в значительной степени медные, предназначенные для будущего поедания) и намного большей груды изделий, которые Тостин счел барахлом, когда перестраивал логовище под свои потребности - главным образом это сломанная мебель и гниющие остатки ткани, но некоторые вазы, табуретовы и т.п. обладают небольшой (а иногда и мощной) магией. Их мягкое свечение придает комнате жутковатый вид и дает достаточно света, чтобы любые вторгшиеся увидели парящий над сокровищами гигантский мозг с распластанными под ним десятью щупальцами, попугайский клюв которого аремя от времени беззвучно открывается и за­

крывается. Этот мертвый грелл, сохраняемый, удерживаемый в воздухе и оживленный магией, уже был тут, когда Тостин в первый раз вошел в особняк. У него нет никаких сил или чувств - это не нежить, и он реагирует на вторгшихся лишь пово­рачиваясь к ним и работая клювом. Серебряное Пламя посчитал его хламом и приволок сюда из другого места в особняке; цель, для которой он был зачарован, неизвестна.

Комната с трофеями Тостина содержит сломанные магические автоматы, главным образом различные виды големов. Не­которые из устройств включают механизмы мельниц с лошадиным приводом, осадные башни, сломанные остатки гигант­ского - 300 футов в поперечнике в целом виде - планетария, изображающего движения известных небесных тел в Про­странстве, управляющие лопасти разбившегося халруанского небесного корабля, суда (корабли, фургоны и воздушное ба­рахло, которое дракон атаковал и захватил) и другие причудливые вещи.

Его собрание также содержит левитирующий, вертикальный массивный бронированно-металлический "гроб лича" из Та- шулты, который Тостин никогда не был способен открыть (см. страницу 96 "Змеиных Королевств"), и целый неповрежден­ный скелет зеленого дракона, заключенный в прозрачное толстое и аккуратное стекло, похожее на доспехи, носимые воина­ми из Нимбрала. Он также хранит мумифицированного бехолдера, сидящего на троне человеческого размера, на который его усадил Тостин, а рама, окружающая это место, утыкана всеми видами любопытно выглядящих жезлов, палочек и шлан­гов. Магическая сеть скрепляет парящее собрание стеклянных сфер, каждая из которых содержит отдельную часть убитого обескровленного мужчины в робе - одна из его отделенных рук все еще сжимает жезл, а его туловище, одето в робу, распи­санную мерцающими звездами.

Также в логовище Тостина есть довольно изодранная "драконья маскировка", предназначенная для навешивания на гиган­та или титана, который мог затем использовать ложные крылья дракона из шнуров и шелка, когти и хвост посредством длинных палочек (как марионетку).

Другая любопытная вещь - каменный пьедестал 10-футового диаметра с четырьмя арками по сторонам, удерживающий наверху маленькую, круглую каменную плиту. Три группы манипуляторов, каждый из которых состоит из поднятых камен­ных штифтов, соответствующих четырем пальцам человеческой руки, врезаны в один из боков пьедестала. Тостин принес это сюда из разбитой, покинутой башни волшебника где-то на Хребте Мира из-за своего интереса к тусклому примечанию, находящемуся на главной плите, прижатой скалой. Примечание на Общем гласит: "Звенящий горн, нетерезы? Изготавлива­ет кольца, содержащие заклинания, на верхнем лотке, когда из надлежащего существа иссушена жизнь на главной плите. Простые кольца из любого металла, но инструкции потеряны. Существо может быть драконьим или нежитью". Тостин ни­когда не попытался найти утерянные инструкции или поэкспериментировать с панелью управления; он просто хотел, чтобы такое устройство спокойно лежало в его хранилище, а не стояло там, где некоторые слишком умные волшебники могли бы собраться поэкспериментировать с его силами на определенном ртутном драконе.

Единственные известные сокровища Тостина, имеющие практическую цель, включают кулон Чоссабры, амулет, управляет его логовищем, и кольцо тарана.

Логовище: Серебряное Пламя устроил логовище в Эверлейке, в сердце Эвермурза, но он проводит дома не так много вре­мени. Тостин сделал логовище том, где обнаружил "дыру" в водах озера: магическая воздушная шахта в воде, дающая вход в особняк под грязевым дном озера.

Это безымянное местожительство, вероятно, когда-то было домом мощного волшебника (оно щетинится магическими оберегами и защитами, большинство которых Тостин оставил неизменными), но давно было покинуто к тому моменту, когда его обнаружил Серебряное Пламя. Он нашел "амулет контроля", позволяющий ему управлять силами особняка, снес несколько его внутренних стен, чтобы дать себе пространство для комфортного перемещения, и устроил себя дом. Сегодня этот амулет скрыт где-то в логовище, и его местоположение известно лишь дракону.

Тостин никогда не пытается входить в воздушную шахту, когда поблизости есть существа, способные увидеть его. Он обычно летает над Эверлейком в поисках людей или других существ на берегах озера перед тем, как нырнуть в свое логови­ще. Скопления птиц, летящих через озеро, частенько неумышленно находят логовище; время от времени глубины воздуш­ной колонны оживают и всасывают в шахту свежий воздух, устраивая вокруг нее водоворот, и вытесняют несвежий воздух, который затем выстреливает из шахты. Маленькие летучие существа могут неожиданную быть втянуты или подброшены воздушным столбом. По крайней мере один авантюрист, использующий заклинание полет, обнаружил логовище таким об­разом, но сбежал из его глубин, не потрудившись исследовать то, что лежит подо дном озера.

Шахта входит в дно озера, спускается на 80 футов, а затем изгибается, вновь поднимаясь примерно на 20 футов, выходя в большую входную палату. Здесь ждут шесть гвардгулийГБ; они нападают на любое вошедшее существо, кроме Тостина и тех, кого он сопровождает, преследуя на протяжении "безопасного прохода", описанного ниже. Они знают характер и точное местоположение ловушек за пределами их палаты и избегают их в последний момент, не подавая признаков прекра­щения преследования или аккуратного прохода, пока не достигнут реальной опасности.

Четыре 60-футовых сводчатых прохода в стенах входной палаты открываются в высокие и широкие проходы, идущие прямо сквозь скалу, расходясь подобного пальцам человеческой руки на несколько сотен ярдов, прежде чем начинается че­реда изгибов, правильных углов и сводчатых проходов. Три из них - "ложные" проходы, идущие через последовательность механических ловушек (клинки, выскакивающие из стен, падающие каменные блоки, присоединенные к цепям, которые не­медленно их поднимают и удерживают в потолочных гнездах, и так далее).

Четвертый маршрут - единственный безопасный, и он ведет к проходу, уставленному магическими каменными статуями, которые двигаются в качестве реакции на присутствие вторгшихся. Они угрожающе поднимают руки, всегда поворачиваясь так, чтобы загородить путь существам, перемещающимся по проходу. Статуи предназначены дял того, чтобы напугать вторгшихся и заставить их уйти, но они не причиняют никакого вреда, даже если их коснуться или атаковать. Многие были сломаны и теперь соединены металлическими полосами или поддерживаются на каменных блоках; это - древние реликвии, вытащенные из руин нетерезов.

Между каждой парой статуй есть дверь в стене. Все двери - овалы 40-футовой высоты с колючими остриями в центре, словно у гигантских шипастых щитов. Почти все двери ложны; открывается лишь одна, раскачиваясь на противовесах так, что открыть ее может даже одинокий халфлинг. Орнаменты на всех поддельных дверях - действительно обереги, и они стреляют в любое вторгшееся существо, движущее две двери кроме реальной, выпуская эффекты холода, электричества или удержания, пока хотя бы одно живущее существо остается за пределами реальной двери.

Проход за реальной дверью разветвляется; одна ветвь ведет в палату, загроможденную сокровищами Тостина, а другая- поднимается к спальной области. Спальная палата - почти на поверхности; если его логовище когда-либо окажется затоп - ленным, Тостин может пробиться к свободе через потолок, расковыряв при этом маленький голый скалистый островок. По­сле этого воды Эверлейка прольются в логовище новым путем. Единственная приметная черта этой спальной палаты - огромная насыпь земли, покрытая мягкими, пышными мхами, собранными и высаженными драконом.

Несколько незаконченных палат открываются из прохода, поднимающегося к спальной области. Эти комнаты были остав­лены незавершенными, когда было резко приостановлено рытье для будущего расширения. Тостин использует их для раз­мещения своей медленно растущей коллекции трофеев. Серебряное Пламя не беспокоится о том, чтобы забаррикадировать или скрыть лишенные дверей арки этих комнат, и достаточная часть их содержимого все еще магически оживляется, чтобы дать вид идущей жизни и деятельности.

Тактика: Тостин любопытен, горд и опрометчив, и он часто ввязывается в столкновения с большими драконами, с архи- магами, занятыми битвой заклинаний, и в подобные опасности. Он быстро впадает в ярость и выходит из нее, не держа не­довольства и не считая кого-либо противником длительное время. Каждое его отношение, вера, интерес и ненависть меня­ются столь же быстро, как северный ветер. Единственное постоянное в Серебряном Пламени - его непредсказуемость.

Известные союзники: Кипучая, подвижная индивидуальность Тостина дала ему много быстрой дружбы, но немного дли­тельных союзов. Его самый стойкий друг - Лаэралин (CG женщина продвинутый 4 HD псевдодракон колдун 2), которую он спас от когтей Челиин (СЕ женщина зрелый взрослый черный дракон) высоко над Высокой Пустошью.

Известные враги: До недавнего времени единственным "врагом" Тостина была уотердипская знать, рассерженная его склонностью крушить партии в их сельских угодьях. Однако Серебряное Пламя не знает, что Члорасридара ^Е женщина старый зеленый дракон) из разрушенного города Миламниир в Высоком Лесу сейчас активно охотится на неуловимого ртутного дракона, стараясь отомстить за убийство им одного из ее детей и ранение другого.

Схемы: Более, чем любой другой известный дракон, Тостин ничуть не заботится о будущем; планирование, запасы пищи и сбор сокровищ его не касаются. Он проводит свои дни, ныряя в череду свежих восхищений, помогая авантюристам разме­тать руины тут, преследуя налетчиков-вивернов там, атакуя пиратский корабль здесь, а затем уклоняясь от штормовых об­лаков. Серебряное Пламя ненавидит лишь тех, кого он уличил в использовании яда или магического обмана во вред дру­гим, тех, кто демонстрирует злобу или жестокость, и тех, кто замышляет против него предательство.

Проверки знания: Нахождение логовища Тостина около Эверлейка требует успешной DC 25 проверки бардских знаний или Знания (местное Серебряные Кордоны). Нахождение воздушной шахты требует DC 35 проверки Знания (природа) или 1 часа терпеливого наблюдения и исследования на озере. РС, опросившие уотердипскую знать, могут узнать описание Сере­бряного Пламени, его тактику и действия с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Те-Кто-Арфа считают Тостина родственной душой, ибо его проделки (часто - над надмен­ной знатью и напыщенными торговцами) всегда будут поднимать настроение. В псоледние недели разрозненные сообще­ния, собранные Арфистами, предполагают, что другой вирм охотится на ртутного дракона, имеющего шрам как у Тостина. Зал Бердуска может завербовать РС для защиты Тостина, что будет усложнено нежеланием Серебряного Пламени ограни­вать свои интенсивные действия, граничащие с сумасбродством.

Ярость Драконов: Тостин попытался избежать эффектов последней Драконьей Ярости, дремля в своем логовище, но то ли любопытство, то ли оттенок безумия взяли верх, и он появился из Эверлейка незадолго до окончания Ярости Саммастера для исследований. Три дня спустя, пролетая над деревьями Высокого Леса, Тостин был атакован парой очень молодых зеле­ных драконов, объятых безумием. Серебряное Пламя убил одного из вирмов и отогнал другого, но успел получить серьез­ную рану, заставившую его вернуться в логовище, пока Драконья Ярость не окончилась и пока не зажил его бок.

Тостин Алаэртмог CR 8

Мужчина молодой взрослый ртутный\* дракон CG Средний дракон (огонь)

Инициатива +3; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +20, Обнаружение +20

Аура ужасное присутствие (150 футов, DC 19)

Языки Общий, Драконий, Игнан

AC 29, касание 12, застигнутый врасплох 26 (-1 размер, +17 естественный, +3 Ловкость).

^ 142 (15 НО); DR 5/магия Иммунитет огонь, паралич, сон; SR 18 Стойкость +12, Рефлексы +12, Воля +11 Слабости уязвимость к холоду

Скорость 60 футов (12 квадратов), полет 250 футов (хорошо); Ловкая Атака с ЛетаДра, Атака с Лета, Силовой ПодъемДра, Крыловорот

Рукопашная укус +19 (Ы8+4) и 2 когтя +17 (Ы6+2) и 2 крыла +17 (Ы4+2)

Базовая атака +15; Захватывание +24 Варианты атаки ослепляющий блеск\*

Специальные действия дыхательное оружие Известные заклинания колдуна (СЬ 5-й):

1. й (5/день) - блеск орла, экран взгляда\*

1-й (7/день) - зачарование персоны (ОС 13), постигать языки, своенравные нервы КопаэраМа (ОС 12), разрубающая рука ЛейрелМаг.

0-й (6/день) - обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, исправление, читать магию, касание усталости (ОС 12) Подобные заклинаниям способности (СЬ 5-й):

3/день - зеркальное изображение

1/день - цветной спрей (ОС 13), гипнотический образ (ОС 14)

Способности Сила 19, Ловкость 16, Телосложение 17, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14 SQ ужасное присутствие, защищенный взгляд

Умения Ловкая Атака с ЛетаДра, Атака с Лета, Парение, Мультиатака, Силовой ПодъемДра, Крыловорот

Навыки Баланс +14, Концентрация +12, Дипломатия +4, Маскировка +6, Искусство Побега +12, Сбор Информации +4, Прыжок +2, Знание (местное Север) +11, Знание (местное Уотердип) +11, Слушание +20, Поиск +20, Чувство Мотива +11, Обнаружение +20, Кувырок 15 Имущество кулон Чассабры, кольцо тарана

Дыхательное оружие (Su) 30-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 5d8 огонь (интенсивный пламенный свет), Рефлексы DC 20 - вполовину.

Ужасное присутствие (Ex) Тостин может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 150 футов от дракона, имеющие 14 HD или меньше, должны делать попытку DC 19 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Тостина в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количе­ством HD становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством HD - становятся поколебленными на 4d6 раундов.

Защищенный взгляд (Ex) Тостин иммунен к любому эффекту, который ослепил бы его или затуманил взгляд. Он также получает +3 расовый бонус на спасброски против любого эффекта света или образа.

Вирмы Севера

Эд Гринвуд написал популярную серию статей, поименованных ''Вирмы Севера", представленных в журнале "Дракон", выпуски с #230 по #259, и в "Ежегодном Журнале Дракон #3". Эти статьи также доступны для свободного скачивания на веб-сайте Wizards of the Coast, <http://wizards.com/dnd>. Два дополнительных драколича появились в "Культе Дракона" [2-е Из­дание] в том же самом формате: Аурглороаса и Дретчройастер.

Семь вирмов из этого ряда - Арвейатурас, Клогайилиаматар, Дретчройастер, Джаланвалосс, Сариндалаглоттор, Олотонтор и Тостин Алаэртмог - детализированы в этой главе. Далее следует краткий свод логовищ и действий в течение Ярости Сам- мастера еще двадцати пяти.

Араутатор: "Старая Белая Смерть" (CE мужчина старый белый дракон колдун 5) устроил логовище под Горой Одинокий Клык, далеко на севере Хребта Мира среди Бескрайнего Ледяного Моря. В течение Ярости Саммастера он был одним из примерно дюжины драконов, напавших на Ведущую Башню Тайного в Лускане. После того, как западное крыло Ведущей Башни пало, Араутатор захватил много магической мошц, включая по крайней мере три тома, содержащих редкие и мощ­ные заклинания.

Аурглороаса: "Свистящая Тень" (CE женщина теневой вирм драколич) живет в тронной комнате Тандерхолма, покинуто­го дварфского города в южных Громовых Пиках, в нескольких лигах к северу и к западу от Высокого Замка. В течение Яро­сти Саммастера Аурглороаса быстро переместилась, чтобы закрепить свой контроль над Носящими Пурпур в Сембии, в ре­зультате чего она планировала установить лидерство над всем Культом Дракона после поражения Саммастера. Она пре­успела лишь частично, как обсуждается в Главе 2.

Балагос: "Летучее Пламя" (CE мужчина великий вирм красный дракон) имеет два логовищ: Дымный Шпиль, самый западный пик отрогов Гор Троллей, прикрывающий леса горной страны Амна к северу от Эшпурты, и Колодец Вирма в Горе Таргил, самой восточной из Гор Звездного Шпиля. В течение Ярости Саммастера Балагос прилетел на восток, к Озеру Пара, где он испустил огненный шторм на враждующие города Саэлмур и Минтар, убив более половины населения каждого из городов. За собой Балагос оставил разрядку напряженности, поскольку ни один из городов не был способен собрать до­статочные силы, чтобы провести атаку на другой.

Даурготот: "Ползучая Погибель" (CE мужчина великий вирм черный драколич волшебник 20/архимаг 5) устроил логови­ще в покинутом городе гномов Долблунд (см. страницу 144 "Утерянных Империй Фаэруна"), который находится к северу и к востоку от Уотердипа. В течение последней Ярости Драконов Даурготот начал воплощать давнишние планы по вытесне­нию Саммастера с поста лидера Культа Дракона. Он преуспел лишь частично, как обсуждается в Главе 2.

Десзелдариндин Серебряное Крыло: "Червь-Страж Эверлунда" (LG мужчина серебряный вирм) живет с Валамарадэйс в "Летучей Горе" (см. ниже). В течение Ярости Драконов Десзелдариндин и его супруга уступили безумию и со смертельной яростью набросились друг на друга. Лишь вмешательство Алустриэль не позволило этим двум драконам убить друг друга. В благодарность оба заверили себя защите Серебряных Кордонов.

Элденсер: "Червь-Скрывающийся-в-Клинках" (N великий аметистовый вирм; УКЗЦ 224) иногда оставляет свое непо­движное, управляемое стасисом тело в одной из дюжины пещер в сердце горы или на недоступных морских островах, но обычно размещает это в склепе в Городе Мертвых Уотердипа. Его сознание проводит немало времени, скрываясь в клинках, переходя от одного авантюриста к другому. В течение Ярости Саммастера Элденсер забрал свое тело на Элементный План Земли, где и пережидал ее эффекты.

Фелголос: У "Летучей Неудачи" (LG мужчина юный бронзовый дракон колдун 14) есть многочисленные спальные места в высоких горных пиках - от Гор Троллей до Громовых Пиков, но нет никакого истинного логовища. В течение Ярости Дра­конов Фелголос блуждал по востоку, участвуя в крестовом походе против Культа Дракона и его драконьих союзников. Ком­бинацией удачи и заклинаний он никогда не уступил ее эффектам, несмотря на игнорирование принятой поколениями ме­таллических вирмов практики - спать под мрачным взором Звезды Короля-Убийцы.

Г аладаэрос: "Закатное Пламя" (CG мужчина зрелый взрослый медный дракон) живет в сети пещер, которые он называет Пламенным Домом, в самом высоком пике на неотмеченном на карте острове в Море Мечей к северо-западу от Гундарлуна. Те, кто видят этот остров, считают его одним из Пурпурных Камней. В течение Ярости Саммастера Галадаэрос прилетел на запад, ища способ избежать эффектов Драконьей Ярости. Хотя он утверждает, что не уступил безумию, Закатное Пламя вернулся с рассказами о покинутом гнезде ааракокр далеко на западе.

Голонтир: Хотя она имела обыкновение устраивать логовище близ Уотердипа, "Язык Славы" (CN женщина зрелый взрослый топазовый дракон; УКЗЦ 220) теперь живет в разрушенном доме поместья в лесу к юго-востоку от Аррабара в ди­ких южных краях Чондата. В течение Ярости Драконов Голонтир стала жадной и слишком длго задержалась на Фаэруне. Уступив безумию, она дала выход великому опустошению на виноградниках Нимпета, уничтожив большую часть годового урожая винограда, прежде чем вернуть достаточно самообладания, чтобы бежать на Элементный План Воды.

Хуундарх: "Красная Ярость Минтарна" (CE мужчина древний красный дракон) живет в обширном комплексе подземных комнат под островом Скадаурак, к северо-западу от острова Минтарн. В течение Ярости Саммастера Хуундарх появился из своего логовища и прилетел на запад, в Муншае. В бешенстве, приличествующем его имени, он выместил свою ярость на

город Каллидирр, сжигая целые улицы домов и оставив горящим центральный замок. Красную Ярость отогнали лишь благодаря коллективным усилиям круга мощных друидов, и урон, оставленный им, потребует годы для восстановления.

Иимрит: "Дракон Статуй" (ЬЕ женщина древний синий дракон колдун 7) живет в разрушенном городе Анарат в северных пределах Замерзшего Моря, в тени Высокого Льда (см. страницу 96 "Змеиных Королевств" для большего количества дета­лей о Городе Статуй). В течение недавней Ярости Драконов Иимрит прилетела на север, в Хартсвейл, где вырезала множе­ство гигантов, уничтожив три важных клана.

Клаут: "Старый Ворчун" (СЕ мужчина великий вирм красный дракон; УКЗЦ 167) устроил логовище в Долине Клаутен - узкой, вьющейся пропасти в горах к востоку от Скалы Ворона. В течение Ярости Саммастера Клаут появился в небе над Мирабаром, взбешенный яростью и намеревающийся разорвать город на части и разворошить его глубины. Клаут жестоко опустошил поверхностный город, но был отброшен объединенными усилиями крепких защитников Мирабара и Сариндала- глоттор прежде, чем смог повредить нижний город.

Лхаммарунтосз: "Когти Побережья" (LG женщина очень старый бронзовый дракон) имеет два логовища: долина в виде полусферы среди высот Орлумбора (ее основное логовище) и скрытое логовище-сокровищница во внутренней части Высо­кой Пустоши. Она проводит большинство свое времени, летая вдоль линии движения кораблей по Побережью Меча. В течение недавней Драконьей Ярости Лхаммарунтосз уступила безумию и провела ряд разрушительных атак на пиратские логовища и корабли по всем Островам Нелантер. Она оставила от пиратского порта Скауг дымящиеся руины и потопила по крайней мере дюжину пиратских кораблей - и у причалов, и в море.

Малаэрагот: "Дракон Незримый" (LN мужчина очень старый сапфировый дракон) живет в Царстве Камня и Тени, огром­ной сети пещер под Горами Серый Пик, сформированной из естественных подземных палат и давно покинутых дварфских раскопов Аммариндена. В течение недавней Драконьей Ярости Малаэрагот отступил на Элементный План Земли, чтобы переждать последовавшее безумие.

Миирим: "Вирм-Часовой" (Л женщина великий серебряный вирм, бестелесный часовой) живет в подвалах и естествен­ных вулканических проходах под Кендлкипом, привязанная к шкатулке архимага, ограничившее ее нынешней формой. Дра­конья Ярость Саммастера не сделала ничего, чтобы освободить ее от бесконечного рабства, так что она продолжает свою бесконечную службу полубезумного стража нижних пределов Кендлкипа.

Морнаугут: "Дракон Пустоши" (ЛЕ женщина молодой взрослый зеленый драколич клерик 8 [Шар]) устраивает свое лого­вище в обширных пещерах под Долины Зеленого Листа в области Высокой Пустоши, известной как Скалистые Ростки, к востоку от Даггерфорда и к юго-востоку от Секомбера. В течение Ярости Драконов Морнаугут отчаялась, что Шар когда- либо ответит на ее молитвы, и обратилась к Культу Дракона, в отчаянии надеясь сохранить свое с трудом завоеванное здра­вомыслие. Как ни странно, сразу после преобразования Морнаугут в несмерть покровительство Шар полностью вернулось. Дракон Пустоши сейчас находится в процессе создания новой ячейки Культа Дракона, посвященной Шар, действующей в восточном Амне, но базирующейся в Скалистых Ростках. Она путешествует между этими двумя регионами посредством нескольких тщательно размещенных порталов.

Нурвурим: "Темная Леди" (СЕ женщина взрослый дракон-дроу) имеет дюжину логовищ в долине Реки Дессарин, но чаще всего ее можно встретить развлекающейся с любовниками в Поместье Рундрет, выходящем на длинную дорогу к севе­ру от Амфайла. В течение Ярости Драконов Нурвурим уничтожила послов из Яртарской ячейки Культа, а потом выпустила свою ярость на сонную деревеньку Улувин, ранее сообщество примерно из 600 фермеров и владельцев рогатого скота, рас­положенную между Секомбером и Железным Горном, превратив ее в кладбище, на котором сейчас есть лишь поднятые мертвецы. После поражения Саммастера Нурвурим помогла восставшим членам Культа в Яртаре, отбросив Покса и Сорг- лайса, лидеров ячейки. Затем Темная Леди несколько месяцев играла с остатками ячейки Культа, прежде чем раскрыть их секреты властям Яртара, заставив новых лидеров Ячейки задуматься о союзе с Церковью Тиамат.

Ниммурх: "Вирм-Который-Наблюдает" (LG мужчина древний бронзовый дракон) устроил логовище в лабиринте пещер, которые он называет Ямой, расположенном высоко среди самых недоступных пиков острова Аларон на Муншае. В течение недавней Драконьей Ярости легкое безумие привело Ниммурх к ошибочному наложению заклинания сквозь зеркальный портал, таким образом выбросив его прямо на План Зеркал. Теперь у стража уотердипского клана Силмерхелв есть вторая навязчивая идея: больше узнать о странной расе, известной как нерраФИ

Паларандаск: "Незримый Защитник" (LG мужчина великий золотой вирм колдун 9, уникальная полубестелесная форма) живет в высокой, узкой долине известной как Фелренден, расположенной среди самых западных пиков Гор Меча, недалеко от Высокой Дороги к юго-востоку от Лейлона. У Паларандаска нет истинного логовища, но он остается близ деревни гно­мов Иеритимбур. Незримый Защитник остался бестелесным в течение Ярости Саммастера, потому что эффекты мифали Драконьей Ярости не простирались на Эфирный План.

Раулотим: "Бесшумная Тень" (ЬЛ мужчина великий изумрудный вирм волшебник 10) живет в калдере потухшего вулка­на на острове Аксгард к северу от Руатима. В течение последней Драконьей Ярости он уходил на Элементный План Возду­ха.

Талагирт: "Старый Владыка Память" (Л мужчина очень старый дракон мглы) живет во влажной, сырой сети пещер на бе­регу Моря Мечей, к северу от Порта Лласт. В течение Ярости Саммастера он был одним из примерно дюжины драконов, напавших на Ведущую Башню Тайного в Лускане. После того, как западное крыло Ведущей Башни пало, Талагирт откопал в щебне много томов и унес их в свое логовище.

Драконы-дроу

Драконы-дроу - полутеневые драконы-дроу, смешанная родословная которых была разбита на две отдельных формы по­средством секретов, украденных у малагримов. С точки зрения игромеханики драконы-дроу считаются теневыми дракона­ми, обычно - с дополнительными уровнями классов. Их одобренный класс - колдун. Драконы-дроу имеют оценку вызова, соответствующего возрастной категории теневого дракона +1 категория, потому что у них есть одна дополнительная сверхъествественная способность и одна дополнительная расовая черта.

Дополнительная форма ^и): Юный или более старший дракон-дроу может принимать уникальную гуманоидную форму - таковую Среднего дроу - как стандартное действие три раза в день. Эта способность функционирует как наложение на себя заклинания полиморф на его уровне заклинателя, за исключением того, что дракон-дроу не восстанавливает очки жиз­ни при изменении формы и может принимать лишь форму определенного дроу. Дракон-дроу может оставаться в своей фор­ме дроу, пока не захочет вернуться к своей естественной форме.

Эльфийская кровь: Для всех эффектов, связанных с расой, дракон-дроу считается эльфом.

Валамарадэйс: "Королева-Дракон Сильверимуна" (LG женщина древний золотой дракон) и ее супруг Десзелдаринин (см. выше) живут в Летучей Горе - гигантской полой овальной скале, держащейся наверху, подвижной и окутанной мглой, маги­ей Королевы-Дракона. Обычно она парит над самым лесом на западе от Эверлунда или к югу от него на краю Высокого Леса. Как отмечено выше, Драконья Ярость поглодила и Валамарадэйс, и Десзелдариндина, и в своем безумии они обрати­лись друг против друга с убийственными намерениями. Благодаря Алустриэль эти два дракона пережили борьбу, и оба заве­рили себя защите Серебряных Кордонов. Десзелдариндин не знает, что с тех пор Алустриэль назвала Валамарадэйс своей наследницей.

Воарагамантар и Ваэрваэрендор: "Черная Смерть" и "Ненасытный Налетчик" (оба - СЕ мужчина взрослый черный дра­кон колдун 9) живут в сердце Болота Мертвецов, в полузатопленной твердыне над лабиринтом затопленных туннелей. В течение Ярости Саммастера "Вирмы Болота" появились в небесах над Лейлоном, намереваясь истребить ячейку Культа Дракона, с которой они долго союзничали. В последующие часы они охватили город вредной сжигающей мглой и вырезали более половины ополчения Лейлона. Как только последний из лидеров Культа был мертв, они убрались так же резко, как и появились.

Зундаэразилим: "Смеющийся Вирм" (LN женщина древний стальной дракон) живет в городе Невервинтер в облике чело­веческой женщины Амундры Нелаэрдры, владелицы Прачечной Ярких Сплетений и прачки и швеи из фестхолла Маска Лунного Камня. В течение Ярости Саммастера Офала Челдарсторн (NG женщина иллусканский человек волшебник 16), владелица Маски Лунного Камня, протащила Зундаэразилим на Астральный План, позволив Смеющемуся Вирму миновать безумие, охватившее драконов Фаэруна.

Истинные драконы-нежить

На Фаэруне в рядах драконов-нежити властвуют драколичи - благодаря усилиям Саммастера и Культа Дракона, но также встречаются призрачные, вампирические и другие разновидности.

Аласклербанбастос, Великий Костяной Вирм

Мужчина LE великий вирм синий драколич

Великий Костяной Вирм с Гор Драконьей Спины - скрытый владыка Трескела и самозваный Дракон-Король Старого Ун­тера.

Аласклербанбастос - буквально лишь скелет великого вирма, синий дракон, оживленный свирепым интеллектом, цепляю­щимся за существование с жестокой силой. Маленькие искры скачут меж его костей, а глаза его тлеют, словно горящий магний.

Запас: Различные монеты, драгоценные камни и незначительные художественные работы, стоящие 162,690 gp, семь сап­фиров Сета (подобранный комплект из 7 черных сапфиров по 5,000 gp каждый, 50,000 gp все вместе), бастион Ра (щит солнца), глаза Геба (пара подобранных белджурилов по 5,000 gp каждый), молот Раммана (молот ударов молнии), золотой топор Великой ТрещиныШг, шар драконоподобных (синий дракон), кольцо драконов\*, палочка Гилгамеша (палочка бар­ственной мощи), палочка Миштасета (палочка питона), скарабей защиты, саваны Осириса (саваны дезинтеграции), меч Мардука (+3 Большой святой пылающего взрыва великий меч), удары молнии Раммана (12 дротиков молнии).

Логовище: Аласклербанбастос устроил свое логовище в глубинах Горы Драконья Спина (самый северный пик Гор Наезд­ников Неба) на границе Чессенты, Трескела и Унтера. Он тайно управляет из глубин великой паутины перекрученных лаво­вых труб и вырытых рабами туннелей, переплетающихся в сердце древнего вулкана. Стены, полы и потолки его логовища усеяны сотнями драконьих костей, дающих ему множество полных дракньих скелетов на случай, если его физическая фор­ма когда-либо разрушится. Костяные Трубы, как они известны, патрулируются полудюжиной взрослых и более молодых драконов разных оттенков, включая синих, зеленых и коричневых. Некоторые из этих меньших вирмов - драколичи, "дове­рившие" свои филактерии Великому Костяному Вирму.

Тактика: Великий Костяной Вирм - мастер выживания, поддерживающий спокойствие и хитрость даже перед лицом раз­рушительных проблем (типа провала захвата контроля над Культом Дракона) и ошеломляющих разочарований (типа воз­вращения Чаззара). Аласклербанбастос предпочитает работать через посредников - годами, если не десятилетиями тонко формируя поле битвы перед вырисовывающимся конфликтом .

Известные союзники: В недавние десятилетия Аласклербанбастос привлек узкий круг молодых цветных драконов в свое логовище под горами Драконьей Спины. Некоторые заверили служение Великому Костяному Вирму в обмен на предостав­ление феодальных владений на землях Старого Унтера, в то время как другие последовали путем Аласклербанбастоса в дра- количство. Многие из этих молодых драконов были вырезаны Чаззаром в Году Бродячих Драконов (1373 DR), но по крайней мере дюжина выжила (главным образом драколичи, духи которых вернулись в филактерии, хранимые Великим Ко­стяным Вирмом). Самый видный из служителей Аласклербанбастоса - Джаксанаэдегор (см. Главу 3), вампирический Лорд Трескела.

Несмотря на почти четыре столетия периодических раздоров с Церковью Тиамат в Унтере и бессмертную вражду с Из­бранным Тиамат, Аласклербанбастос теперь в качестве эксперимента объединился с последователями Драконьей Королевы в Унтере. После падения Саммастера Великий Костяной Вирм распознал уникальную возможность объединить Последова­телей Чешуйчатого Пути и учеников Драконьей Королевы под единым троном. В то же самое время, лидеры недавно обнов­ленной Церкви Тиамат получили инструкцию - начать ассимилировать Последователей Чешуйчатого Пути в ряды последо­вателей Драконьей Королевы. Предложение Великого Костяного Вирма заменить Саммастера в конечном счете провали­лось, в значительной степени благодаря не провалу его попытки навести мосты между драконами и драколичами, а его сою­зом с Церковью Тиамат. Сейчас эти две группы составляют заговор, планируя вырвать контроль над оккупированным Мул- хорандом южным Унтером и поместить всю страну под правление совета королей-драконов - и живущих, и нежити. Их от­ношения весьма усложнены возвращением Чаззара, как описано ниже.

Известные враги: Величайший враг Великого Костяного Вирма - Чаззар, Отец Чессенты. Два великих дракона оспарива­ли контроль над западным Унтером десятилетия до и после Года Вспыхивающих Глаз (929 DR), когда Союз Чессенты полу­чил независимость. После очевидного возвышения Чаззара к божественности в Году Драконьей Ярости (1018 DR) Аласклербанбастос обратился к возникающей в Моурктаре ячейке Культа Дракона с отчаянным предложением ради допол­нительной силы, и вскоре после этого подвергся ритуалу преобразования, став драколичем. После возвращения Чаззара два

великих вирма возобновили свою столетнюю борьбу, усложненную союзом, который оба они сковали с Церковью Тиамат в Унтере.

Аласклербанбастос должен также принять меры против атак своих бывших союзникамов из Культа Дракона. Новое ли­дерское трио Культа (см. Главу 2) рассматривают ушедших драколичей типа Аласклербанбастоса, в прошлом пытавшихся взять лидерство в свои руки, как угрозу своему правлению Культом Дракона. Такие угрозы должны быть нейтрализованы, если не устранены.

Схемы: После краха Унтерской ячейки Культа Дракона в Году Света Латандера (1024 DR) Аласклербанбастос провел свои первые столетия нежизни в бесконечной дремоте, готовя свое возможное восхождение к власти в мире, где его глав­ный конкурент явно достиг божественности. В течение этого периода Великий Костяной Вирм редко появлялся из своего логовища, кроме редких набегов, чтобы дать выход разрушению, типа летнего господства ужаса, который он устроил в регионе в Году Скрывающейся Смерти (1322 DR).

После очевидной смерти Чаззара в течение Времени Неприятностей Аласклербанбастос начал восстанавливать ячейку Культа Дракона в Унтере, привлекая избранный круг молодых цветных драконов, желающих служить ему и в конечном счете принять несмерть. В попытке установить правление драконьей знати на землях Трескела и Чессенты и таким образом закрепить свое собственное правление в роли самозваного Дракона-Короля Старого Унтера, он начал предоставлять фео­дальные владения служившим ему вирмам, хотя ожидалось, что получатели захватят предоставленные им земли при помо­щи некоей комбинации грубой силы и хитрости.

Заговоры Великого Костяного Вирма по постепенному расширению его правления на северный Унтер и восточную Чес- сенту поколебались перед лицом возвращения Саммастера (и последующей неудачи Аласклербанбастоса по захвату контро­ля над Культом Дракона, когда представилась такая возможность), длительного продвижения Мулхоранда в Унтер (завоева­ние всего, кроме Мессемпрара) и возвращения Чаззара в Году Бродячих Драконов (1373 DR). В поседние дни этого года Отец Чессенты вырезал многих из драконьих последователей Великого Костяного Вирма, нанеся жесткий удар по амбици­ям Аласклербанбастоса в Чессенте.

Сейчас осторожный и хитрый драколич оказался союзником своих традиционных противников, последователей Тиамат, против захватчиков из Мулхоранда, в то время как его древний враг Чаззар угрожает всему, что он построил в Чессенте и Трескеле. Аласклербанбастос вернулся к работе через человеческих агентов в качестве посредников, так как им проще избе­гать внимания недавно взошедшего на престол Скептенара Симбара. Аласклербанбастос все еще надеется построить драко­нье дворянство в Чессенте, Трескеле и в конечном счете в Унтере в качестве буфера против недавно утвержденного Скепте- нара Симбара, но он признает, что пройдут долгие годы, прежде чем произойдет подобное преобразование на землях Старо­го Унтера.

Проверки знания: Нахождение логовища Аласклербанбастос на карте требует успешной DC 25 проверки бардского зна­ния, Знания (география) или Знания (местное Старые Империи). РС, опросившие одного из бывших союзников Аласклер- банбастоса в Культе Дракона или его нынешних союзников в церкви Тиамат, могут узнать описание Великого Костяного Вирма, его логовище, тактику, известных союзников и известных врагов с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать о его сокровищах и его планах с DC 30 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Великий Костяной Вирм понимает, что лишь вопрос времени - когда Чаззар вобьет клин между ним и его унтерскими союзниками в церкви Тиамат, ускоряя войну, которую Аласклербанбастос и его союзников неизбежно проиграют. Однако, Аласклербанбастос полагает, что человеческие лидеры городов Чессенты втайне не имеют никакого желания уступать свою власть Чаззару и поэтому их можно убедить объединиться с вассалами Великого Костяно­го Вирма, по крайней мере в настоящее время. РС могут быть вовлечены в интриги драколича самыми разными способами. Они могут быть завербованы в качестве эмиссаров Великого Костяного Вирма, или их могут использовать агенты Чаззара для блокировки подобных переговоров и поисковпредателей среди тех, кто номинально заверили свою лояльность Отцу Чессенты.

Ярость Драконов: В течение Ярости Драконов Аласклербанбастос наблюдал за поведением Саммастера с возрастающей тревогой, верно предвидя, что основатель Культа Дракона поставил на кон всё. Внешне оставаясь лояльным Саммастеру, Великий Костяной Вирм спокойно защитил свои владения и обратился к традиционным противникам в Церкви Тиамат, обеспечив воздушную поддержку в форме маленьких полето} драконов для защиты Мессемпрара от вторгшихся армий Мулхоранда. Однако, хотя приготовления хорошо подготовили Аласклербанбастоса к попыткам контроля со стороны Культа Дракона, его союз с Церковью Тиамат в конечном счете подорвал его статус, так как немногие из Священных на западном Фаэруне смогли допустить обмен верховенства Первого Спикера на тиранию Драконьей Королевы.

Аласклербанбастос CR 28

Мужчина великий вирм синий драколичДра (увеличенный синий великий вирм)

LE Гигантская нежить (земля)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства; Слушание +48, Обнаружение

+48

Аура ужасное присутствие (360 футов, DC 36)

Языки Драконий

AC 46, касание 6, застигнутый врасплох 46 (-4 размер, +40 естественный)

^ 253 (39 НО); DR 20/магия, 5/крошащий Иммунитет иммунитеты нежити; SR 34 Стойкость -, Рефлексы +21, Воля +27

Скорость 40 футов (8 квадратов), копание 20 футов, полет 200 футов (неуклюже); Атака с Лета, Парение, Крыловорот Рукопашная укус +49 ^6+14 плюс Ы6 холод плюс паралич) и 2 когтя каждый +49 ДО8+7 плюс Ы6 холод плюс паралич) и 2 крыла каждый +49 ^6+7 плюс Ы6 холод плюс паралич) и удар хвостом +49 ДО6+21 плюс Ы6 холод плюс паралич)

Пространство 20 футов; Досягаемость 15 футов (20 футов с укусом)

Базовая атака +39; Захватывание +65

Варианты атаки Раскол, Силовая Атака, Урывание; подкашивание хвостом Специальные действия дыхательное оружие, парализующий взгляд, парализующее касание

Боевое оснащение шар драконоподобных (синий дракон)

Известные заклинания колдуна (СЬ 21-й):

9-й (6/день) - оглушающее дыханиеДра, доминирование над монстром (ОС 26), предвидение 8-й (6/день) - создание великой нежити, обессиливающее дыханиеДра

7-й (7/день) - контроль нежити (ОС 24), великое наблюдение (ОС 24), великое ошеломляющее дыханиеДра (ОС 36)

6-й (7/день) - аураужасаДа, укус глаза (ОС 23), истинное видение (ОС 23)

5-й (7/день) - доминирование над персоной (ОС 22), великие крылья воздухаДра, превосходящий магический клыкДра, символ боли (ОС 22)

4-й (7/день) - замена дыхательного оружияДра, рассеивющее дыханиеДра, расслабленность, огненный щит 3-й (8/день) - тайное видение, проблеск, огненный шар (ОС 20), языки

2-й (8/день) - непрерывное пламя, темнота, невидимость, зеркальное изображение, бритвоклыкиДра 1-й (8/день) - тревога, доспех мага, луч ослабления (ОС 18), истинный удар, незримый служитель

0-й (6/день) - тайная метка, обнаружение магии, разбивание нежити, рука мага, исправление, сообщение, открыть/за- крыть, ловкость рук, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 17-й):

3/день - чревовещание (ОС 18)

1/день - галлюцинационный ландшафт (ОС 21), мираж арканы (ОС 22), завеса (ОС 23)

1/3 дня - контроль нежити (СЬ 15-й, DC 24)

Способности Сила 39, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 22, Мудрость 23, Харизма 24 SQ создание/уничтожение воды, ужасное присутствие, неуязвимость, имитация звука, черты нежити

Умения Слепая борьба, Дыхание Нежизни (см. врезку), Раскол, Драконье ЗнаниеДра, Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная МультиатакаДра, Большой и с РазгонаДра, Мультиатака, Силовая Атака, Практикующий Заклина­тель^ (колдун), Урывание, Крыловорот

Навыки Блеф +49, Концентрация +49, Дипломатия +5З, Маскировка +7 (+9 в персонаже), Искусство Побега +42, Запугива­ние +49, Знание (тайны) +48, Знание (история) +27, Знание (религия) +27, Слушание +48, Поиск +48, Чувство Мотива +50, Колдовство +50, Обнаружение +48 Имущество боевое оснащение

Дыхательное оружие ^и) 120-фт линия, раз в каждые Ы4 раунда, урон 12d8 электричество и 12d8 негативная энергия, Ре­флексы DC 36 - вполовину.

Создание/уничтожение воды ^р) Аласклербанбастос может использовать эту способность трижды в день. Она работает подобно заклинанию создать воду, за исключением того, что дракон может уничтожать воду вместо ее создания, что ав­томатически портит бесхозные водосодержащие жидкости. Магические изделия (типа микстур) и изделия, которыми вла­деют существа, должны преуспеть в DC 36 спасброске Воли или будут уничтожены. Эта способность эквивалентна закли­нанию 1-го уровня.

Ужасное присутствие (Ех) Аласклербанбастос может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 360 футов от дракона, имеющие 38 НО или меньше, должны делать попытку DC 36 спасброска Воли. Успех ука­зывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Аласклербанбастоса в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим количеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся по­колебленными на 4d6 раундов.

Неуязвимость ^и) Если Аласклербанбастос убит, его дух немедленно возвращается в филактерию. Если в пределах 90 фу­тов нет трупа дракона, которым его дух может овладеть, Аласклербанбастос пойман в филактерии до тех пор, пока такой труп не будет доступен. Аласклербанбастоса трудно уничтожить. Если его дух в настоящее время содержится в филакте­рии, уничтожение этого предмета, когда в пределах дальности нет подходящего трупа, по сути уничтожает его. Аналогич­но, активный Аласклербанбастос неспособен делать попытку дальнейшего овладения, если его филактерия уничтожена. Судьба духа драколича без тела - то есть духа без тела или без филактерии - неизвестна, но, возможно, он уходит в Гнездо Дракона.

Парализующий взгляд ^и) Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающее взгляд Аласклербанбастоса, должно преуспеть в ОС 36 спасброске Воли или быть парализовано страхом на 2d6 раундов. Независимо от того, успешен ли спасбросок, на это существо нельзя воздействовать снова взглядом Аласклербанбастоса в течение 24 часов. Это - воздей­ствующий на разум эффект устрашения. ОС спасброска основан на Харизме.

Парализующее касание ^и) Существо, пораженное любой из естественных атак Аласклербанбастоса, должно преуспеть в ОС 36 спасброске Воли или быть парализовано на 2d6 раундов. Успешный спасбросок не присуждает иммунитета при по­следующих атаках.

Урывание (Ех) Против Средних или меньших существ, укус 4d6+14 плюс Ы6 холод плюс паралич в раунд или коготь 2d8+7 плюс Ы6 холод плюс паралич в раунд.

Имитация звука (Ех) Аласклербанбастос может подражать любому голосу или звуку, которые он слышал, в любое время, когда пожелает. Слушатели должны преуспеть в ОС 36 спасброске Воли, чтобы обнаружить уловку.

Подкашивание хвостом (Ех) Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+21 пунктов крошащего урона плюс Ы6 холодного урона (Рефлексы ОС 37 - вполовину).

Умение: Дыхание Нежизни [метадыхание] (Breath of Unlife )

Ваше дыхательное оружие несет в себе холод несмерти.

Предпосылка: Харизма 13, энергетическое дыхательное оружие, нежить.

Выгода: Ваше знергетическое дыхательное оружие наносит половину урона нормального типа и половину - негативной энергией, повреждающей живущих существ. Ваше энергетическое дыхательное оружие наносит нормальный урон энер­гией против нежити.

Кроме того, Вы можете брать другие метадыхательные умения (см. "Дракономикон"), как будто Вы имеете показатель Телосложения, равный вашему показателю Харизмы.

Дретчройастер, "Переродившийся Монарх”

LE мужчина вирм зеленый драколич

Полностью и неизмеримо безумное существо, Дретчройастер - причудливый и извращенный секретный владыка Корман- тора, вечно тоскующий по силе - все большей и большей. Эти амбиции умеряются его изнурительной боязнью авантюри­стов, сильной трусостью и тенденцией валить своих охранников во время еды.

Дретчройастер - гигантское чудовище из гниющей зеленой чешуи и обнаженных костей. Его ужасающую внешность до­полняют заплаты из кусков причудливого янтаря и изумрудной паутины.

Запас: 26,000 gp, 42,000 рр, 2 зеленых кварца (20 gp каждый), 4 кристалла кварца (70 gp каждый), 7 маленьких нефрито­вых сфер (140 gp каждая), 4 золотых желтых топаза (570 gp каждый), 5 черных звездных сапфиров (1,300 gp каждый), 2 пур­пурных алмаза (7,500 gp каждый), прозрачная нефритовая статуя зеленого вирмлинга (7,140 §р), платиновая ваза с бледны­ми изумрудами (8,000 gp), малахитовый бюст Лорда Элтаргрима из Миф Драннора (6,000 §р), 4 комплекта эльфийских цеп­ных доспехов (16,600 §р), разнообразное эльфийское оружие мастерской работы (23,400 §р), разнообразные сорта элверкви- ста (20,000 §р), алмазный скипетр Чомиллы\*, дракон-убийца\*, +4 полный пластинчатый доспех сопротивления огню, нару­чи доспеха +6, оранжевый юун камень, бледно-зеленая призма камень юун, кольцо уклонения, кольцо хранения заклинаний, кольцо волшебства III, свиток оберега смерти, свиток глубокой дремоты, свиток упадка дракона\*, свиток ярости, свиток меньшего обета, свиток стены огня, посох зачарования (39 зарядов), посох сфергэу (42 заряда), посох стен¥ЭУ (38 зарядов), посох превращения (38 зарядов).

Логовище: Логовище Дретча находится в запутанной долине реки к востоку от разрушенного Миф Драннора и к югу от Хиллсфара, известной как Поляна Падения Монарха. Полагают, что эта область была местом колоссальной битвы между эльфами Кормантора и армиями тьмы. Эльфийское оружие великой силы было повреждено в битве, упав на землю. Столе­тия спустя странные остатки объекта превратились в лабиринтоподобную паутину, крепкую как сталь, пронизанную янта­рем и изумрудами.

Драколич использует свой посох превращения для прохода по паутине из-за ее сжатий и узких закрытых шипами прохо­дов. Шипы наносят Ы6 урона в раунд тем, кто проходит сквозь них, кроме Дретча.

По некоторой неизвестной причине газовые эффекты (включая дыхательное оружие Дретча) имеют двойную продолжи­тельность, будучи наложены в лабиринтах логовища драколича. Само логовище иммунно к огню, хотя те, кто в нем, полу­чают урон как обычно.

Тактика: Дретчройастер ненавидит физический бой, предпочитая переупрямить своих противников, используя маневры и диверсии для проверки их способностей. У драколича подавляющее чувство самосохранения, граничащее с абсолютной трусостью, и эта черта влияет на все его действия в бою.

Известные союзники: Вертанданталинкс, вирм зеленый дракон, была его давней супругой; у ее и Дретча неоднократно было потомство (что необычно для зеленых драконов). Драколич всегда покидал ее, чтобы вырастить детей, и у них некото­рое время не было контактов, но он мог бы разыскать ее при желании. Будет ли она рада ему в его новой форме - неизвест­но.

Дретч - номинальный союзник Ларконлана, мощного волшебника Культа Дракона. Ларконлан потратил годы на манипу­лирование вирмом и уход за ним, ожидая возможности убедить его стать драколичем. Их отношения взаимовыгодны; ни один не считает другого другом, но выгоду имеют оба.

Известные враги: Граждане южных Долин с удовольствием ухватятся за возможность убить чудовище, столетиями му­чившее их земли. Его нынешнее местоположение - тайна, но усилия с достаточными амбициясм могут стать для дракона ре­альной угрозой.

Наксорлитталсксар, "Сумрачный Ужас", был архиврагом Дретча, но был убит в жаркой битве с драконом, превратившим Озеро Сембер в ядовитый пруд. Друидам и магам Семберхолма потребовались годы, чтобы обновить озеро, и они не забыли предательства Дретчройастера.

Схемы: Величайшая цель Монарха состоит в том, чтобы вычислить способ использовать магию, все еще незримо опуты­вающую его логовище. Он должен найти различные ключевые объекты, которые могли бы позволить ему эксплуатировать ее, и он хорошо вознаградит за информацию (или по крайней мере сделает вид, что вознаградит).

Проверки знания: Нахождение логовища Дретчройастера на карте возможно с успешной DC 38 проверкой бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Кормантор или Долины). Те, кто исследуют и говорят с эльфами Корман­тора или с народом Долин, могут узнать больше с DC 37 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Ветераны среди жителей Долин могут решить навсегда избавить свои земли от угрозы Мо­нарха. Это усилие потребует сбора наилучших из доступных героев - и местных авантюристов, и тех, у кого есть определен­ные знания о драконах и об эльфийской магии.

Ярость Драконов: Как на драколича, на Дретча не воздействовали влияющие на разум эффекты Драконьей Ярости, но он все равно использовал ярость в своих интересах. В течение ярости он под маскировкой в разнообразные формы прошел по Кормантору, воспламеняя напряженные отношения между другими его жителями. Монарх не знал, что многие из его теку­щих планов были тщательно взращены Ларконланом и Культом.

Статистика: Используйте статистику для вирма зеленого дракона на странице 252 "Дракономикона". Добавьте шаблон драколича со страницы 146 "Дракономикона".

Г аулантатра, "Вирм-Старая-Мать"

СЕ женщина призрачный великий вирм белый дракон

Гаулантатра находится в трехсторонней борьбе с Культом и с бехолдером-привидением Талуулом за стратегически важ­ные горы на севере Высокого Промежутка.

Вирм-Старая-Мать - гигантская прозрачная масса вздымающейся белизны, иссушающая жизненную силу всего, чего она касается. Ее тело имеет приблизительную форму огромного белого дракона, но его очертания выглядят дрожащими и сме­щающимися, а не реальными.

Запас: 40,000 gp, 3,000 рр, 8 малахитовых дисков (10 gp каждый), 12 маленьких белых неограненных цирконов (50 gp каждый), 8 белых жемчужин (100 gp каждая), 6 родолитов (500 gp каждый), 11 совершенных оранжевых сапфиров (1,500 gp каждый), 6 белых алмазов (5,300 gp каждый), бронзовый бюст Семмемона (3,000 §р), белая золотая диадема с изумрудами (4,000 §р), мифриловые слитки (10,000 gp), различное оружие мастерской работы и декоративные доспехи (16,000 §р), +4 цепная рубаха, +5 тяжелый стальной щит, +5 тяжелый укрепленный улучшенный сопротивления огню и холоду дикий шкурный доспех, жаровня командования огненными элементалами, руководство здоровья +5, свиток массового увеличения персоны, свиток каменной формы, посох огня (33 заряда), посох некромантии (40 зарядов), жезл инфекции (44 заряда), жезл вызова монстра III (42 заряда).

Логовище: Логовище Гаулантатры расположено на дне полой пропасти в середине одной из гор на севере Высокого Про­межутка. Проход к логовищу - многочисленные лабиринтоподобные туннели. Многие из них ведут к логовищам других монстров, но большинство в конечном счете приводит в ее пещеру. Дракон делит свое логовище с бехолдером-привидением Талуулом; оба они бьются, надеясь выселить соседа.

Тактика: Гаулантатра считает себя богиней, и она ликует от своих способностей подавлять жизнь более слабых существ. Иногда она входит в творческую полосу, "даруя" другим свое великодушие в виде сокровищ или магии, но большую часть времени она любит экспериментировать со множеством различных способов отбирания жизни.

Ее любимая тактика - иссушать жизненную силу своих врагов дыхательным оружием и иссушающими энергию атаками, ожидая, когда они окажутся на грани жизни и смерти; в этот момент она использует свое самое мощное заклинание или ды­хательное оружие, уничтожая любой шанс на жизнь: который есть у жертвы.

Известные союзники: У Гаулантатры есть номинальный союзник в лице ее бывшего супруга, старого белого дракона Араутатора. Вероятно, он не захочет иметь с ней ничего общего, если узнает о ее нынешнем состоянии.

Сегодня единственные ее союзники - племена орков Павших Земель, хотя они помогают ей больше из страха, чем по дружбе. Многие из племени считают ее божеством, и ее нынешняя форма лишь усиливает это мнение.

Известные враги: Самый очевидный враг Гаулаутатры - бехолдер-привидение Талуул, делящий с ней логовище. Талуул был причиной ее смерти, но в своей более мощной призрачной форме она сумела уничтожить бехолдера, и теперь оба они прикованы к логовищу.

У нее также есть секретные враги в Культе Дракона. Они приводят к ней караваны сокровищ в надежде, что смогут успо­коить ее жадность, рассеяв ее дух. Если Культ сделает это, то сможет переселить в стратегически важное логовище другого дракона.

Схемы: Гаулантатра воистину желает быть богиней, и она запустила маленькую веру среди нескольких выскочек из орк- ского племени Песчаный Череп в Павших Землях. Она полагает, что с их поддержкой (поиском способа освободить ее из пещеры) она сможет способна достичь истинного бессмертия, которого она желает.

Проверки знания: Нахождение логовища Гаулантатры на карте возможно с успешной DC 40 проверкой бардского зна­ния, Знания (география) или Знания (местное Уотердип). Те, кто исследуют среди племен орков Павших Земель, могут узнать больше с DC 36 проверкой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: РС, борющиеся против орд орков, могут услышать слухи о великой богине, возникающей в регионе. Они могут захотеть проверить слухи или отправить дракона на вечный покой.

Однако, более вероятно, что Культ и Талуул вовлекут РС в заговор, чтобы выгнать вирма из ее логовища. Они могут стать невольными заложниками или, если они злые, сыграть в этом существенную роль.

Ярость Драконов: В течение Драконьей Ярости большая часть Культа была заинтересована планами Саммастера, но дру­гие увидели в этом хорошую возможность принять помощь Гаулантатры. Они чувствовали, что она может получить под­держку племен орков, дав Культу опорную точку в регионе, и готовы были ради этого подбросить ей сокровищ. Она ис­пользовала эту возможность для накопления значительного количества последователей, и теперь под ее влиянием есть многочисленные орки.

Статистика: Используйте статистику для великого вирма белого дракона на странице 276 "Дракономикона". Добавьте шаблон призрачного дракона со страницы 161 "Дракономикона".

Илтарагх, "Золотая Ночь”

СЕ мужчина очень старый топазовый драколич

Илтарагх ворочается в своей пещере в устье ледяного потока к северу от Лускана, ожидая возможности отомстить Ар- вейатурас, "Белому Вирму". Он - внушительный псионик и мог бы быть мощным союзником или врагом для персонажей, особенно для таковых с псионическими силами.

Илтарагх стал драколичем относительно недавно, таким образом на его тело все еще много топазовой чешуи. Однако, годы сидения в холодной пещере берут свое, и его некогда блестящая золотистая чешуя потускнела, став желтоватой. Бле­стящий жар его глаз - единственный остаток былой славы Илтарагха.

Запас: 52,000 §р, 11 ониксовых бусинок (10 gp каждая), 6 камелий (50 gp каждая), 11 кусков янтаря (содержащих различ­ных насекомых) (100 gp каждый), 7 золотых желтых топазов (500 gp каждый), 11 желтых корундов (1,000 gp каждый), 4 со­вершенных очень больших золотых желтых топаза (8,000 gp каждый), мифриловые слитки (30,000 gp), эверескская диадема из канареечного алмаза (14,000 §р), большие хрустальные шахматы (6,000 §р), твердый прозрачный желтый нефрит, вы­резанный в виде бабочки (11,000 §р), шелковые гобелены Шу (8,500 gp), различное оружие мастерской работы, доспехи (функциональные, декоративные, 37,500 gp), огромная золотая топазовая сфера на платиновой подставке (филактерия), статуэтка чудесной силы (обсидиановый скакун), кольцо призыва джинна, подковы несравненного скакуна, неподвижная палочка, камень переливающаяся спинель, кольцо проблеска1, кольцо защиты +51, масло магического одеяния +3, свиток контроля погоды, свиток изготовления, свиток массовой силы быка, свиток заблуждения, свиток призматического спрея, свиток сверкающего образа, посох изменения размера (46 зарядов), посох роящихся насекомых (48 зарядов).

1 Используется Илтарагхом.

Логовище: Илтарагх устроил логовище в пещере к северу от Лускана. Росчерком его псионической силы ледяной поток в области переместил свой курс, разделив его пещеру пополам. Ледяное устье находится лишь в нескольких сотнях ярдов от задней части логовища.

Логовище Илтарагха - весьма маленькое по драконьим стандартам, с несколькими ямами с сокровищами. Несмотря на размер, оно выглядит поразительно из-за большого слоя топазововй пыли, покрывающей его восточную половину, ледяного потока, прорезающего центр, и блистающего мерцания многочисленных драгоценных камней среди сокровищ.

Тактика: Илтарагх был в странном подвешенном состоянии, уникальном для самоцветных драколичей. Когда самоцвет­ный дракон становится драколичем, его тело и разум входят в серьезный конфликт. Псионика подпитывается живущим те­лом, но энергия, оживляющая драколича, пытается поддерживать этот поток силы. Подобно Кипарису, единственному дру­гому известному самоцветному драколичу, Илтарагх вышел из этой борьбы победителем, но он только что начал ворочать­ся в своей пещере.

Когда драколич покидает свою пещеру, он обследует земли Севера. Иногда он нападает и пожирает маленькие банды ор­ков, но все еще несколько неуверен в своих силах. Вероятно, достаточная угроза пробудит его мощные драконьи инстинк­ты, устроив быструю смерть глупцу, посмевшему ему угрожать.

Известные союзники: Некоторые говорят, что Илтарагх поддерживал контакт с некоторыми из своих родственников - самоцветных драконов, но в течение Драконьей Ярости большинство их сбежало с плана.

Известные враги: Арвейатурас - архивраг Илтарагха, и он надеется в один прекрасный день уничтожить ее. Годами они бились за доминирование в области к северу от Лускана, но белый дракон всегда оказывалась на несколько шагов впереди. Со своими новооткрытыми силами драколича и восстановлением после псионических проблем Илтарагх может наконец оказаться способен одолеть белого вирма.

Схемы: Илтарагх шпионит за Арвейатурас, узнавая о ее перемещениях, привычках и слабостях. Он намного больше заин­тересован ее уничтожением, чем получением богатства или силы. Он, вероятно, разыщет авантюристов, желающих по­больше узнать о белом вирме, и будет готов хорошо оплатить их усилия.

Проверки знания: Нахождение логовища Илтарагха на карте возможно при успешной DC 37 проверке бардских знаний, Знания (география) или Знания (местное Побережье Меча). Те, кто исследуют Лускан, могут узнать больше с DC 39 про­веркой Сбора Информации.

Зацепки для приключений: Илтарагх, вероятно, будет искать авантюристов, особенно с псионической силой, что делает его редким примечательным NPC для таких персонажей. В отличие от большинства драколичей, он еще не полностью усту­пил истинному злу, хотя и не является добрым существом. Его первичная цель состоит в том, чтобы убить свою немезиду, и он будет счастлив вернуться в свою пещеру неузнанным, если это случится.

Ярость Драконов: В течение Драконьей Ярости большинство самоцветных драконов покинуло Материальный План, но поскольку на него она не действовала, Илтарагх не чувствовал такой потребность. Он видел в ярости возможность убить свою конкурентку Арвейатурас, более не обладавшую здравым умом. Он появился из укрытия и вылетел в атаку на белого вирма, но она была столь же хорошо защищена культистами, и он отступил в свою пещере. Теперь он надеется на новую возможность убить своего конкурента, пока она слаба.

Илтарагх CR 24

Мужчина очень старый топазовый драколич CE Огромная нежить (вода)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении, нюх; Слуша­ние +25, Обнаружение +25 Аура ужасное присутствие (270 футов, DC 28)

Языки Чондатанский, Общий, Драконий, Дроу, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Иллусканский, Оркский AC 47, касание 15, застигнутый врасплох 47 (-2 размер, +34 естественный, +7 инерционный доспех)

^ 201 (31 ИЭ); DR 15/магия и 5/крошащий

Иммунитет холод, электричество, паралич, полиморф, сон, иммунитеты нежити Сопротивление огонь 15 SR/PR 30

Стойкость -, Рефлексы +22, Воля +32

Скорость 70 футов (14 квадратов), копание 15 футов, полет 160 футов (плохо, сверхъествественный), плавание 70 футов;

Атака с Лета, Парение, Крыловорот; Скорость МыслиРРП Рукопашная укус +42 ДО8+11 плюс холод плюс паралич) и 2 когтя каждый +40 ДО6+5 плюс холод плюс паралич) и 2 крыла каждый +40 (Ы8+5 плюс холод плюс паралич) и удар хвостом +40 ДО6+5 плюс холод плюс паралич)

Пространство 15 футов; Досягаемость 10 футов (15 футов с укусом)

Базовая атака +31 Захватывание +50

Варианты атаки Атака Привидения™, Межпространственное Дыхание\*; сокрушение, парализуя взгляд, парализующее ка­сание

Специальные действия дыхательное оружие, контроль нежити

Боевое оснащение масло магического одеяния +3, свиток контроля погоды, свиток изготовления, свиток массовой силы быка, свиток заблуждения, свиток призматического спрея, свиток сверкающего образа, посох изменения размера (46 заря­дов), посох роящихся насекомых (48 зарядов)

Пункты силы/день 192 Известные силы (МЬ 13-й):

7-й - псионическая фазовая дверь

Межпространственное Дыхание [псионика] (Transdimensional Breath)

Ваше дыхательное оружие воздействует на соседние планы.

Предпосылка: Харизма 13, Атака Привидения, дыхательное оружие

Выгода: Чтобы использовать это умение, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание навыка Концентрация, страница 37 "Расширенного Руководства Псионики"). Когда Вы используете ваше дыхательное оружие, оно оказывает свой полный нормальный эффект на бестелесных существ, существ на Эфирном Плане или на Плане Тени и на существ в пределах экстрапространственных мест в области дыхания. Такие существа включают эфирных существ, существа с проблеском или теневой прогулкой, проявленных привидений и существ в пределах экстрапространственного места уловки веревки или портативной дыры.

6-й - дыхание черного дракона (ОС 23), кристаллизация (ОС 23), массовое облако разума (ОС 23), псионическая дезинте­грация (ОС 23)

5-й - эктоплазмовый шамблер, псионическое главное создание, псионическое истинное видение

4-й - метаморфоза, псионическая дверь измерений, психическое преобразование, психический вампир (ОС 21)

3-й - рассеивание псионики, эктоплазмовая форма, толчок, псионический взрыв (ОС 20)

2-й - животная близость, хамелеон, псионическая идентификация, рой кристаллов

1-й - хрустальный осколок, обнаружение псионики, опутывающая эктоплазма, инерционный доспех+, утолщение кожи + Уже проявлена и увеличена (7 потраченных пунктов)

Пси-подобные способности (МЬ 13-й):

2/день - падение пера

Подобные заклинаниям способности (СЬ 13-й):

2/день-контроль ветров (ОС 23), облако тумана

Способности Сила 33, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 24, Мудрость 25, Харизма 26

Умения Фокус Способности (расширенное знание), Атака с Лета, Атака ПривиденияРРП, Парение, Улучшенная Инициатива, Метаморфическая Передача™, Мультиатака, Скорость МыслиРРП, Межпространственное Дыхание (см. врезку), Крылово­рот

Навыки Автогипноз +40, Концентрация +38, Дипломатия +40, Искусство Побега +30, Скрытность +25, Запугивание +35, Знание (псионика) +39, Слушание +40, Пси-Мастерство +39, Поиск +36, Чувство Мотива +36, Обнаружение +37, Выжива­ние +37, Плавание +41, Использование Псионического Устройства +38

Дыхательное оружие ^и) 60-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, урон 18d8 обезвоживание. Рефлексы DC 35 - вполовину. Контроль нежити ^р) Раз в три дня Илтарагх может использовать контроль нежити, как заклинание (уровень заклинате­ля 15-й). Он не может читать заклинания или использовать псионические силы, пока действует эта способность Сокрушение (Ех) Область 15 на 15 футов; Маленькие или меньшие противники получают 2d8+16 пунктов крошащего уро­на и должны преуспеть в DC 35 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

Ужасное присутствие (Ех) Илтарагх может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 270 футов от дракона, имеющие 30 НО или меньше, должны делать попытку DC 28 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Илтарагха в течение 24 часов. При провале существа с 4 или меньшим коли­чеством НО становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством НО - становятся поколебленными на 4d6 раундов.

Неуязвимость ^и) Если Илтарагх убит, его дух немедленно возвращается в филактерию, из которой он может попытаться овладеть подходящим трупом.

Острые чувства (Ех) Илтарагх видит в четыре раза дальше человека в условиях слабого освещения и вдвое дальше при нормальном свете. Он также имеет темновидение до 120 футов.

Парализующий взгляд ^и) Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающее взгляд Илтарагха, должно пре­успеть в ОС 33 спасброске Воли или будет парализовано страхом на 2d6 раундов. Независимо от того, успешен ли спасбросок, на это существо нельзя вновь воздействовать взглядом Илтарагха в течение 24 часов. Это - воздействующий на разум эффект устрашения. ОС спасброска основан на Харизме.

Парализующее касание ^и) Существо, пораженное любой из естественных атак Илтарагха, должно преуспеть в ОС 33 спасброске Воли или будт парализовано на 2d6 раундов. Успешный спасбросок не присуждает иммунитета при последующих атаках.

Культ Дракона

"И ничто не спасет разбитые троны, не будет правителей - лишь мертвые. Драконы будут править всем миром..."

Маглас Оракул

Стандартный перевод "Хроники Грядущих Лет"

"И ничто не спасет разбитые троны, не будет правителей. Лишь мертвые драконы будут править всем миром..."

Саммастер Первый Спикер Альтернативный перевод "Хроники Грядущих Лет" Год Падшего Жемчуга (887 DR)

Культ Дракона, также известный как Драконий Культ или Последователи Чешуйчатого Пути - тайное общество, члены ко­торого уважают драконов и стремятся преовратить их в драколичей. Почитание Культом Дракона Священных (или ночных драконов, как некоторые их называют) основано на дополнительном переводе Саммастером, основателем и Первым Спике­ром, пассажей легендарного оракулом Магласа.

Эта глава дает краткий обзор истории Культа Дракона и его нынешнего статуса после Года Бродячих Драконов. Она дета­лизирует историю и нынешнюю структуру Культа Дракона после событий Года Бродячих Драконов.

Много дополнительной информации о Культе Дракона можно найти в "Установке Кампании Забытых Царств", стр. 272-273; "Чемпионы Руин", стр. 72-74; "Веры и Пантеоны", стр. 210-212; и "Лорды Тьмы", стр. 18-27.

История Культа

В Году Клинка Жасмала (851 DR) одаренный молодой волшебник по имени Саммастер был избран одним из Избранных Мистры. Его ранние многообещающие исследования метамагии переросли в нездоровое очарование некромантией после того, как он потерял контроль над своим серебряным огнем при неудавшейся попытке спасения, убив при этом множество невинных. Аналогично, нездоровая одержимость Алустриэль, другой Избранный Мистры, оставила его все более и более озлобляющимся на мир.

В Году Пламенного Танца (865 DR) Алгашон Натайр, мощный мистик-теург на службе Бэйна, снискал расположение Саммастера, и они начали работать вместе. По указанию Бэйна Алгашон стремился отвратить Саммастера от Мистры и та­ким образом украсть для Черного Лорда секрет серебряного огня Мистры.

В Году Пораженной Звезды (875 DR) Алгашон убеждает Саммастера напасть на Алустриэль, планируя украсть ее сере­бряный огонь путем мерзкой церемонии, пока она находится в невыгодном положении. Однако, Алустриэль обратилась к Эльминстеру и Лейрел, и вместе трое Избранных убили Саммастера, после чего появился Азут и лишил его тело серебряно­го огня.

Однако, после их ухода Алгашон возродил бывшего Избранного Мистры, теперь тихо безумного, но все еще благослов­ленного долгими годами и способностью к быстрому излечению. В последующем году Саммастер сделал свой собственный перевод пророчества Магласа, нашептываний Алгашона и древних томов, раскопанных в руинах под пустынями Анорач и Рорина. Саммастер и Алгашон основали первую ячейку Культа Дракона в городе Чондатан (ныне сембийский город Саэр- лун) и приступили к созданию всего спектра драконьей нежити.

Саммастер и его последователи создали своего первого драколича, Шарграйлера, в Году Слез Королевы (902 DR). Первый Спикер использовал Шарграйлер в качестве мощного оружия против бывших колоний Чондата (позже ставших Сембией), и казна Культа Дракона переполнилась монетами, вымогаемыми у напуганных торговцев. Ряды последователей Саммастера быстро росли, и новые ячейки появились в Чанселгонте (ныне Селгонт) и Ихонне.

В течение этого периода Алгашон убедил Саммастера собрать его мудрость, пророчества, формулы и процедуры в едином томе, который можно будет скопировать и использовать для распространения в новых ячейках Культа Дракона по всему Фаэруну. Первый Спикер согласился и завершил свой печально известный Том ДраконаЛТ в Году Гниющего Ветра (905 DR), что привело к взрыву деятельности Культа Дракона по всему Сердцеземью.

Все более и более откровенные действия Саммастера не прошли незамеченными, и Культ Дракона приобрел немало вра­гов, не самыми малыми из которых были Те-Кто-Арфа. В Году Синхалы (916 DR) Арфисты устроили засаду, окружив Сам­мастера за пределами крошечной деревни Hap в Бэттлдейле. Несмотря на их усилия, Саммастер и его последователи могли бы одержать верх, если бы не появление аватара Латандера, сразившего Первого Спикера и разгромившего его последова­телей.

Очевидная смерть Саммастера ускорила первую ересь среди Последователей Чешуйчатого Пути - некоторые из последо­вателей остались лояльны памяти Первого Спикера и продолжили работать открыто, в то время как другие ушли за Алгашо- ном в тайну и изгнание - сначала в Урмалспир, а затем на запад и север, в Западное Сердцеземье и на Север. Враги вынуди - ли большинство ячеек в конечном счете последовать за Алгашоном в сокрытие или исчезновение, что позволило теургу- бэйниту с триумфом вернуться в Сембию, где он стал первым из Носящих Пурпур. Однако, Алгашон рассматривал органи­зацию прежде всего как религиозную, веля повиноваться Священным и Бэйну, и вскоре столкнулся с верами более прагма­тичных сторонников, видевших в Культе Дракона средство обрести персональную силу. В свое время последняя группа на­шла лидера в лице архимага Туэлхалвы Крылья Селезня, но открытая стычка между этими двумя сектами вскоре вынудила Крылья Селезня скрыть свою фракцию.

В Году Пробуждения (1001 DR) Туэлхалва был послан на юг Пелеверана, королевства, построенного в Лендрайзе Шаара - исследовать сообщения о древнем драконе-нежити, скрывающемся в катакомбах под столицей Пелеверии. Хотя он и не на­шел подобного вирма, Туэлхалва обнаружил сбор зла Горготом и увидел в изгнанном архидьяволе возможность отделиться от Сембийской ячейки Культа Дракона и своего бэйнитского лидера.

В Году Драконьей Ярости (1018 DR) Туэлхалва вызвал аватара Горгота в Царства и призвал согласных прагматиков в Сембии отойти от Культа Дракона и присоединиться к нему в Пелеверане, сформировав новую ячейку подальше от влияния

Алагшон. Туэлхалва и его союзники быстро освоились как правители Пелеверана, но после этого Горгот предал их, нашеп­тав об их успехе Алгашону, который сразу собрал армию драконов, драколичей и членов Культа для их уничтожения. По­скольку эта битва развернулась во время бушевавшей по всему континенту Ярости Драконов, немногие из ученых понима­ют, что разрушение Пелеверана было результатом межфракционной битвы внутри самого Культа Дракона, а не просто ре­зультатом Драконьей Ярость. Напротив, разрушение Жентил Кипа в этом году было широко приписано Культу Дракона из Сембии, отметив начало истинной вражды между жентами и Культом Дракона.

После разрушения Пелеверана и Алгашон, и Туэлхалва были мертвы, и ряды последователей Бэйна в Культе Дракона за­метно поредели. В результате Последователи Чешуйчатого Пути отошли от тесной связи с каким-либо определенным боже­ством и от религиозной связи членства.

В последующие годы Сембийская ячейка оставалась выдающейся, в то время как важность других ячеек уменьшалась, но считалось, что Носящие Пурпур из Сембии никоим образом не могли управлять Культом Дракона. Большинство ячеек рабо­тало в секрете, и об их деятельности мало что известно. Некоторые из более известных событий детализированы ниже.

В Году Крылатого Червя (1225 DR) ячейка Культа Дракона сформировалась в городе Эверсалт и в близлежащем порту Прос. Эта ячейка работала с Хетсипрессарвилом, более известным как Кипарис Черный - редким черным драконом с псио- ническими способностями. Хотя он в конечном счете стал драколичем, номинально управляемым лидерами ячейки, Хетси- прессарвил обошел контроль, которым обычно "управляли" Священным, и стал по сути лидером ячейки.

В Году Рычащего Дракона (1279 DR) ячейка Культа Дракона в Лускане самоликвидировалась, когда союзнический белый драколич напал на трех белых драконов-союзников ради их богатств.

В Году Множества Мглы (1282 DR) Саммастер ненадолго возвращается в виде лича, когда условия, установленные им три столетия назад, сложились в разрушенном городе Опустошенная Глотка. Из своего логовища в Горах Глотки Пустыни, вы­соко над Теневым Промежутком, Саммастер начал восстанавливать свой контроль над Культом Дракона. Однако, прежде чем вернувшийся Первый Спикер смог угрожать окрестным землям, Компания Двенадцати, состоящая из дюжины палади­нов, при поддержке Арфистов прошла "Врата Ада". Ценой жизней девяти из своего числа они вновь уничтожили лича, хотя и не нашли его филактерию или оригинал Тома Драконат.

В Году Льва (1340 DR) Сембийская ячейка основала новую ячейку в Фезердейле в облике торговцев, пытаясь контролиро­вать всю долину. Правители Фезердейла обратились за помощью к Сембии, что привело к Битве на Реке Рисинг. Культ Дра­кона мог бы победить, если бы не самопожертвование архимага Мжентула, обратившего себя в живой столб пламени.

В Году Червя (1356 DR) последний Полет Драконов развернулся в области Лунного Моря (Культ Дракона попытался при­писать это себе, но, по правде говоря, это было связано с новым появлением Звезды Короля-Убийцы). Взбешенные драконы появились с Великой Серой Земли Тара, нанеся региону немалый ущерб. Флан и Юлаш были разрушены, Жентил Кип тя­жело поврежден, а Арабел, Хиллсфар и Сюзейл были вынужден отогнать мощных вирмов.

В Году Принца (1357 DR) Сембийская ячейка сделала попытку контролировать Шандрил Шессайр, молодую владелицу огня заклинаний из Диппингдейла. Попытка имела самые неприятные последствия, вылившись в уничтожение трех драко­личей - Агазстамна, Рауглотора и Шарграйлара "Темного".

В Году Дев (1361 DR) четыре мага Культа появились у стен Сильверимуна и прочитали заклинание, чтобы выманить Алу- стриэль. После того, как она и Таэрн "Громовое Заклинание" уничтожили двух из них, оставшиеся два выпустили драколича на южные стены города, оставив Алустриэль в одиночестве. Лишь своевременное прибытие Келбена "Черного Посоха" Арунсуна и Лейрел Сильверхэнд Арунсун спасло Алустриэль.

В Году Меча (1365 DR) Сембийская ячейка убедила очень старого синего дракона по имени Малигрис стать драколичем. Затем Малигрис стал сюзереном синих драконов Анорача, заявив свои права на трон. Надежда, что Малигрис использует синих драконов Анорача против торговой деятельности Жентарима, рассыпалась в прах семь лет спустя, когда неживой сю­зерен был вынужден поклониться Высокому Принцу Теламонту Тантулу из Тултантара (Шейда).

В Году Перчатки (1369 DR) Пьергейрон Паладинсон уничтожил Кистарианта "Красного" на склонах Горы Уотердип во время Высокой Жатвы Халастера. Преобразованный красный дракон при жизни был убит отцом Пьергейрона, Атаром "Си­яющим Рыцарем". После этого события Культ Дракона начал посылать приключенческие компании в Подгорье, чтобы по­нять, заполучил ли Безумный Маг Подгорья копию Тома ДраконаЛТ.

События Года Бродячих Драконов (1373 DR), связанные с Саммастером и Культом Дракона, обсуждаются в Главе 1.

В Году Штормов Молний (1374 DR) Культ Дракона подвергся периоду великой суматохи, поскольку различные ячейки бились с внутренними и внешними попытками контроля, а Церковь Тиамат начала стараться сместить Культ Дракона под знамя Драконьей Королевы. Аласклербанбастос, Великий Костяной Вирм Унтера и Трескела, попытался объединить вы­жившие ячейки Культа Дракона под своим личным лидерством, но его союз с Церковью Тиамат в Унтере в конечном счете подорвал эти усилия. Однако, эти усилия проложили путь к тому, чтобы Аурглороаса "Свистящая Тень", Даурготот "Ползу­чая Погибель" и Алагшон Натайр основали правящий триумвират.

Организация

Культ Дракона - протяженное еретическое тайное общество, состоящее из безумных фанатиков, принимающий видение Саммастера на то, что миром должны править драконы-нежить, и из жаждущих власти прагматиков, рассматривающих членство в Культе Дракона как широкую дорогу к большей личной силе.

Последователи Чешуйчатого Пути разделены на автономные ячейки. Каждая ячейка состоит из новичков, известных как Последователи Чешуйчатого Пути или Культисты Дракона, и старших лидеров, известных как Хранители Секретного Запа­са. Первая группа, находящаяся во власти индивидуумов, видящих в Культе Дракона дорогу к персональной силе, состоит прежде всего бойцов, жуликов и варваров, подкармливающих казну Культа Дракона бандитизмом, шантажом, оборотом наркотиков, вымогательством и похищениями. Они также управляют коммерческой деятельностью Культ Дракона и раз­вратными логовами (азартные игры и проституция). Вторая группа, во власти истинных сторонников, состоит прежде всего из волшебников, горстки клериков и самых безжалостных воинов и воров, пробившихся к верхушке. Они контролируют казначейство ячейки и ее копию Тома ДраконагЛТ.

Каждая устоявшаяся ячейка Культа Дракона управляется одним или несколькими Носящими Пурпур. Между Носящими Пурпур и Хранителями Секретного Запаса есть много общего, но эти два термина - не синонимы. Носящий Пурпур всегда избирается Хранителями Секретного Запаса других ячеек.

После смерти Саммастера многие Хранители Секретного Запаса, как и некоторые из Священных, сделали предложение на лидерство всего Культа Дракона. После провала предложения Великого Костяного Вирма властью овладел нелегкий триум­вират. Трио включает Аурглороасу "Свистящую Тень" (см. Главу 1), теперь известную как Первый Шептун; Даурогота "Ползучую Погибель" (см. Главу 1), теперь известного как Первый Читатель; и гуманоидного лича, известного просто как Первый Переводчик. (Личность Первого Переводчика известна лишь Ауглоросе и Дауроготу. Перед своим уничтожением Саммастер тайно вернул Алагшона Натайра из мертвых в качестве бейнлича).

Этот союз уже демонстрирует признаки напряженности. Даурогота подозревают в умалчивании тайных знаний, которые он отыскал, в то же время считают, что Ауглороса припрятывает секреты, раскопанные ее шпионами. Ни один из драколи- чей не доверяет Алагшону, несмотря на его усилия противостоять нападкам Церкви Тиамат, так как оба подозревают, что бейнлич все еще старается присоединить Культ Дракона к Церкви Бэйна.

Культ Дракона (экспансивная религиозная): AL №, LE, СЕ; 100,000 gp предел ресурсов; членство 5,730; Смешанное (люди 4,527, драгонкины 516, драконьи существа 286, полудраконы 178, драконы 57, драколичи 51, другие 115); Пошлина 100 gp/месяц (300 gp для присоединения).

Фигуры у власти: Алагшон Натайр (см. ниже), Ауглороса (см. Главу 1 и ниже), Даурогот (см. Главу 1 и ниже).

Важные персонажи: Хранители Секретного Запаса, Носящие Пурпур.

Связанные классы: Боец, жулик, варвар, колдун, некромант, клерик.

Связанные навыки: Блеф, Запугивание, Знание (тайны), Чувство Мотива, Колдовство, Говорить на Языке (Арагракх), Го­ворить на Языке (Драконий).

Требования: Вы не можете разглашать секреты Культа Дракона посторонним. Вы должны повиноваться лидерам Культа, отдавать драконам великое уважение и уважать Священных (драколичи). Вы должны отдавать 10% вашего богатства Культу Дракона.

Выгода одобренного в гильдии: Культ Дракона предлагает не так много помимо защиты и ухода для тех, у кого нет способности принести дракону несмерть. Волшебники (включая специалистов) получают одно бонусное заклинание некро­мантии (любого уровня, который они могут читать) в свои книги заклинаний на каждом новом уровне волшебника, если они могут читать заклинания из школы некромантии. Волшебник, пытающийся привлечь драконью когорту, получает для этой цели +2 бонус к своему показателю Лидерства. Волшебник, пытающийся привлечь драконьего фамильяра, действует так, словно он на два уровня выше, с точки зрения умения Улучшенный Фамильяр.

Старшие члены Культа Дракона обычно берут престиж-класс носящего пурпурВП, как только оказываются способны на это. Младшие члены иногда берут престиж-класс драконкитДра.

Алагшон Натайр: Алагшон (ЕЕ мужчина бейнличМон [увеличенный ваасанский человек] клерик 25 [Бэйн]/божественный ученик 5), первоначальный Второй Спикер Культа, умер в небесах над Пелевераном более трех столетий назад. Саммастер вернул его из мертвых в Году Бродячих Драконов (1373 DR) в виде бейнлича, вновь предназначая его на положение Второ­го Спикера. После смерти Саммастера Алагшон осторожно продвигался к восстановлению своего влияния в Культе Драко­на, открыто работая среди преданных как лич, но не показывая своей истинной личности. Бейнлич открыто выражает веру в Темного Лорда, но, по правде говоря, он вновь начал слышать нашептывания Горгота.

Ауглороса "Свистящая Тень": Из своего логовища в глубинах утерянного города дварфов Тандерхолм в южных Громо­вых Пиках Первый Шептун доминирует над Сембийской ячейкой. Ее агенты стали глазами и ушами Культа - и внутренни­ми, и против внешних врагов. Сембийская ячейка стала главным источником информации о деятельности других ячеек и о том, что Церковь Тиамат, Арфисты, Жентарим и другие враги планируют против Культа.

Даурогот "Ползучая Погибель": В своем логовище в разрушенном городе гномов Долблунд у берегов Реки Дессарин Первый Читатель изучает тайные знания, возвращенные Культом Дракона, включая невиданные тексты, извлеченные из ка­такомб под Монастырем Желтой Розы. Даурогот создает новые заклинания и магические изделия, которые будут использо­вать Хранители Секретного Запаса. Первый Читатель не связан с какой-либо определенной ячейкой Культа Дракона, и он насильственно вышвыривает любого Последователя Чешуйчатого Пути, пришедшего незваным.

Ячейки Культа Дракона

После Ярости Саммастера по Фаэруну рассеяно около трех дюжин активных и сколь-либо значимых ячеек Культа Драко­на. Несколько самых видных ячеек обсуждаются ниже. Другие известные активные ячейки основаны в Горах Челюсти Дра­кона, Эверсалте (и Просе), Хлондете (см. страницу 92 "Змеиных Королевств"), Скалистых Ростках северной Высокой Пу­стоши (см. Главу 1), руинах Пелеверии на Лендрайзе в Шааре и в Яртаре. До недавнего времени были также активные ячей­ки на Землях Кровавого Камня (см. трилогию "Год Бродячих Драконов"), в Лейлоне (см. Главу 1), Вестгейте (см. "Чемпио­ны Руин", стр. 73-74) и на Пиратском Острове Тан (см. "Королева Глубин"), но все они рухнули после Ярости Саммастера.

Каждая ячейка имеет свои собственные взгляды по нескольким догматическим проблемам, включая выбор - подчеркивать ли религиозную преданность или корыстный прагматизм, заниматься ли магическим экспериментированием с новыми типа­ми драконов-нежити, принимать ли драконоподобных, сотрудничать ли с различными чудовищными расами, преобразовы­вать ли в драколичей тех, кто не является истинными драконами, и сотрудничать ли с Церковью Тиамат или противостоять ей. DM может сделать каждую ячейку уникальной, отражая постоянное состояние ереси, сокрушающей Культ Дракона в це­лом.

Ячейка Колодца Драконов

В Году Дикой Магии (1372 DR) Сембийская ячейка обнаружила Колодец Драконов в калдере древнего вулкана к юго-вос­току от Битвы Костей. Избавившись от неживого драконьего стража, Культисты Дракона основали новую ячейку на этом древнем драконьем кладбище. Ячейка Колодца Драконов в настоящее время контролирует лишь Колодец Драконов и его непосредственные окрестности, но она начала заявлять свои права на территории, простирающейся от Эверески до Закат­ных Гор и от Змеиных Холмов до песков южного Анорача.

Членство: Ячейка Колодца Драконов состоит прежде всего из сембийских экспатриантов, большинство которых - люди из нижних слоев сембийского общества (прежде всего ремесленники и наемники). Терпимость к религиозному фанатизму, магическому экспериментированию или чудовищным членам в рядах невелика, хотя недавнее прибытие Арсекасликс нача­ло привлекать малое количество почти безумных фанатиков, проявляющих внимание к каждой ее потребности.

Лидерство: Номинально возглавляемая пятью Носящими Пурпур, ячейка Колодца Драконов управляется железной рукой Наэргота Лорда Клинка (ЫЕ мужчина чондатанский человек боец 10/носящий пурпурВП 9), бывшим Носящим Пурпур из Сембийской ячейки. Единственная угроза лидерству Наэргота - возрастающее влияние Арсекасликс среди более современ­ных рекрутов и повышающееся влияние Варго Кента (СЕ мужчина черный полудракон [увеличенный тетирский человек] воплощающий 16).

Союзники и враги: Ячейка Колодца Драконов тесно объединена с Сембийской ячейкой (и до очень недавнего времени считалась ветвью Сембийской ячейки). Ячейка Колодца Драконов непосредственно связана с одним драконом, Арсекасликс (см. Главу 1).

С самого начала ячейка Колодца Драконов имеет открытые стычки с шедоварами, стравливая Культистов верхом на се­лезнях с шейдами верхом на везерабах (см. "Дракон #299") в ночных небесах над песками Анорача. Недавнее открытие ар­тефактов нетерезов, захороненных в глубинах Колодца (о чем шедоварам быстро доложили их шпионы) лишь ухудшило напряженные отношения между этими двумя группами.

Заговоры: За последние два года ячейка Колодца Драконов превратила Колодец Драконов в почти что неприступную крепость. Наэргот очень доволен прогрессом и больше не обижается на это отдаленное местечко. Однако, он чувствует, что ячейка потеряла возможность принять на службу несколько новых драколичей в течение Года Бродячих Драконов, когда ра­нее неизвестный щит Короля-Убийцы над Змеиными Холмами подорвал усилия ячейки по стимулированию к драколичству большого драконьего населения. Ничуть не испугавшись, Наэргот продолжает посылать эмиссаров в Змеиные Холмы, те­перь неся дары вместо угроз, и он начал общаться с большим населением зеленых драконов в Лесу Вирмов.

Моурктарская ячейка

Основанная в Году Разоренного Склепа (1005 DR) последователем Алгашона, Моурктарская ячейка достигла быстрого успеха, убедив Аласклербанбастоса (см. Главу 1) принять драколичство после очевидного возвышения Чаззара к боже­ственности. Моурктарская ячейка с тех пор переместила свою базу логовище Великого Костяного Вирма под Горами Дра­коньей Спины, но она все еще очень активна в Моурктаре и в остальной части Трескела, в Мессемпраре и в оккупирован­ном Унтере и в меньшей степени - в восточной Чессенте.

Членство: Моурктарская ячейка долго считалась другими ячейками довольно догматичной, подчеркивая преданность Черному Лорду и собирая учение Алгашона по обучению Саммастера. Культисты Дракона этой ячейки долго эксперимен­тировали с созданием новых форм драконьей нежити, большинство которой таится в глубинах Гор Драконьей Спины или в больших склепах под Моурктаром и Мессемпраром.

Лидерство: Моурктарская ячейка долго управлялась Аласклербанбастосом, Великим Костяным Вирмом, ее первым и са­мым успешным драколичем. Однако, впервые за годы в ней закипает напряженность между Носящими Пурпур и Великим Костяным Вирмом, поскольку членам первой из групп становится все более и более неуютен союз их лидера с Церковью Тиамат в Унтере, а также они встревожены недавними проблемами после возвращения Чаззара.

Союзники и враги: Большинство членов ячейки - последователи Бэйна в Алтаре Черного Лорда в Моурктаре, и эта ячей­ка долго работала как тайное общество в пределах церкви. Моурктарская ячейка номинально объединена с Церковью Тиа- мат в оккупированном Унтере, но эти отношения становятся все более и более напряженными.

Моурктарская ячейка давно выступала против Церкви Чаззара, и недавнее возвращение Отца Чессенты разожгло эту древнюю вражду. После провала предложения Великого Костяного Вирма контролировать Последователей Чешуйчатого Пути Моурктарская ячейка все сильнее отдаляется от остальной части организации. Сейчас большинство других ячеек по­лагают, что Моурктарская ячейка впадет в открытую ересь.

Заговоры: Моурктарская ячейка в настоящее время перегруппировывается после недавнего провала ее предложения уста­новить драконье дворянство в Трескле и Чессенте. Большинство недраконьих членов ячейки поглощено усилиями поддер­жать независимость Мессемпрара перед лицом неустанного мулхорандского натиска, в то время как Аласклербанбастос и его драконьи представители работают для подрыва махинаций Чаззара.

Сембийская ячейка

Сембийская ячейка - самая большая и самая старая ячейка Культа Дракона. Ее территория охватывает Сембию, южные Долины, великий лес Кормантира, Громовые Пики и южные Горы Глотки Пустыни, но члены ее сконцентрированы в Саэр- луне и Урмалспире.

Членство: Сембийская ячейка состоит прежде всего из сембийских торговцев, большинство которых - люди из верхних слоев сембийского общества. В ее рядах невелика терпимость к религиозному фанатизму, магическому экспериментирова­нию или чудовищным членам.

Лидерство: Сембийская ячейка управляется из теней Аурглороасой и Носящими Пурпур, как известны двенадцать стар­ших лидеров ячейки. Нынешние лидеры Сембийской ячейки - Высокий Драконий Служитель Фаэрлор Онтим из Урмалспи- ра (ЫЕ мужчина чондатанский человек клерик 10 ["Шар и Цирик", тайно Тиамат]/носящий пурпурВП 5), Салварад (ЫЕ муж­чина чондатанский человек клерик 10 ["Талос", тайно Цирик и Шар]/носящий пурпурВП 10), Заннастер, "Архимаг Пурпура" (ЬЕ мужчина чондатанский человек некромант 5/носящий пурпурВП 10/архимаг 5) и Зилврин (ЫЕ мужчина чонда­танский человек жулик 10/носящий пурпурВП 8). Остальные - семеро сембийских торговых воинов и высокопоставленный командир Серебряных Воронов.

Союзники и враги: Сембийская ячейка непосредственно связана с двумя драколичами, Аурглороасой и Дретчройастером (см. Главу 1). Они свободно общаются с Эбоанафлимот (СЕ женщина взрослый красный драколич), Малигрисом (ЬЕ муж­чина очень старый синий драколич) из Анорача и Шшуушшуру (СЕ женщина великий вирм теневой драколич), лучше из­вестной как "Теневое Крыло", из Далеких Холмов. Сембийская ячейка владеет немалым влиянием над ячейкой Колодца Драконов из-за своего тесного союза с Наэрготом Лордом Клинка.

Сембийская ячейка занята давней войной на износ с Жентаримом. Сембийская ячейка также борется против усилий по­следователей Тиамат, старающихся превзойти Культ Дракона, и противостоит растущему влиянию шедоваров.

Заговоры: Хотя Культ продолжает искать новых кандидатов на драколичство среди драконов Громовых Пиков, лидеры ячейки сосредоточены прежде всего на восстановлении своего лидерства над всем Культом Дракона и на борьбе с Церко­вью Тиамат. Носящие Пурпур не оставили надежду на возвращение к нежизни Агазстамна и Шарграйлара "Темного", если удастся отыскать их филактерии. Никто не знает, что обе филактерии покоятся среди сокровищ Аурглороасы.

Ячейка Дыма Вирма

Высоко над западными склонами Гор Галена, на полпути между Глистером и Халбургом, парит древняя и давно покину­тая цитадель облачных гигантов, известная как Твердыня Дыма Вирма. С воздушных баррикад этих древних руин малень­кая ячейка Культа Дракона долго влияла на великих драконов восточного Лунного Моря и Великой Серой Земли Тара, сме­шивая коммерческую мощь городов Лунного Моря с военным мастерством элитных воинов Тара.

Членство: Ячейка Дыма Вирма состоит из мощных торговцев, обосновавшихся в великих городах по берегам Лунного Моря, и их союзников в Твердыне Дыма Вирма. Твердыня Дыма Вирма укомплектована тремя племенами драгонкинов, од­ним племенем драконьих орков, выращивающих огненных селезней в качестве скакунов, и их командирами (главным об­разом орками или ограми).

Лидерство: Ячейка Дыма Вирма управляется советом шестерых, известных как Носящие Пурпур. Они включают Каэлу Улсант из Мулмастера (ЬЕ женщина ваасанский человек клерик 6 [Бэйн]/носящий пурпурВП 7), Креншила Кодойла из Тен- тии (ЫЕ мужчина чондатанский человек боец 9/носящий пурпурВП 2), Делфаэрин Лейирагон из Мелвонта (ЬЕ женщина ваа­санский человек некромант 11/носящий пурпурВП 1), Телдара Кулак-Молот (ЫЕ мужсчина полуорк боец 12/носящий пурпур- ВП 4), Оринскара из Тара (СЕ мужчина огр варвар 11) и Далгара "Кровь Иираурота" (СЕ мужчина драконий орк жулик 5/убийца 5/носящий пурпурВП 2).

Союзники и враги: Ячейка Дыма Вирма потеряла всех своих союзников-драколичей и большинство союзников-драконов в течение событий Года Бродячих Драконов благодаря усилиям Когтей Правосудия по выслеживанию последователей Сам- мастера.

Ячейка Дыма Вирма долго противостояла усилиям Жентарима по контролю торговли на водах Лунного Моря, но никогда не была достаточно сильна, чтобы открыто выступить против махинаций Жентарима.

Заговоры: Десятилетиями члены этой ячейки подкупали драконов Гален для нападений на корабли Черной Сети, получая прибыль от "неожиданной" нехватки товаров, стимулируемой потоплением тщательно выбираемых торговых кораблей. Не­смотря на убытки, ячейка никогда не возмутила Жентарим достаточно, чтобы нарваться на полномасштабную контратаку. После Ярости Саммастера такой ответ считается все более и более вероятным, так что лидеры ячейки Дыма Вирма потрати­ли немало своих общих богатств на переговоры с несколькими кандидатами на драколичство среди выжившего драконьего населения Гален.

Последователи Чешуйчатого Пути

Последователи Чешуйчатого Пути собираются со всех частей Фаэруна и из многих различных рас. Большинство учеников Саммастера - люди, но в рядах Культа Дракона можно встретить и представителей других рас. Аналогично, большинство Культистов Дракона имеет уровни эксперта, бойца или жулика, а элитное меньшинство имеет уровни клерика, колдуна, не­кроманта или волшебника. Однако, в рядах Последователей Чешуйчатого Пути есть почти все комбинации классов. Некото­рые расы и классы достойны отдельного внимания и обсуждаются ниже.

Клерики: Многие из ячеек Культа Дракона находятся во власти корыстных прагматиков, и даже более религиозные ячей­ки частенько минимизируют религиозные обряды. Клерики в пределах Культа Дракона обычно почитают Бэйна, Шар, Тало- са, Талону или Велшаруна, и их боги редко видят конфликт между их связями с Культом Дракона и их обязанностями перед соответствующими церквями. Меньшее количество клериков из рядов Культа Дракона уважает Цирика, Горгота, Малара или Тиамат. Последователи Тиамат занимают уникальную нишу в развитии Культа - либо доминируя надсвоими ячейками, или скрывая факт своего присоединения. Клерики Культа Дракона часто берут умение Последователя Чешуйчатого Пути (см. врезку).

Драколичи: Драколичи, известный как Священные, номинально уважаются Культом Дракона. Однако, на практике дра- количи либо доминируют над союзническими ячейками, либо подвластны местным Носящим Пурпура, командующим ими посредством скрытых методов, заложенных в процесс преобразования в драколичство.

В некоторых случаях существо с типом "дракон", не являющееся истинным драконам, оказывается преобразованным в драколича. Хотя большинство ячеек признает, что даже Саммастер при совершенствовании своего процесса эксперименти­ровал на различных видах селезней, некоторые ячейки рассматривают такие преобразования как кощунство. В некоторых редких случаях драколичство преднамеренно принимает полудракон. Такие преобразования всегда спорны, так как большинство ячеек отвергает создание "гуманоидоподобных" драколичей.

Драконья кровь: Существа, имеющие подтип драконьей крови, в некоторых ячейках Культа получают немалое уважение из-за наследия драконьей крови, которая, как считается, бежит в их жилах, но им не предоставляется какой-либо особый статус.

Драгонкин: ДрагонкиныМонДра играют важную низкоуровневую роль в некоторых ячейках Культа Дракона, где они слу­жат охранниками и наемниками. С племенами драгонкинов редко можно столкнуться в заселенных регионах типа Сембии или Вилонского Предела. Ячейки, нанимающие племена драгонкинов, обычно располагаются в глухих областях, типа Севе­ра или Холодных Земель к северу от Лунного Моря.

Драконы: Истинные драконы занимают почетное место в каждой из ячеек Культа Дракона, поскольку каждый из них - кандидат на преобразование в драколича. Меньшие драконы (не являющиеся истинными драконы) держатся в уважении, но их никогда не почитают, кроме как в нескольких окраинных ячейках с небольшой истинной силой.

Подобно существам с подтипом драконьей крови, некоторые ячейки питают особое уважение к полудраконам и драко- ньимДра существам из-за наследия драконьей крови, бегущей в их жилах. Однако, немногие достигают реально властных по-

Умение: Последователь Чешуйчатого Пути (Follower of the Scaly Way)

Вы - сторонник учения Саммастера. Вы питаете к драконам большое уважение и почитаете Священных (драколичей). Предпосылка: Говорить на Драконьем, член Культа Дракона

Выгоды: Вы получаете +4 бонус на спасброски против ужасного присутствия истинных драконов. Вы иммунны к ужасно­му присутствию и к парализующему взгляду драколичей.

Клерики злых божеств могут заменять домен ДраконаДра или ЧешуйчатогоРИФ на один из своих обычных доменов.

зиций в пределах ячейки Культа Дракона из-за манипуляций их гуманоидных конкурентов и истинных драконов, с которы­ми за статус можно и не пытаться соревноваться.

Некроманты: Хотя члены Культа Дракона уважают всех волшебников, некроманты особенно ценятся, поскольку счита­ется, что они понимают многие из глубочайших тайн Тома Драконат Саммастера.

Колдуны: Подобно драконьим существам, полудраконам и существам с подтипом драконьей крови, колдуны высоко ува­жаются в некоторых из ячеек Культа из-за того, что считается, что в их жилах течет драконья кровь. Многие колдуны Культа Дракона подхватывают свое драконье наследие, беря различные драконьи умения (см. "Дракономикон" и "Расы Дра­конов") или престиж-класс ученик дракона для усиления своей связи со всем драконьим.

Магия Культа

Культ Дракона более всего известен разработкой процесса создания драколичей. Ярость Саммастера также заслужила Культу Дракона почести за управление мифалью Драконьей Ярости\* - возможно, самому долгоживущему из эпических за­клинаний, укрывающих Фаэрун.

В повседневных делах Культ использует большое количество меньших магических изделий, включая варево драколичаДра, филактерию драколичаДа, вытяжку драконаМаг, доспех драконьего наездникаДра, талисманы драконьего черепаМаг, рога дра- конаДа, кольца драконаМаг, кольца драконьей формыМаг и посохи драконьей силыДра. Аналогично, заклинатели Культа Драко­на стараются отыскать излюбленные драконьи заклинания типа ухудшения Драконьей Ярости\*, антидраконьей аурыДра, скрытности от драконовДра, зависти скупцаДа и чудовищного рабаДра. Напротив, заклинатели Культа Дракона, стремящиеся поддержать одного из Священных, предпочитают различные заклинания причинения, железные кости и каменные кости. Носящие Пурпур предпочитают заклинания типа драконьей мощиДра, союзника-драконаДра и великого союзника-драконаДа.

Утесы Картаута

Ниже представлено приключение для четырех-шести персонажей 9-го уровня, связанное с Культом Дракона.

Подготовка

Вам, как Ведущему, понадобятся для проведения этого приключения четыре книги: "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего", "Руководство Монстров" и "Установка Кампании Забытых Царств". Также будут полезны "Руководство Игрока по Фаэруну" и "Штормовое Разрушение".

Это приключение проходит на изолированном утесе, выступающим на гряде побережья Дрэгонмира между Тезииром и Вестгейтом. Информация о Дрэгонмире (также упоминаемом в этом приключении как Озеро Драконов) есть в "Установке Кампании Забытых Царств". Местоположение приключения может быть адаптировано к многочисленным другим водным местам по всему Фаэруну.

Параграфы курсивом должны быть перефразированы или просто громко прочитаны игрокам. Врезки содержат полезную информацию для DMа.

Фон для приключения

Ревейлаэйн Брант был учеником Варго Кента, высокопоставленного воплощающего Колодца Драконов Культа Дракона. Ревейлаэйн был сверхамбициозен, часто пытаясь выскочить из отведенных ему рамок. Он возмутил Варго, заставив занято­го и мощного волшебника понизить Бранта до грязных дел типа сбора компонентов и очистки помещений. Поскольку Варго чаще всего игнорировал молодого ученика, Ревейлаэйн был оставлен сам по себе. Он использовал эту возможность для того, чтобы уклоняться от своих обязанностей и исследовать колодец.

При исследовании Колодца Драконов Ревейлаэйн наткнулся на группу огров, таскающих щебень от раскопов. Разбрасы­вавшие грязь огры были неразумны, не задумываясь о том, что можно найти среди породы. Их бригадир, Носящий Пурпур по имени Арлеанда (ЬЕ женщина чондатанский человек клерик [Велшарун] 6/носящий пурпурВП 5), не была особенно заин­тересована раскопками, более сосредоточившись на академических делах, и не заметила в грязи табличку. Ревейлаэйн был намного внимательнее и припрятал артефакт до того, как кто-то еще его обнаружил.

Меж часами монотонной работы ученика Ревейлаэйн нашел время перевести письмена на табличке - древнем артефакте, священном для драконьего полубога Калзарейнада, гнусного драконьего божества темных секретов. Письмена детализиро­вали процесс, через который полудракон мог подвергнуться преобразованию в драколича, известного как Каэмундар. Оча-

Случайные столкновения на Дрэгонмире

Озеро Драконов - один из самых опасных водных путей на всем Фаэруне. Сделайте бросок по следующей таблице случай­ных столкновений раз в каждые 12 часов, которые игровые персонажи проводят при пересечении озера.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| d% | Столкновение | Источник |
| 01-60 | Нет | - |
| 61-65 | II Ы4 мерроу (ЕЬ 6) | РМ 199 |
| 66-70 | Водная нага (EL 7) | РМ 193 |
| 71-75 | || 2 скрага (EL 7) | РМ 247 |
| 76-80 | Гигантский осьминог (ЕЬ 8) | РМ 276 |
| 81-85 | Ы4+2 огромных акул (ЕЬ 8) | РМ 279 |
| 86-90 | 4 гигантских крокодила (ЕЬ 8) | РМ 271 |
| 91-95 | Гигантский кальмар (ЕЬ 9) | РМ 281 |
| 96-100 | Дракон-черепаха (ЕЬ 9) | РМ 88 |

рованный идеей стать бессмертным, но зная о своих человеческих ограничениях, молодой ученик стал искать способ преоб­разовать себя в полудракона.

Ревейлаэйн знал, что его владыка Варго когда-то был нормальным человеком, но обнаружил алхимический процесс, обра­тивший его в черного полудракона. Молодой маг придумал схему для кражи формулы. Он выждал, когда Варго был занят своими обязанностями по Культу, и вырвал страницу из записей мага, содержавшую формулу. У Ревейлаэйна было ко­мандное слово для обхода оберегов на книге заклинаний Варго, требовавшееся ему для некоторых из его ученических дел. Но он не ожидал, что есть и оберег на вырывание страницы. Варго ощутил разрыв своей книги заклинаний и немедленно переместился в свои палаты. Ревейлаэйн был более-менее готов к такой возможности. Он прочитал свиток телепорта, украденный им у Варго, и переместился подальше от Колодца.

Ревейлаэйн ушел в Арабел, где проанализировал алхимическую формулу, украденную у Варго, и ритуал, написанный на скрижали. Он нашел священника Калзарейнада, потратив немало на оплату прорицателя для нахождения последователя темного полубога. Предсказания окупились, и Ревейлаэйн нашел Морвен Вэнс, мулан-жрицу Калзарейнада. Морвен была ученицей Малдраэдиора (ЬЕ мужчина великий вирм синий дракон драконий господин 3) и одной из очень маленького числа прихожан Калзарейнада. Помучав жрицу оеликвией ее божества, Ревейлаэйн убедил ее помочь ему исполнить два ритуала. Ему пришло в голову, что она может захотеть убить его или украсть себе знание, но он был слишком захвачен жаждой бессмертия и силы, чтобы осторожничать.

Морвен действительно рассматривала возможность убийства волшебника или кражи магии. В момент слабости, помогая ему исполнять ритуал, она испугалась захватить артефакт для себя. Она помогла Ревейлаэйну исполнить ритуал, преобразо­вав его в Каэмундара.

Со своей новообретенной силой Ревейлаэйн попытался основать свою собственную ячейку Культа Дракона. Наряду с Морвен он завербовал согласных индивидуумов из Арабела - а именно, членов неудачливых ячеек, знающих ключевые ри­туалы Культа - и направился к Побережью Дракона. Зная, что он слишком слаб, чтобы убедить истинных драконов подверг­нуться преобразованию в драколичей, он надеялся, что ему удастся увлечь этим процессом драконов-черепах Озера Драко­нов.

Ревейлаэйн и его банда обнаружили изолированный маяк, расположенный на утесе между Тезииром и Вестгейтом. Группа легко отогнала маленькую банду драэвенов (народ Побережья Дракона), работавшую на маяке. Они исследовали утесы, на­няли кое-каких строителей (которых впоследствии убили) и вырыли под маяком подвал. Это расширило сеть туннелей, бе­жавшим по всем скалам.

Вплоть до настоящего времени ячейка вербовала меньших драконьих союзников. Группа из четырех засадных селезней обустроилась в маяке. Культ сумел привлечь местного вирмлинга-зеленого дракона по имени Элдриситаин, который служит когортой Аэрота, Носящего Пурпур ячейки. Однако, величайшее из достижений группы - ухаживание за Ценшивой. Ревей- лаэйн увидел дракона-черепаху вскоре после того, как основал базу под маяком. Существо было обезумевшим, поскольку местные рыбаки убили ее супруга. Каэмундар собрал свою ячейку и использовал магию, чтобы успокоить и зачаровать су­щество.

После обнаружения Ценшивы ячейка маяка мучила дракона-черепаху обещаниями силы, необходимой для мести людям, ответственным за ее страдания. Пока что она согласилась патрулировать воды вокруг утеса, отгоняя любые лодки, подходя­щие слишком близко.

За месяц до начала приключения Тезиир послал команду опытных моряков для проверки маяка. Это было сделано для того, чтобы гарантировать, что все работает, а у смотрителей все в порядке. В городе появилась информация об атаках дра- кона-черепахи около маяка, и правдивость этих заявлений решили проверить. Прошел уже месяц, но команда так и не вер­нулась. В Тезиире не знают, что корабль опрокинулся, когда на него напала Ценшива. Большинство моряков утонуло в же­стоких водах Дрэгонмира. Дракон-черепаха съел остальных.

Краткое описание приключения

Приключение начинается, когда авантюристы берут лодку, чтобы добраться к утесу. Есть самые разные причины, по ко­торым персонажи совершают путешествие к Маяку Картаут (детализированному в следующей секции), но все равно они в конечном счете пересекаются с ячейкой Культа. Путешествие на лодке опасно, и многие из персонажей могут быть ранены. См. врезку о случайных столкновениях на Озере Драконов. Для информации об опасностях морского путешествия см. DMG 92 или проконсультируйтесь со "Штормовым Разрушением".

Ценшива (ЕЬ 9)

Когда персонажи пытаются причалить (или проходят вдоль лицевой стороны утеса), их изводит дыхательное оружие Цен- шивы, дракона-черепахи под влиянием Культа.

Ценшива, дракон-черепаха CR 9

N Огромный дракон (водный)

Инициатива +0; Чувства темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх; Слушание +16, Обнаружение +16 Языки Акван, Общий, Драконий

AC 25, касание 8, застигнутый врасплох 25 (-2 размер, +17 естественный)

^ 138 (12 ГО)

Иммунитет огонь, сон, паралич

Стойкость +13, Рефлексы +8, Воля +9

Скорость 20 футов (4 квадрата), плавание 30 футов.

Рукопашная укус +18 ^6+8) и 2 когтя каждый +13 ДО8+4)

Пространство 15 футов; Досягаемость 10 футов.

Базовая атака +12; Захватывание +28

Варианты атаки Слепая борьба, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака, Урывание Специальные атаки дыхательное оружие

Способности Сила 27, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12

Умения Слепая борьба, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака, Урывание

Навыки Дипломатия +3, Скрытность +7 (+15 когда погружена), Запугивание +16, Слушание +16, Поиск +16, Чувство Мотива +16, Обнаружение +16, Выживание +16 (+18 идя по следу), Плавание +21

Дыхательное оружие ^и) Облако перегретого пара 20 футов высотой, 25 футов шириной и 50 футов длиной, раз в каж­дые Ы4 раундов, 12d6 огонь. Рефлексы DC 21 - вполовину.

Урывание (Ех) Против Маленьких или меньших существ - укус 4d6+8 в раунд или коготь 2d8+4 в раунд.

Ценшива вступает в рукопашный бой, только если персонажи покидают утес на лодке (или если она обнаруживает, что они убили членов Культа).

Приближение к маяку

Когда персонажи приблизятся к лицевой части утеса, перефразируйте или прочтите игрокам следующую информацию.

Крутой утес вырисовывается над водой, бросая тень на волны. Дорожки тянутся вверх по 50-футовому утесу, упираясь в маяк наверху. Маяк - 70-футовая постройка, окрашенная в чередующиеся серые и пурпурные полосы. Яркий свет исходит с открытой верхней площадки, освещая серые небеса. Полоса зеленого леса покрывает плато на вершине утеса и идет к земле за его пределами.

С побережья маяк и утес выглядят совершенно нормальными. Самый вероятный курс действий для персонажей - пройти по тропам, идущим по утесу к маяку. Они могут захотеть сначала исследовать область на вершине утеса, и тогда они могут обнаружить другие входы в комплекс (см. Области столкновений, ниже).

Вероятно, что и Ценшива, и ячейка уже заметили персонажей. Дракон-черепаха попытается не дать им достичь берега. Если персонажи войдут в маяк, два головореза Культа - Отто и его брат Иво - встретят их на первом этаже. Братья выглядят приветливыми, приглашая персонажей подняться по центральной спиральной лестнице для осмотра остальной части по­стройки.

Если все идет так, как запланировали братья, персонажи поднимаются по лестнице, что дает Культистам время покинуть маяк и войти в комплекс через одну из нескольких пещер (приводя в готовность ячейку и перемещаясь на лучшие позиции для стрельбы в персонажей из луков из укрытия). Если персонажи захотят допросить братьев, они всеми правдами и неправ­дами уклоняются от вопросов и при необходимости вступают в бой. Персонажи могут быть способны запугать братьев, что­бы те ответили на вопросы.

Лес на верхней части утеса густ, но непримечателен. Он ведет к земле, от которой отходит утес, продолжаясь на неопреде­ленное расстояние. Вероятно, это неподходящий маршрут для того случая, когда персонажи захотят покинуть утес, по­скольку лес труднопроходим, и на значительном расстоянии нет никаких городков.

Зацепки для приключения

Есть множество причин, по которым РС могут осматривать утесы. Самая вероятная - что они были наняты Тезииром для поисков пропавшей команду, отправившейся осматривать маяк. Другая возможность состоит в том, что Арфисты, Лунные Звезды или другая группа доброго мировоззрения так или иначе (возможно, через предсказания) получила информацию о том, что этот утес опасен. Местные друиды, рейнджеры или мореплаватели могли заметить странное поведение драконов- черепах в области и попросить персонажей раследовать это. Персонажи могут просто наткнуться на маяк, путешествуя по этой области.

Менее стойкие морально партии могут быть наняты Варго Кентом (если он обнаружит местоположение своего бывшего ученика), чтобы найти и вернуть Ревейлаэйна. Если Варго обнаружит, что именно украл Ревейлаэйн (и из его книг, и из ко­лодца), он будет отчаянно стараться заполучить это.

Области столкновений

Это приключение разворачивается на двух главных областях столкновений - Маяк Картаут и подземный комплекс, нахо­дящийся под маяком. Ниже обсуждаются три различных пути, которыми РС могут попасть в ту или иную из этих областей.

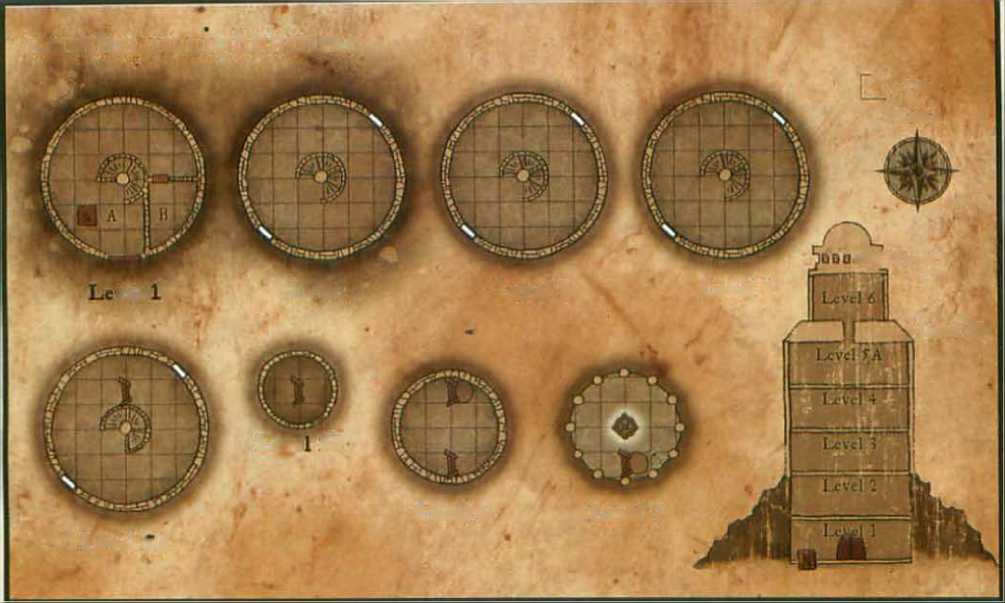
Вход в Маяк: Двери, ведущие на первый этаж маяка, открыты в течение дня и закрыты, но не заперты ночью. Если РС высадятся у подножия утеса и поднимутся к маяку, они автоматически найдут этот вход и могут начинать приключение, просто войдя внутрь.

Туннель к подземной области 1В: Если персонажи решат исследовать лесистое плато на вершине утеса, они могут обна­ружить один из туннелей, ведущих с поверхности в подземный комплекс. Если Вы хотите, чтобы РС начали приключение в подземном комплексе, объявите DC 20 проверку Поиска, если они проведут по крайней мере 10 минут, исследуя ландшафт на небольшом расстоянии от маяка. Персонаж, преуспевший в этой проверке (или тот, кто возьмет 20), обнаружит плавно уходящий вглубь туннель, ведущий к скрытой двери. Любой, кто сделает успешную DC 20 проверку Поиска (или любой эльф или полуэльф), может идентифицировать скрытую дверь и толчком открыть ее.

Маяк Картаут

Как и у большинства маяков, изначальной целью этой постройки было проведение кораблей через опасные воды Дрэгон- мира. Через нижние пять уровней маяка проходит центральная шахта с узкой спиральной лестницей. Выше пятого уровня - более длинная и узкая область с лестницей, ведущей к куполу, содержавшему фонарь (сейчас замененный постоянной формой заклинания дневной свет). Кроме самого нижнего этажа, на каждом уровне есть два окна с противоположных сто­рон постройки.

Маяк был построен с секретным люком в полу первого этажа. Если бы один из смотрителей обнаружил захватчиков или некую иную угрозу, он бы поднял тревогу и потянул рычаг, позволяя другим жителям укрыться в подземных туннелях утеса.

Туннель к подземной области 8: Нахождение этого туннеля требует успешной проверки Поиска, как описано выше, если РС проведут по крайней мере 10 минут, исследуя ландшафт на умеренном расстоянии от маяка. Этот туннель также закан­чивается скрытой дверью, которая, будучи открытой, ведет к другому туннелю, приводящему персонажей к областям 7 или 9.

Маяк Картаут

Как только РС достигли вершины утеса, они при желании могут войти в маяк через отпертую дверь на первом этаже.

Уровень 1А (EL 8)

Первый этаж маяка непримечателен. Большая часть места представляет собой гостиную с парой табуретов, несколь­кими коробками и несколькими факелами на стенах. Западная часть постройки - чуть меньшая комната.

Первый уровень маяка - единственный этаж с двумя комнатами. Первая комната - сидячая область для Отто и Иво, двух братьев, служащих охранниками и старающихся запутать тех: кто приходит с проверкой. Лестница 5-футовой ширины спи­ралью вьется по вертикальной шахте, проходящей через отверстие в потолке 10-футовой высоты. В отличие от других уров­ней маяка, тут нет окон. Секретный люк, скрытый в юго-западной части пола, может быть открыт только с использованием рычага на уровне 7. Обнаружение секретного люка требует успешной DC 20 проверки Поиска.

Существа: Отто и Иво, часовые Культа - братья со сбалансированными навыками и боевыми способностями, которые де­лают их полезными в качестве стражей Культа. Они скрываются за пределами маяка, высматривая приближающихся путе­шественников, а затем делают вид: что все время находились внутри. Бесчисленные часы они практиковались, делая вид, что являются простыми хранителями маяка, так что они готовы к непредвиденным обстоятельствам. Им следует всего лишь притворяться достаточно долго, чтобы любые гости стали подниматься по лестнице. Это дает им время убежать через переднюю дверь и спуститься в один из туннелей, ведущих в комплекс, чтобы предупредить остальную часть членов ячей­ки.

Отто и Иво CR6

Мужчина тетирский человек жулик 4/боец 2 ЬЕ Средний гуманоид

Инициатива +8; Чувства Слушание +6, Обнаружение +11 Языки Общий

AC 16, касание 12, застигнутый врасплох 14 (+2 Ловкость, +4 доспех)

^ 35 (6 ГО)

Стойкость +5, Рефлексы +6, Воля +0 Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная +1 фалчион +10 ^4+5/18-20)

Дальнобойная мастерской работы композитный длинный лук +8 (Ы8+3)

Базовая атака +5; Захватывание +8 Варианты атаки атака крадучись +2d6

Способности Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 12

Умения Улучшенная Инициатива, Убедительный, Фокус Навыка (Блеф), Крепость, Фокус Оружия (фалчион)

**Kurtlmut Lighthouse**

" ] ; Г/Ы '

ПОМ H

vel

**Level** 1

**Level З**

Level +

ПК Level 7

**Level ГВ**

**Leve**

ПЇ

**Level 6**

**Level 7**

**Level J A**

Навыки Баланс +11, Блеф +13, Подъем +14, Запугивание +14, Прыжок +14, Слушание +6, Обнаружение +11, Плавание +12, Кувырок +11

Имущество +1 подбитая кожа, +1 фалчион, композитный длинный лук мастерской работы (+3 бонус Силы) с 50 стрелами, глаза орла, комплект альпиниста

Уровень 1В

Маленькая тесная комнатка-склад завалена коробками и бочками.

В этой незапертой кладовке содержатся коробки и бочки, заполненные пищевыми продуктами и другими основными при­пасами. Содержимое комнаты стоит около 100 gp.

Уровни 2-5 (EL 9)

Спиральная лестница идет по центральной вертикальной шахте. На верхней и нижней стороне в кронштейнах закрепле­ны факелы, на полу стоят две тяжелых бочки.

Все эти уровни практически одинаковы, узкая центральная спиральная лестница идет по центральной вертикальной шах­те. На каждом уровне есть факелы непрерывного пламени на восточной и западной стенах и две бочки с водой для тушения пожара.

Существа: С присутствием на маяке Культа группа из четырех засадных селезней устроила гнездо на его верхушке. Когда кто-либо помимо Культистов поднимается по лестнице, селезни устраивают воздушную атаку, пролетая через окна на уровнях 2-7 и нападая на тех, кто поднимается по узким ступеням. Селезни используют свое дыхательное оружие для за­медления персонажей, а затем пытаться сбрасывать их по мере того, как они поднимаются на верхушку.

Засадные селезни (4): hp 73 каждый; "Руководство Монстров" III 8.

Один и тот же описательный текст можно использовать для уровней 2-5.

Уровень 5В (EL 9)

Спиральная лестница заканчивается в полу этого этажа. Узкая лестница идет по утончающейся шахте. Лишенная спи­ральной лестницы, шахта становится более плотной, похожей на тесный туннель.

Уровень 6 (EL 9)

Открытое пространство идет с предыдущих этажей. В центре продолжается лестница. Ее поддерживают штыри, вбитые в пол верхнего этажа. Единственное украшение комнаты - два факела непрерывного пламени.

Диаметр уровня 6 меньше, чем таковой предыдущих этажей. Лестница идет через центр, но без помощи шахты. Она укреплена на полу уровня 7. Добыча селезней собрана в несколько маленьких куч. Они охраняют этот уровень отчаяннее, чем предыдущие, из-за своей одержимости собранными сокровищами.

Сокровище: 1,400 gp, 2 лунных камня (50 gp каждый), 1 красная спинель (100 gp), 1 черная жемчужина (150 gp), 1 аква­марин (575 gp), микстура благословления оружия, микстура удаления страха, свиток вынуждения дыхания, огненного шара и секретной страницы, свиток говорить с мертвым, свиток языков.

Уровень 7 (EL 9)

Открытый купол позволяет яркому магическому свету проливаться с вершины маяка. Она имеет куполообразную крышу и крепкий пол, но стен нет. Тонкие, но прочные опоры поддерживают тяжелую крышу, позволяя площадке оставаться открытой небу. Большой рычаг торчит из пола к югу от магического фонаря.

Этот этаж - открытая площадка с полом и крышей, но без стен. Фонарь больше не горит, но поддерживается постоянной версией заклинания дневной свет, зафиксированного в центре пола. Справа от фонаря - большой рычаг, открывающий люк на уровне 1.

Если братья допрошены

Если персонажам удается загнать братьев в угол, успешное использование навыка Запугивания может помочь получить кое-какие ответы. Отто и Иво лояльны Культу Дракона, но ставят свои жизни выше при возможности получить вред. Поз­вольте одному из персонажей сделать попытку проверки Запугивания против одного из братьев, если кто-либо хочет ис­пользовать эту тактику. Если персонаж, делающий попытку, выигрывает противопоставленную проверку, выдайте любую или всю нижеуказанную информацию в зависимости от разницы между двумя результатами проверки.

2 или меньше: Братья на самом деле не управляют маяком и лишь делают то, что им приказано.

3-5: На верхних этажах есть опасность.

6-10: Есть другие входы в области под маяком.

11-15: У Культа Дракона есть подземный комплекс под маяком.

16 или больше: Культ основал базу в качестве центрального пункта для ухода за драконом-черепахой в этой области, на­деясь превратить существо в драколича.

Эта область - фактически длинная шахта, пронзающая толстую стену, отделяющую уровень 5 от уровня 6. Лестница начинается там, где заканчивается спиральная лестница на уровне 5. Область достаточно велика, чтобы одновременно могло пройти одно Среднее существо. Оно обеспечивает покрытие, хотя это вряд ли может использоваться долго.

Подземный комплекс

Лестница ведет вниз от люка на первом этаже маяка к области 1 подземного комплекса. Все двери в искусственной секции комплекса заперты (Открывание Замка DC 27 для открывания). Все сундуки заперты хорошими замками ^С 30 для откры­вания).

Когда персонажи входят в область за секретным люком, они обнаруживают маленький комплекс, размещающий экспери­менты и квартиры ячейки Культа. Ячейка сформировалась недавно и не расширилась слишком далеко за пределы искус­ственных комнат под маяком. Комплекс включает большую комнату для встреч, экспериментов и ритуалов. Другие комна­ты - квартиры Ревейлаэйна, Морвен, Аэрота и братьев Отто и Иво. Маленькая сокровищница (а также вход в остальную часть туннелей и пещер) - у квартиры Ревейлаэйна.

От входа из квартиры Ревейлаэйна или по туннелю, ведущими от входного вестибюля, персонажи, могут исследовать ряд туннелей и пещер, бегущих по всему утесу. Некоторые из пещер сухи, в то время как другие частично или полностью затоп­лены. Глубина воды зависит от прилива.

Большинство пещер исследована Культом, но одна область около подножия утеса им неизвестна. Одна часть системы пе­щер обычно затоплена и доступна лишь при отливе. Прилив почти скрывает маленькую святыню забытого принца демонов, известного как Дагон. Дагона почитают некоторые кракены, чуулы, морские ведьмы и водные наги. Его самые фанатичные прихожане - древние племена куо-тоа из глубин, иногда мигрирующие в мелкие прибрежные воды и силой или обманом склоняющие к поклонению ему маленькие рыбацкие общины. Он требует в жертву перворожденных детей, а также арте­факты, священные другим богам. В ответ он обеспечивает обильный улов и более безопасные воды. Псевдоестественный чуул охраняет святыню и ни перед чем не остановится, чтобы предотвратить ее открытие. Члены ячейки не знают об этой святыне, хотя, вероятно, они обнаружат ее, если им представится такая возможность.

1. Вестибюль

Прямоугольная комната расширяется у подножия лестницы. Свежие фрески о завоеваниях злых драконов украшают стены. Искусственные проходы ведут с южной и западной сторон комнаты. Естественный туннель начинается дырой в восточной стене палаты.

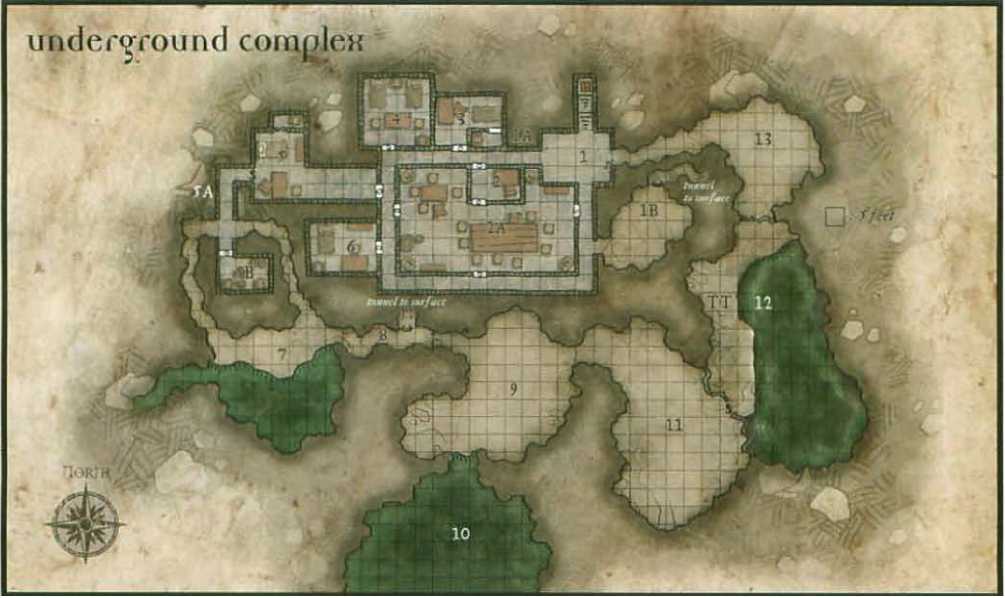
В проходе, ведущем на запад, есть двери к палатам Культистов и к центральной области для встреч. Напротив лестницы - еще одна подобная прихожая, обеспечивающая доступ к естественной пещере и к области для встреч. Естественный тун­нель расширяется по мере того, как ведет в большую пещеру.

1А. Прямоугольная прихожая (EL варьируется)

Прямоугольная прихожая начинается с западной стороны вестибюля и идет по периметру центральной области для встреч Культа. Все спальни Культистов, а также кабинет Ревейлаэйна, доступны из этой прихожей. Если персонажи следуют по прихожей вокруг вестибюля, прочтите следующее:

Прямоугольная прихожая начинается с западной стороны вестибюля. В прямоугольник выходит восемь дверей и одна естественная пещера. Прихожая заканчивается в том же месте, где и начинается.

Развитие: Любой из Культистов может бродить по залу во время прихода РС. Если ячейка предупреждена Иво и Отто, у ее членов есть время подготовиться и занять свои места. Если они не приведены в готовность, Культисты занимаются свои­ми обычными повседневными делами.



1Ь. Секретный ход

Маленькая пустая пещера открывается за естественной аркой в стене. Она пуста, если не считать кое-какие пищевые отбросы.

Эта маленькая непримечательная пещера пуста. Культисты используют скрытую дверь на верхней стене в качестве пер­вичного входа и выхода из комплекса.

1. Студия Ревейлаэйна (EL варьируется)

Маленький кабинет снабжен богатым столом из красного дерева и стулом. На столе - опрятные стопки арканных книг и бумаг. На южной стене - еще одна дверь.

В этой маленькой учебной комнате есть крепкий стол из красного дерева и стул. Книги и бумаги на тему работ Культа и других тайных знаний собраны на столе опрятными кучками. Скрижаль Каэмундар и ритуал преобразования в полудракона находятся в ящике стола (Открывание Замка DC 30). Скрижаль излучает слабую магию отречения (защита ее от случайной поломки).

2а. Комната для встреч (EL 8 или варьируется)

В большой комнате для встреч есть многочисленные книги, документы и ритуальные орудия. Длинный стол с четырьмя табуретами стоит в центре. Меньший стол с красками, компонентами для заклинаний и другими припасами находится в сторонке. Четыре статуи украшают углы палаты, изображая отвратительных деформированных людей с некоторыми драконьими чертами. Ощутимый дух зла пронизывает комнату, причиняя ощущение неловкости и страха.

Это - комната для встреч, где проходит большинство действий Культа. Палата - сложная ловушка, предназначенная для того, чтобы повредить или ослабить агентов добра. Заклинание неосвящение покрывает комнату, к нему привязано заклина­ние погубление. Если любое существо доброго мировоззрения коснется одной из статуй, они все оживают в духов Ы4 раун­да спустя и атакуют персонажей. Будучи разрушены, статуи рассыпаются в пыль. Если персонажи покидают комнату, ста­туи немного выжидают и затем возвращаются на свои первоначальные места. Они оживают, как только условия выполня­ются снова.

Обратите внимание: Заклинание неосвящение причиняет -4 штраф на все проверки изгнания. Эффект погубления причи­няет -1 штраф всем персонажам доброго мировоззрения. Магический круг против добра (побочный эффект заклинания не­освящение) предоставляет всем злым существам эффект защиты от добра и предотвращает призывание любых добрых су­ществ.

Существа: Духи (4); hp 26 каждый; РМ 255.

Развитие: Если они захвачены врасплох, некоторые из Культистов могут быть в комнате для встречи. Если они предупре­ждены, они скорее всего позволят духам биться с персонажами, пока сами занимают защитное положение и укрепляют себя заклинаниями.

1. Палаты Морвен (EL 7)

За прихожей открывается приятно убранная спальня. Она содержится аккуратно, с намеком на женскую тонкость. В ней есть маленькая кровать, стол и комплект стульев, сундук и небольшая ванна. Палата отражает собой дисциплиниро­ванный образ жизни, но также и ощущение стиля, показывая множество чисто женских выкрутасов.

Это - спальня Морвен, жрицы ячейки, последовательницы бога Калзарейнада - мертвого драконьего полубога утерянных секретов. Даже при искреннем служении своему божеству, Морвен в общем несколько малодушна. Она живет для своего бога, но не особо верит в себя или в свои способности. Именно по этой причине она не бросила вызов Ревейлаэйну, когда имела прекрасную возможность. Она все еще предполагает выполнение ритуала на себе, но, вероятно, ей понадобится чей- то толчок, чтобы сделать это.

Морвен CR 7

Женщина человек мулан клерик 7 [Калзарейнад]

ЬБ Средний гуманоид

Инициатива +4; Чувства Слушание +3, Обнаружение +3 Языки Общий, Драконий, Эльфийский

AC 21, касание 10, застигнутый врасплох 21 (+9 доспех, +2 щит)

^ 42; 7d8+7

Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +8

Скорость 20 футов (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе; базовая 30 футов.

Рукопашная мастерской работы тяжелая булава +5 (Ы8-1)

Дальнобойная мастерской работы легкий арбалет +6 (Ы8/19-20)

Базовая атака +5; Захватывание +4

Специальные действия командование нежитью 4/день (+3, 2d6+8, 7-й), спонтанное колдовство (заклинания причинения) Подготовленные заклинания клерика (СЬ 7-й): \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

4-й - воздушная прогулка, мнемонический зачарователь РариД

3-й - любое-заклинаниеД, лечение серьезных ран, рассеивание магии, иссушающий свет

3-й - помощь, лечение умеренных ран, звуковой взрыв ^С 15), тишинаД ^С 15), духовное оружие

1. й - благословление, команда ^С 14), лечение легких ран, наблюдение смерти, доспех магаД, щит веры
2. й - создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, руководство, читать магию, сопротивление

Д: Заклинание домена. Домены: Магия, Заклинания

Способности Сила 8, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 12

Умения Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Служитель Павшего711 [Калзарейнад] Навыки Концентрация +13 (+17 при колдовстве защитно), Ремесло (алхимия) +14, Знание (тайны), Знание (религия) +12, Колдовство +16

Имущество +1 полный пластинчатый доспех, тяжелый стальной щит, мастерской работы тяжелая булава, свиток проблес­ка, свиток огненного шара, жезл сжигающих рук (СЬ 5-й, 42 заряда)

Сокровище: Зеркало над ванной Морвен стоит 1,000 gp. В сундуке содержится 250 gp.

1. Палаты Отто и Иво (ЕЬ варьируется)

Из прихожей открывается спальня средних размеров. Она скудно обставлена - две кровати и два сундука. Единственная интересная особенность - большой игровой стол с комплектом игральных костей.

Это - палата братьев, размещенных на маяке. Игровой стол выглядит так, словно его недавно использовали, что отражает частое времяпрепровождение веселых братцев.

Развитие: Если у братьев было время отступить, их можно найти здесь. Также возможно, что они находятся где-нибудь в комплексе или на земле.

1. Палаты Ревейлаэйна (EL 11)

Вход расширяется в небольшую хорошо убранную спальню. В ней есть роскошная кровать, покрытая шелком, но на вид нетронутая. Большой стол и комплект стульев стоят у западной стены.

Это - спальня лидера ячейки Ревейлаэйн. Как и приличествует лидеру, комната приятно обставлена - большая кровать, стол с письменными приборами. Секретная дверь (Поиск DC 27), встроенная в северную стену, открывается к маленькому шкафчику с сундуком с сокровищами.

Сокровище: Внутри сундука - 100 рр, синяя жемчужина на 500 gp и +1 мифриловый тяжелый стальной щит.

Другая секретная дверь (Поиск DC 25) скрыта за письменным столом. Она ведет в сокровищницу и туннели, идущие вниз и на юг от отстроенной части комплекса.

Ревейлаэйн СR 11

Мужчина (увеличенный черный полудракон чондатанский человек) волшебник 6 ЬБ Средняя нежить (драконьей крови)

Инициатива +5 Чувства темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, Слушание +1, Обнаружение +1 Языки Абиссал, Акван, Общий, Драконий, Эльфийский, Адский

AC 22, касание 12, застигнутый врасплох 21 (+1 Ловкость, +6 естественный, +1 отклонение, +4 доспех мага)

Нр 44 (6 НО), DR 5/крошащий

Иммунитет кислота, холод, электричество, полиморф, иммунитеты нежити; SR 16 Стойкость -, Рефлексы +5, Воля +8 Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная укус +8 (Ы6+5 плюс Ы6 холод плюс паралич) и 2 когтя каждый +6 (Ы4+3 плюс Ы6 холод плюс паралич) Базовая атака +3; Захватывание +7

Специальные атаки дыхательное оружие, контроль нежити, парализующий взгляд, парализующее касание Подготовленные заклинания волшебника (СЬ 9-й):

3-й - проблеск, огненный шар (ОС 18), полет, заряд молнии

1. й - блестящая пыль (ОС 17), кислотная стрела Мелфа, сопротивление энергии, опаляющий луч, паутина (ОС 17)
2. й - сжигающие руки (ОС 16), доспех мага (2), магическая ракета (2), луч ослабления 0-й - обнаружение магии, сообщение, открыть/закрыть, луч мороза

Способности Сила 18, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 20, Мудрость 12, Харизма 18

Умения Фокус Способности (дыхательное оружие), Дыхание ДраконаРД, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Написа­ние Свитка, Внезапное ПродлениеКАр

Навыки Концентрация +13, Ремесло (алхимия) +16, Расшифровка Записи +14, Знание (тайны) +14, Знание (религия) +14, Знание (история) +14, Колдовство +16

Имущество кольцо защиты +1, амулет могучих кулаков +1, плащ сопротивления +2, лента интеллекта +2 (филактерия), свиток малой сферы неуязвимости, жезл великой невидимости (10 зарядов)

Книга заклинаний Подготовленные заклинания плюс 1-й - тревога, идентификация; 2-й - касание гхола; 3-й - рассеивание магии, стена ветра

Дыхательное оружие ^и) Раз в каждые Ы4 раунда (из-за своего умения Дыхание Дракона) Ревейлаэйн может выдыхать 60-футовую линию кислоты на 6d8 урона (Рефлексы ОС 19 - вполовину).

Контроль нежити ^р) Раз в три дня Ревейлаэйн может использовать контроль нежити, как заклинание (СЬ 15-й). Он не может читать заклинания при использовании этой способности.

Неуязвимость: Если Ревейлаэйн когда-либо убит, его дух немедленно возвращается в его филактерию (его лента). Его дух остается там, пока в пределах 90 футов не появится труп дракона. Если филактерия уничтожена и в пределах 90 футов нет подходящего тела, дух драколича умирает навсегда.

Парализующий взгляд ^и) Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающееся взглядом с Ревейлаэйном, долж­но преуспеть в ОС 17 спасброске Воли или быть парализовано страхом на 2d6 раундов. Независимо от того, удался ли спасбросок, на это существо нельзя вновь воздействовать взглядом Ревейлаэйна в течение 24 часов. Это - воздействующий на разум эффект устрашения. ОС спасброска основан на Харизме.

Парализующее касание ^и) Существо, пораженное любой из естественных атак Ревейлаэйна, должно преуспеть в ОС 17 спасброске Воли или быть парализовано на 2d6 раундов. Успешный спасбросок не присуждает иммунитета при последую­щих атаках.

Развитие: Ревейлаэйн может быть где угодно в комплексе. Учитывая его чрезвычайно высокий интеллект, он, вероятно, присоединится к другим Культистам, чтобы обезопасить себя при атаке.

5А. Вход в туннели

Короткая прихожая делит пополам большую скальную поверхность. Прихожая заканчивается сплошной гранитной две­рью. С другой стороны прихожей - чрезвычайно узкие туннели.

Это - вход в сеть подземных туннелей и пещер. Некоторые из пещер частично затоплены из-за их глубины и их близости к близлежащему озеру.

Прихожая, простирающаяся за секретной дверью за столом Ревейлаэйна, не очень длинна. Она заканчивается дверью, вы­ходящей к маленькой сокровищнице. С другой стороны коридора, ведущего к сокровищнице - - два узких туннеля, ведущих к области 7.

Протискивание через эти туннели требует успешной DC 20 проверки Искусства Побега. Каждый провал причиняет 1 пункт несмертельного урона. Любой персонаж, берущий 20, автоматически захвачен врасплох, когда лацедоны нападают в области 7. (Лацедоны не представляют особой угрозы комплексу Культа, поскольку у них нет желания протискиваться че­рез узкие туннели, чтобы добраться к области 5В). Персонажи размером больше Среднего просто не могут пройти в тунне­ли. Они должны обнаружить один из секретных входов на поверхности плато утеса, если желают помочь своим друзьям.

5В. Сокровищница

Дверь раскрывается в комнату 10 на 15 футов, в которой ничего нет, кроме двух сундуков скромных размеров.

Если персонажи минуют эту запертую каменную дверь (Открывание Замка DC 25, твердость 8, hp 60, DC поломки 28), они могут разграбить содержимое двух незапертых сундуков. Ревейлаэйн в мыслях наполнил эту сокровищницу великими богатствами, но ее нынешнее содержимое не так уж и велико. В ней есть два сундука, содержащих различные монеты и несколько незначительных изделий.

Сокровище: 50 рр, 6 жемчужин (110 gp каждая), 1 большой аметист (350 gp), микстура лечения серьезных ран, микстура удаления паралича, жезл леденения металла (25 зарядов).

1. Палата Аэрота (EL 9)

В этой маленькой, просто обставленной спальне нет ничего, кроме ухоженной, но скромной кровати, маленького пись­менного стола и стула и простого сундука.

Это - палата Аэрота, Носящего Пурпур ячейки. Ее простота и недостаток украшений свидетельствует о спартанском обра­зе жизни волшебника и его молчаливой натуре.

Аэрот был молодым, но честолюбивым членом ячейки Культа в Ваасе. Он был стойким сторонником предписаний и ука­заний Культа, действительно считая, что преобразование драконов мира выполнит жизненное пророчество. Когда группа паладинов уничтожила его ячейку, он сбежал, в конечном счете остановившись в другой ячейке в Кормире. Та ячейка по­терпела провал из-за столкновений за лидерство, но Аэрот вскоре объединился с недавно преовращенным Ревейлаэйном. Каэмундар видел, что Аэрот был на верном пути к освоению силы, необходимой для создания варева для драколичей и фи­лактерий.

Многие Культисты интерпретировали бы преобразование Ревейлаэйна в "Старого" как ересь. Аэрот считает это мощным предзнаменование успеха ячейки. Он полагает, что под лидерством Ревейлаэйна эта ячейка поможет ему вновь ободрить Культ.

Аэрота сопровождается Элдриситаин, зеленый дракон-вирмлинг, который служит его когортой. Если начнется бой, дра­кон делает попытку подняться в воздух и использовать свое дыхательное оружие настолько часто, насколько возможно. Если один из РС сильно ранен, Элдриситаин может приземлиться и вступить с этим персонажем в рукопашную (между ис­пользованиями своего дыхательного оружия) в попытке добить налетчика.

Аэрот CR 9

Мужчина дамарский человек волшебник 6/носящий пурпурВП 3 LE Средний гуманоид

Инициатива +1; Чувства Слушание +3, Обнаружение +3 (когда фамильяр - в пределах досягаемости рукой)

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Адский

AC 16, касание 12, застигнутый врасплох 15 (+1 Ловкость, +4 доспех мага, +1 кольцо)

^ 37 (9 НО)

Сопротивление кислота 10 Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +12 Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы кинжал +4 (Ы4-1/19-20)

Базовая атака +5; Захватывание +2

Специальные действия смертельное касание 1/день, 9d6

Подготовленные заклинания волшебника (СЬ 9-й):

5-й - убить живоеД (ОС 21)

4-й - дарение проклятия (ОС 20), расслабленность, устрашение (ОС 20)

1. й - оживление мертвогоД, огненный шар (ОС 17), полет, вампирическое касание
2. й - слепота/глухота (ОС 18) смертельный похоронный звонД (ОС 18), касание гхола (ОС 18), опаляющий луч, спектраль­ная рука

1-й - быстрое отступление, магическая ракета (2), луч ослабления, щит

0-й - обнаружение магии, рука мага, свет, касание усталости (ОС 16)

Д: Заклинание домена. Домен: Смерть.

Способности Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 19, Мудрость 12, Харизма 10

Умения Настороженность, Сварить Зелье, Создание Чудесного Предмета, Фамильяр-Дракон, Железная Воля, Великий Фо­кус Заклинания (некромантия), Написание Свитка, Фокус Заклинания (некромантия)

Навыки Концентрация +13, Ремесло (алхимия) +18, Дипломатия +5, Знание (тайны) +16, Знание (Вааса местное) +8, Зна­ние (религия) +12, Поездка +5 (+9 при езде на драконах), Колдовство +18 Имущество кольцо защиты +1, кинжала мастерской работы, легкий арбалет мастерской работы с 30 зарядами, плащ сопро­тивления +1, лента интеллекта +2, свиток сферы невидимости, жезл зеркального изображения (43 заряда)

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 1-й - тревога, постигать языки, идентификация; 2-й - непрерывное пламя, зеркальное изображение; 3-й -заряд молнии, водное дыхание; 4-й - дверь измерений, ледяной шторм; 5-й - постоян­ство, телепорт

Элдриситаин CR 3

Мужчина вирмлинг зеленый дракон № Маленький дракон (воздух)

Инициатива +0; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении; Слушание +7, Обнаружение +7 Языки Общий, Драконий

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 17 (+1 размер, +6 естественный)

Нр 45 (5 НО)

Иммунитет кислота, сон, паралич Сопротивление улучшенному уклонению Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +5

Скорость 40 футов, плавание 40 футов, полет 100 футов (средне)

Рукопашная укус +8 (Ы6 +2) и 2 когтя каждый +3 (Ы4+1)

Пространство 5 футов; Досягаемость 5 футов Базовая атака +5; Захватывание +2 Специальные действия дыхательное оружие

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 10 SQ водное дыхание

Умения Настороженность, Крыловорот

Навыки Блеф +5, Дипломатия +6, Скрытность +4, Запугивание +4, Знание (природа) +5, Слушание +7, Поиск +5, Чувство Мотива +5, Обнаружение +7, Плавание +17

Дыхательное оружие ^и) 20-фт конус, раз в каждые Ы4 раунда, 2d6 кислота, Рефлексы ОС 13 - вполовину.

Развитие: Если у Аэрота есть достаточно времени, он подготовит свои немногие защитные заклинания и выберет место с максимальным тактическим преимуществом. Он не боится защищать ячейку, даже если это означает его смерть. Фактиче­ски, он больше обеспокоен своим драконом и Ревейлаэйном, чем своей собственной жизнью.

1. Засада лацедонов (EL 7)

Туннель расширяется по мере того, как соединяется с пещерой, две трети которой покрывает вода.

Банда джастов-лацедонов обустроилась в этой частично затопленной палате. Существа ждут под водой, поджидая, когда в конце одного из туннелей появится источник пищи.

Существа: Джасты-лацедоны (4); hp 29 каждый; РМ 119.

Обновление для носящего пурпур

Престиж-класс носящий пурпур первоначально был представлен в "Верах и Пантеонах". Следующие примечания модер­низируют его для редакции 3,5.

Требования: Алхимия становится Ремеслом (алхимия). Замените навык Наблюдения Концентрацией. Добавьте Ремесло, Знание (местное) и Колдовство к списку навыков класса.

Текст для особенности класса "новый домен" должен быть изменен: На 1-м уровне носящий пурпур получает домен из следующего списка: Смерть, Драконы или Чешуйчатые. Персонаж получает предоставленную силу нового домена. Уров­ни класса носящего пурпур складываются с его первичным уровнем колдовского класса для определения эффектов предо­ставленных сил этих трех доменов. Если носящий пурпур не имеет уровней клерика, он все равно может изучать заклина­ния домена. Если он запоминает божественные заклинании каждый день - как друиды, рейнджеры и паладины - он может пожелать запоминать заклинание домена вместо одного из своих обычных заклинаний, но не более одного заклинания каждого уровня. Если он готовит заклинания (как волшебник), он должен найти свиток заклинания домена и записать его в свою книгу. Этот вид заклинателя может запоминать одно заклинание домена каждого уровня в день. Если персонаж чи­тает заклинания спонтанно, он может выбирать одно из заклинаний домена для добавления его к своему списку заклина­ний всякий раз, когда у него есть возможность выбрать новое заклинание. Эта выгода не позволяет ему превышать его максимальное количество известных заклинаний. Как только заклинание домена известно, оно может быть наложено лю­бое количество раз в день.

Текст для особенности класса "поездка на драконе" должен быть изменен: Начиная со 2-го уровня носящий пурпур получает +4 бонус по проверкам Поездки, связанным с существами типа "дракон".

1. Соединяющийся туннель

Короткий туннель ведет на восток и на запад. В воздухе чувствуется влажность.

Единственная примечательная особенность в этом туннеле - скрытая дверь (Поиск DC 25), ведущая на поверхность плато утеса. (Если персонажи вошли в подземный комплекс с поверхности по этому туннелю, им не придется искать скрытую дверь второй раз).

1. Добро пожаловать к Дагону

Перед Вами - большая пещера. На стенах ее - фрески, изображающие ужасные обряды, проходящие в человеческой ры­бацкой деревне. Высокий, мускулистый гуманоид с черными глазами и рыбьими чертами приказывает сельским жителям исполнять некие мольбы, при которых их тела превращаются в угреподобные.

Полузатопленный проход ведет из этой пещеры на юг, к святыне Дагона. Успешная DC 20 проверка Знания (религия) или Знания (планы) показывает, что Дагон - древний демон, поклонение которому восходит к доисторическим временам. Его культисты варьируются от прибрежных рыбаков до глубоко живущих монстров океана.

1. Святыня Темных Глубин (EL 8)

Эта область постоянно находится по крайней мере частично под водой. Если персонажи вступают в течение прилива, перефразируйте или громко прочтите следующее:

Вода озера полностью покрывает пол этой палаты. Никаких стен на юге не видно - вода там заполняет пещеру от пола до потолка. Глубина воды уменьшается на севере, поскольку пол круто идет вверх. Очевидно, эта пещера соединяется не­посредственно с озером.

Если у РС есть средства путешествовать под водой (и видеть, куда они идут), прочтите или перефразируйте следующее, если кто-либо из них дальше продвинется в эту палату:

Примерно в 25 футах к югу от входа, под несколькими футами воды, есть 5-футовый алтарь, формой похожий на сар­кофаг. Он изображает человека, согнутого в ужасных конвульсиях, но с ясным лицом. На вершине алтаря - маленький без­упречно-белый рог нарвала, выглядящий здесь совершенно неуместно. На стенах изображены дальнейшие сцены пыток и искривления.

Если персонажи входят в эту область во время отлива, перефразируйте или громко прочтите следующее:

Солоноватая тина, воняющая словно груда гнилой рыбы, заполняет южную часть этой большой пещеры на глубину око­ло 3 футов. Примерно в 25 футах к югу от входа есть 5-футовый алтарь, формой похожий на саркофаг. Он изображает человека, согнутого в ужасных конвульсиях, но с ясным лицом. На вершине алтаря - маленький безупречно-белый рог на­рвала, выглядящий здесь совершенно неуместно.

Это - святыня Дагона, малоизвестного принца-демона рыболовства, обмана, изобилия и морских монстров (особенно куо- тоа, кракенов, чуулов, морских ведьм и водных наг). Когда-то у Культа Дагона была великая власть на Побережье Дракона, но это время давно ушло.

Если кто-либо, помимо злого персонажа, коснется алтаря или рога нарвала, на этого индивидуума немедленно нападет страж алтаря - псевдоестественный чуул, немедленно выпрыгнувший из воды (или тины) на юге от алтаря.

Страж CR 8

Псевдоестественный чуул СЕ Большой аутсайдер (водный)

Инициатива +7; Чувства темновидение 60; Слушание +11, Обнаружение +11

AC 22, касание 12, застигнутый врасплох 19 (-1 размер, +10 естественный, +3 Ловкость)

Нр 93 (11 ГО); DR 5/магия

Иммунитет яд; Сопротивление кислота 10, электричество 10; SR 21 Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +9 Рукопашная 2 когтя +12 рукопашная ДО6+5)

Базовая атака +8; Захватывание +17 Варианты атаки истинный удар

Способности Сила 20, Ловкость 16, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 5 SQ дополнительная форма

Умения Настороженность, Слепая Борьба, Боевые рефлексы, Улучшенная Инициатива Навыки Скрытность +13, Слушание +11, Обнаружение +11, Плавание +13

Дополнительная форма ^и) Как стандартное действие, страж может принимать форму гротескно-спутанной массы из­вивающихся угрей, ракообразных и акул. Несмотря на инородную внешность, его способности остаются неизменными. Другие существа получают -1 штраф морали на броски атаки против стража, когда он находится в этой форме.

Истинный удар ^и) Однажды в день страж может брать +20 бонус понимания на единственный бросок атаки. Кроме того, он не переносит никакого шанса промаха против цели, имеющей укрывательство или полное укрывательство, при про­ведении такой атаки.

Сокровище: Белый рог нарвала - Рог Тришины. Эти предметы священен для Тришины, доброжелательной богини мор­ских эльфов и супруги Глубинного Сашеласа. Удерживаемый у груди, рог скрывает носителя от злых морских существ (су­ществ с водным подтипом), действуя таким же образом, как невидимость для нежити. Он может использоваться неопреде­ленно долго, но не может быть использован в бою: Тришина - мирная богиня.

1. Тирания Дагона

Ужасные, но умело выплненные барельефы идут по стенам этой палаты, и далее изображая развращенность и безумие существа с черными глазами. Несколько сцен показывают последователей, уничтожающих артефакты других богов на алтаре принца-демона.

Не будучи однозначно опасной, эта комната тревожна из-за своих барельефов, изображающих сцены, подобные таковым в двух предыдущих комнатах, но с намного большей детализацией. Секретная сдвижная каменная дверь (Поиск DC 27) ведет к области 12.

1. Крокодилья ловушка

Эта невыразительная пещера частично заполнена водой. Полоска сухой земли ведет примерно с севера на юг, начинаясь от двери, через которую Вы только что вошли.

Вода в этой пещере - не более 2 футов глубиной, и таким образом по ней легко пробраться большинству персонажей. Лю­бой, кто остается на сухой земле и движется к противоположной стене пещеры, рискует надавить пластину, активирующую ловушку.

Ловушка вызова монстра V: CR 5; магическое устройство; срабатывание при приближении; автоматический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра V, волшебник 9-го уровня, извергский гигантский крокодил); Поиск DC 20; Поломка Устройства DC 25.

Крокодил возвращается на свой родной план, если он не побежден за 9 раундов. Комната кажется тупиковой, но при вни­мательном поиске можно также найти секретную дверь, ведущую к области 13 (Поиск DC 27).

1. Пустая пещера

Эта пещера выглядит пустой, кроме пары примитивных стульев у северо-восточной стены.

В этой области нет ничего примечательного, кроме секретной двери, ведущей к области 12 и к проходу, изгибающемуся обратно к области 1 - вестибюлю. Если персонажи двигаются к северо-восточной стене, чтобы исследовать стулья, они об­наруживают несколько игральных костей, разбросанных на полу около стульев. Их забыли когда-то игравшие здесь Отто и Иво.

Завершение приключения

Конечная точка приключения в немалой степени зависит от выбора (и побуждений) вовлеченных персонажей. Если РС ре­шают изгнать Культ, естественная концовка - поражение главных Культистов. Персонажи могут просто попытаться убедить Ценшиву, что Культ ей не помогает. Они могут постараться уничтожить ритуалы преобразования или принести их своему нанимателю для изучения. Будучи злыми, они могут решать приберечь секреты для себя.

Если персонажи не умиротворят Ценшиву, она будет гнаться за ними, пока не убьет их или пока они не убьют ее. Она нападает на них, как только они покидают утес, если она уже не была убита ими (или умиротворена, как упомянуто выше). При желании те же самые случайные столкновения, используемые на пути сюда, могут использоваться и в обратном путе­шествии, хотя персонажи, возможно, стали сильнее, и столкновения будут для них слишком легки.

Перерасчет приключения

Один из самых простых способов увеличить сложность приключения - собрать Культистов в группы, использующие тактику, защитные заклинания и иллюзии, чтобы запутать персонажей. К столкновению на маяке можно добавить большее количество засадных селезней, чтобы значительно затруднить подъем на вершину. Дополнительные уровни можно дать главным №С, но это требует значительных усилий. Вероятно, проще добавить один-два Нй Dice стражу, продвинув его к следующей ступени уменьшения урона и сопротивления энергии.

Тирания Драконьей Королевы

"Злые драконы жаждут силы, богатства и превосходства. Их Королева и ее последователи не особенно отличаются".

- Арзитри, Драконий Мудрец Унталасса

Церковь Тиамат - одна из самых безжалостных и скрытных на Фаэруне. Она жаждет в первую очередь силы и сделает что угодно, чтобы заполучить ее. Члены церкви чувствуют, что если они смогут накопить силу и власть, Тиамат вытеснит дру­гих божеств Фаэруна. Эта глава описывает землю Унтер, где Тиамат сильнее всего. Тут даны принципы и структура ее церкви и ее основные служители. Наконец, здесь детализирован Алтарь Чешуи, секретный храм в нижнем городе Унталас- са.

Унтер: Царство Драконьей Королевы

История: История Унтера - история постоянной борьбы за власть. Задолго до того, как на Фаэруне появился унтерский пантеон, те, кто доминировали здесь, определили лик этой земли. Империи Унтер и Мулхоранд были долговечными и доми­нирующими, но в конечном счете борьба за власть источила их. Тэйд, последний из имаскарцев, проклял землю, впустив орды орков для борьбы с империями. Орки и их божество Груумш сумели убить многих из божеств и нанести урон импери­ям, но в конечном счете они были побеждены.

Обеим странам требовалось время для восстановления. В это время власть получил король-бог Джилгим. Джилгим правил Унтером, но власть быстро развратила его, и его господство превратилось в тиранию. Унтер безжалостно расширялся, осно­вывая колонии и завоевывая территории.

В конечном счете народ Унтера и его колоний поднял мятеж. Это особенно характерно для Чессенты, и именно это - при­чина потери Унтером большинства территорий. Под предводительством дракона-завоевателя Чаззара Чессента победила Унтер. Когда Чаззар исчез и Унтер освободился, Джилгим обезумел окончательно.

Народ Унтера, страшась тирании Джилгима, обратился к церкви Тиамат, ведомой высокой жрицей Тиглат. В течение Вре­мени Неприятностей Джилгим убил слабого аватара Тиамат, и ее сущность рассеялась средь трех из ее драконов-служи- телей. Вновь появившийся Чаззар заполучил треть сущности; увидев возможность достичь божественности, он проглотил двух других драконов, поглотив и их сущности. Сила переполнила его тело, и Тиамат проявилась вновь. На сей раз она уби­ла Джилгима, но и она, и Унтер были ослаблены.

Мулхоранд воспользовался возможностью вторгнуться в Унтер, пока он слаб. Единственная область Унтера, оставшаяся независимой - Мессемпрар и его окрестности. Сейчас Унтер находится на грани уничтожения. Он выживает из-за сомни­тельного баланса сил. Его новое воплощение - борьба между Мулхорандом, выжившим Унтером и разнообразными вну­тренними и внешними фракциями.

География: Территория Унтера - лишь малая часть того, чем он был до восстания чессентцев и мулхорандского вторже­ния. Унтер разделен надвое: большая часть захвачена Мулхорандом, а меньшая - независимый город Мессемпрар и окружа­ющие его области. Границы, вероятно, изменятся из-за постоянной борьбы за власть.

Земли Унтера разнятся в соответствии с окружающей средой - равнины золы, плодородные сельхозугодья, пресноводные и соленые озера, густые леса и вулканические горы. Плодородные равнины ранее отвечали за большинство поставок продо­вольствия страны, но мулхорандские захватчики обратили земли в грязевую топь. Если не вмешаются другие силы, в Ун­тере скоро наступит голод.

Группы сил: Существование Унтера породило взаимодействие мощных групп, но сейчас впервые от этого процесса зави­сит его выживание. Многие группы, и внутренние, и внешние, видят потенциал для борьбы за власть, но в течение какого- то времени им придется терпеть друг друга. Каждый ожидает идеального момента, чтобы сделать его ход. Группы, конкури­рующие за будущее Унтера - оставшиеся унтерцы, Северные Волшебники, Культ Дракона, Красные Волшебники, прихожа­не Джилгима и церковь Тиамат.

Оставшиеся унтерцы делятся согласно тому, кого они поддерживают. Некоторые хотели бы вернуться к хорошим отноше­ниям с Мулхорандом и поддерживать его, чтобы он сокрушил их врагов. Другие предпочли бы любого унтерского правите­ля мулхорандскому, независимо от степени тирании. Третья группа, состоящая в основном из нетитулованных граждан, хо­тела бы видеть все предыдущие силы уничтоженными.

Северные Волшебники - унтерские прихожане Мистры и Иштара, давно питающие тайную ненависть к Церкви Джилги- ма. Когда Джилгим был побежден, они поняли, что у них есть шанс помочь Унтеру вырваться из-под тысячелетней тира­нии. Они заняты сомнительными союзами с различными группами в Унтере для защиты своей страны.

У Культа Дракона к Унтеру смешанные побуждения. Хотя они разделяют почтение к драконам с церковью Тиамат, две этих группы частенько сталкиваются в своей догме и целях. Многие из индивидуумов - члены обеих групп, но каждая из них настолько поддерживает тайну и страх репрессий, что ни о каком доверии не может быть и речи. Внешние группы мо­гут использовать эту паранойю для того, чтобы стравливать две этих группы друг с другом. Ячейка Культа в Трескеле на­много экстремальнее таковой в Унтере, ведя политику "присоединись или умри".

У Красных Волшебников Тэя нет никаких истинных союзников, но в настоящее время они разделяют общую с Унтером цель. Тэйцы ненавидят Мулхоранд и не хотят, чтобы Унтер попал в его руки. Они снабжают Унтер деньгами и магической силой, чтобы предотвратить его уничтожение. Эти действия проистекают от давней тэйской ненависти к мулхорандцам , на­ряду с тем, что магия тех конкурирует с их собственной.

Прихожане Джилгима только что перенесли то, что могло бы быть их наихудшим поражением. Они сумели вернуть свое божество в теле нежити, но последователи Тиамат и их союзники уничтожили короля-бога, завершив любые надежды на его возвращение. Его поражение не уменьшило решимость духовенства. Вероятно, что в своем гневе они вызовут немало неприятностей в и без того хаотичном Унтере.

Церковь Тиамат описана ниже, но ее политическая ситуация будет детализирована здесь. У Тиглат, высокой жрицы рели­гии, есть конфликт с некоторыми из частей ее секты. Секта страдает от коррупции на многих уровнях. Члены преданны и

Тиамат, и Культу Дракона, и линия между ними частенько размывается. Конфликты между сектами могут оказать влияние на будущее Унтера.

Трескел: Земля Костяного Вирма

Столица: Нет

Население: 52,791 (люди 94%, дуэргары 2%, различные расы драконьей крови 2%, тролли 1%, полудраконы 1%) Правительство: Монархия (самозванные лорды-драконы и человеческие монархи в Мордулкине и Моурктаре)

Религии: Бэйн, мулхорандский пантеон, Чаззар, Темпус, Тиамат Импорт: Продовольствие, оружие

Экспорт: Зерновые культуры, рыба, лошади, драгоценные металлы Мировоззрение: LE, ЫЕ, СЕ, N СЫ

Жизнь и общество

У Трескела нет особого национального характера. Жители Мордулкина походят на свою чессентскую семью и характе­ром, и интересами, в то время как народ Моурктара и восточного Трескела имеет больше общего с унтерскими гражданами Мессемпрара через Реку Металлов. Остатки человеческого населения Трескела живут тяжелой жизнью табунщиков или ры­баков. Западные и центральные равнины относительно бесплодны и продуваются сильными ветрами, препятствующими по­чти любому урожаю, кроме относительно зеленых полей вдоль северного берега Реки Металлов.

Г лавные географические особенности

Скудно зселенная земля Трескела находится между Горой Тулбейн и Горами Наездников Неба, к северу от Унтера и Чес- сенты.

Гора Драконья Спина: Самый северный пик Гор Наездников Неба - давно бездействующий вулкан. В его глубинах жи­вет Аласклербанбастос, самозванный Дракон-Король Старого Унтера. (См. Главу 1 для дальнейших деталей о логовище Ве­ликого Костяного Вирма).

Поля Приоллуса: У подножия Горы Тулбейн лежат игровые поля, ранее каждые несколько лет определявшие лучших ат­летов великого Унтера. Последние игры были проведены более десятилетия назад в неудавшейся попытке избрать преемни­ка Короля Териса из Моурктара. Сейчас идут разговоры о том, чтобы переместить игры подальше от хватки Джаксанаэдего- ра (см. ниже).

Нефритовая Река: Нефритовая Река течет по западным склонам Гор Наездников Неба в Залив Чессенты, прямо на юг от города Мордулкин. После начального крутого спуска эта река медленно вьется по плоским равнинам. Зеленоватый оттенок, из-за которого река получила свое название, происходит от комбинации морских водорослей и едких шахтных выбросов кланов дуэргаров в глубинах Гор Наездников Неба.

Длинный Пляж: Этот длинный песчаный пляж, укрытый Горой Тулбейн, всегда был крупным рыбацким угодьем, и вдоль воды лежит несколько маленьких рыбацких поселков. В недавние годы этот жизненный путь стал сдавать свои пози­ции, поскольку живые драконы - служители Великого Костяного Вирма часто прилетают сюда охотиться, и они способны ухватить как косяк рыбы, так и маленькую рыбацкую лодку - независимо от того, какую дань местное население платит Лорду Трескела.

Гора Тулбейн: Этот потухший вулкан - самый высокий пик в Чессенте, Трескеле и Унтере. Согласно мифу, он является домом унтерского бога Ассурана (более известного на остальной части Фаэруна как Хоар). По правде говоря, в сердце горы живет Джаксанаэдегор (ГЕ мужчина вампирический очень старый зеленый дракон), не гнушающийся принимать облик ас­пекта Ассурана для легковерных прихожан Бога из Трех Громов.

Река Металлов: Эта река течет из Метмира в Море Аламбер в Мессемпраре. Она получила свое название из-за больших отложений золота и других драгоценных металлов в своих грязных водах. В различных точках реки было по крайней мере две золотых разработки, но обе они быстро были брошены после того, как группа относительно молодых драконов различ­ных цветов появилась с Гор Наездников Неба, потребовав все, что было вырыто.

Мыс Наблюдателя: Этот длинный полуостров выступает в Море Упавших Звезд, формируя восточную сторону устья За­лива Чессенты. На его оконечности высится Свет Селезня, массивный шпиль, взмывающий вверх на сотни футов и поддер­живаемый магией. По традиции эта наблюдательная башня была укомплектована отрядами из Лутчека, Скоренара и Мор- дулкина, зажигавшими Свет Селезня всякий раз, когда у входа в Залив Чессенты были замечены пираты. Однако теперь в Свете Селезня живет выводок очень молодых красных драконов, служащих Великому Костяному Вирму. В обмен на регу­лярную дань от всех трех городов они неохотно зажигают Свет Селезня, когда обнаружены пираты, и затем пролетают над заливом, чтобы отогнать их.

Важные места

Несмотря на размер страны, население Трескела сконцентрировано вдоль северного берега Реки Металлов, по восточному побережью и в юго-западном углу территории.

Мордулкин (метрополис, 35,706): Мордулкин - мощный, богатый город на восточном берегу Залива Чессенты. Им управлял самый мощный волшебник или колдун Дома Жеди, так как Союз Чессенты откололся от Унтера в Году Вспыхива­ющих Глаз (929 DR) и стал приютом для тайных заклинателей, к отвращению лидеров Дома Каранок в соседнем Лутчеке. По традиции Дом Жеди поддерживает хорошие отношения с Городами Северного Побережья по всему Пределу Волшебни­ков и сторонится союзов с другими городами, стремящимися объединить Чессенту.

Мордулкин разделен на секции, которые управляются гильдиями: гильдия торговцев управляет районом торговцев, гиль­дии ремесел организовывают район ремесел, а гильдия строителей управляет жилым районом. Есть и центральная гильдия наемников, и все приключенцы и наемные компании должны по прибытии регистрироваться в гильдии, или попадут в тюрьму. Имеется также неофициальная гильдия воров, одна из самых больших и мощных в Чессенте.

Моурктар (маленький город, 10,107): Этот маленький, агрессивный торговый город имеет крупные портовые сооруже­ния, способные обслуживать большинство экспорта Трескела, и два крупных храма: Алтарь Черного Лорда, самый большой храм Бэйна в Царствах, и Амфитеатр Первого Грома, большую открытую арену, управляемая Рукой Хоара (известного в этих местах как Ассуран).

После смерти Короля Териса в Году Теней (1358 DR) городом управляет Имперцептор Каббарат Телтауг, тайно спланиро­вавший провал Турнира Короля, объявленного Терисом перед своей смертью для выбора достойного преемника. Так назы­ваемый "Регент Моурктара" управлял с абсолютной властью до Года Меча (1365 DR). Теперь он правит совместно с тремя юными синими драконами-советниками, перевозящими его по региону и регулярно сообщающими, что беспокоит Великого Костяного Вирма.

Тамор (маленький город, 5,163): Тамор - маленький торговый город во внутренней части Трескела. Основанный торгов­цами из Моурктар и Мессемпрара в качестве свободного города, где можно было бы торговать без налогообложения, он бо­ролся до падения Джилгима и краха правящей власти Унтера. Несмотря на хаос в регионе, Тамор с тех пор процветал в ка­честве регионального торгового центра шахтеров из Гор Наездников Неба и фермеров из юго-восточного Трескела. Номи­нальный лорд Тамора - Леппидон (LE мужчина человек-мулан боец 5), но он отвечает непосредственно перед парой юных зеленых драконов, устроивших логовище в покинутой шахте на склонах над городком.

Региональная история

Хотя народ Трескела долго считал себя независимым, на эту изолированную область всегда заявляли свои права правите­ли Унтера и (позднее) Чессенты.

В Году Меча (1365 DR) Аласклербанбастос начал даровать своим самым лояльным служителям-драконам феодальные владения в Трескеле и Чессенте. В последующие восемь лет некоторый из них сами стали истинными правителями частей Трескела и Чессенты, в то время как другие больше строили заговоры, чем действовали. Джаксанаэдегор был самым успеш­ным из вассалов Великого Костяного Вирма. Он прилетел в города Мордулкин и Моурктар, объявив себя Вицероем Треске- ла. Затем он потребовал, чтобы человеческие короли обоих городов платили регулярную дань ему, вассалу Великого Костя­ного Вирма, или он поставит на их место лидеров, которым более симпатичен самозваный Король-Дракон Старого Унтера.

Лидеры Мордулкина и Моурктара не уделили особого внимания этим требованиям, пока Джаксанаэдегор не пролетел над обоими городами в компании нескольких меньших драколичей и затем провел ряд атак против крупных торговых карава­нов, входящих в города и покидающих их. Теперь оба правителя начали посылать регулярные караваны, груженые данью, на склоны Горы Тулбейн в надежде умиростворить свежеобъявленного вассала и его владыку. Тем временем правители Мордулкина нервно наблюдают и ждут, пока развернутся будущие планы Чаззара.

Заговоры и слухи

Защитники Мессемпрара: В начале Года Штормов Молний (1374 DR), поддержанные крупным притоком магического вооружения, проданного им по сниженным ценам Красными Волшебниками Тэя, и воздушной поддержкой со стороны дра­коньих вассалов Великого Костяного Вирма, храмовники-бэйниты из Моурктара прошли к Мессемпрару для поддержки за­щиты этого города против непреклонного продвижения армий Мулхоранда к полному покорению Унтера. Однако, их вступление в гражданскую войну Унтера рискует вызывать экономическую трещину между торговцами Моурктара и их торговыми партнерами по всему Морю Аламбер.

Наследование в Мордулкине: Нынешний король Мордулкина, Геркубес Жеди (NG мужчина мулан волшебник 18), про­должает отгонять подступающие годы магией, опасаясь, что отсутствие потенциального наследника в нынешней опасной ситуации не сможет дать хоть какую-то меру независимости Мордулкина от самозванного Лорда Трескела. Как ни странно, оставаясь в стороне от своего естественного господства, Король Геркубес вдохновил нескольких из более жадных до власти Жеди тайно заключить договор с Джаксанаэдегором в надежде, что Лорд Трескела поддержит их усилия по вступлению на трон.

Церковь Тиамат

Подобно цветным драконам, которыми она управляет, Тиамат жадна и эгоистична. Отличается она лишь своей организа­цией и контролем. Учитывая, что цветные драконы часто хаотичны, Пятиглавая Королева строго регламенированна и сосре­доточенна. Для Тиамат и ее церкви важнее всего сила и богатство. Сомневаясь о побуждениях, справедливо будет предпо­ложить, что жадность и сила - существенные факторы. Нет особых пределов тому, насколько развращенными и извращен- нымии они будут в погоне за силой.

Церковь получает силу и власть не только получением их, но и подрывной деятельностью среди других мощных групп, особенно - среди других вер. У Тиамат есть персональная миссия - уничтожить королей-богов Унтера, восходящая к перио­ду ее прихода на Фаэрун. Теперь, являясь крупной силой, она направляет внимание своей веры на религии за пределами Ун­тера.

Организация: Храмы Тиамат стратифицированны в твердой иерархии. Под лидерством Тиглат в Унтере, клерики органи­зованы по цветам цветных драконов. Самые низшие клерики, с 1-го по 3-й уровень, называются белыми адептами; с 4-го по 6-1 уровень - черными клериками; с 7-го по 9-й уровень - зелеными клериками; с 10-го по 12-й уровень - синими клериками; и клерики 13-го уровня и выше - красные. Чтобы стать высоким священником главного храма, клерик должен быть красным адептом. Клерики носят робы или шарфы по цвету своего ранга, хотя они обычно скрывают их от публики. Приобретение силы и смелые действия увеличивают статус тиаматских клериков. Другие храмы, следуя более ранним обычаям под лидер­ством Шуду-Аба, могут все еще придерживаться более старых обычаев одежды и рангов, но Тиглат упростила ранги ради эффективности. Самые влиятельные члены духовенства Тиамат часто носят шкуры металлических драконов и другую осо­бую одежду.

Членство: Народ присоединяется к церкви Тиамат по самым разным причинам. Некоторые вступают или вводят своих детей в ряды членов церкви по вполне политическим причинам. Другие присоединяются из ощущения зова драконов или Темной Леди. Многие присоединяются с единственной целью - получение силы.

Постоянное и срывающее головы соревнование - вот то, что продвигает церковь Тиамат. Те, кто не способны выжить сре­ди духовенства, часто становятся последователями, охранниками или шпионами. Любой признак страха или слабости мо­жет сигнализировать конец для клерика, так что каждый должен всегда строго хранить свои мысли, чувства и планы. Эта

видимость силы, а не собственно сила, и дает тиаматцам уважение других. Однако, реально сильно лишь одно - восход к вершине духовенства.

Магия: Тиаматцы жадно приобретают изделия, увеличивающие их персональную и духовную силу, включая как обыч­ные магические изделия, так и мощные и редкие артефакты. Церкови приятно содержать в своем храме большой склад изде­лий, гарантирующий подготовку ее членов к любому случаю, но не одобряет определенные виды изделий. Тиамат учит, что народ должен верить в успех и понимать потери; таким образом, она недовольна использованием магического лечения - кроме самых крайних случаев. Несколько более эгоистичных клериков игнорировали это предписание, и до настоящего вре­мени Тиамат не отняла у них эти заклинания.

Члены Церкви особенно любят изделия, дающие им власть над драконами или связанные с драконами. Церковь ревниво копит подобные изделия. За владение ими она конкурирует с Культом Дракона, Красными Волшебниками и с другими группами.

Ходят слухи, что древний имаскарский скипетр захоронен под руинами в Унтере. Предполагается, что скипетр способен открыть портал в иное царство и вызвать то, что называют как-то вроде "звездного отродья". Мудрецы Унталасса строят теории о том, что в царствах звездного отродья имаскарцы нашли существ, подобных иллитидам и аболетам, и что они на­деялись вызвать на Фаэрун еще более жуткие искривленные формы драконов. Такие теории необоснованны, но даже слухи о подобных предметах причиняют церкви Тиамат и Культу Дракона жажду заполучить такое.

Служители Пятиглавой Королевы

Тиглат и Шуду-Аб: В последнее поколение лидерство в церкви Тиамат в Унтере, а именно в Унталассе, колебалось меж­ду двумя высокими жрицами, Тиглат и Шуду-Аб. Тиглат (LN женщина унтерский человек боец 3/клерик 16) была изначаль­ной жрицей, принесшей поклонение Тиамат в центр Унтера, а Шуду-Аб была ее правой рукой. Тиглат помогла Темной Леди получить ее новую инкарнацию, но в великой битве между драконьей королевой и Джилгимом высокая жрица исчез­ла.

Шуду-Аб (ЪЕ женщина унтерский человек клерик 18) не тратила впустую времени в деле утверждения лидерства в церкви. Ее церковь была ослаблена, ей был необходим лидер. Она всегда была интриганкой, но носила личину сторонника Тиглат, даже при том, что чувствовала (и это правда), что является более мощной жрицей. Она увела церковь в Унталассе далеко от беспристрастного руководства Тиглат и навязала более резкое и более конкурентоспособное господство.

В некоторый момент в течение срока пребывания в лидерах Шуду-Аб Тиглат появилась в Мессемпраре. Она чувствовала, что есть шанс создать объединенный тиаматский фронт - в городе и, возможно, в конечном счете во всем Унтере. Лучшего времени выбрать было нельзя. Шуду-Аб была в Унталассе, когда силы Мулхоранда наводнили город и большинство Ун­тера. Шуду-Аб исчезла во время вторжения и, судя по всему, погибла.

Тот факт, что Мессемпрар и его окрестности остаются единственными независимыми областями Унтера, ставит Тиглат в уникальное положение. Будучи лидером доминирующей религии в Мессемпраре, она держит положение политической силы. Если она сможет извлечь выгоду из ситуации, то не просто увеличит владения Тиамат, но также и улучшит судьбу Унтера. У Тиглат есть разногласия со многими из остальных тиаматцев города. В отличие от большинства клериков Тиамат, она не злая и предпочла бы объединить церковь вместо того, чтобы преследовать более традиционные цели - богатство и власть. Она чувствует коррупцию в своей церкви и рост присутствия коррупции Тиамат в своем собственном разуме. Хотя она - самый мощный клерик, другие могут счесть ее текущую деятельность признаком слабости.

Шуду-Аб исчезла, но она не мертва. Она в настоящее время наблюдает за ситуацией и в оккупированном, и в свободном Унтере, ожидая возможности утвердить контроль. Она чувствует слабость Тиглат. Она может взять власть во владениях церкви в Унталассе, в настоящее время управляемых бывшим чаззарским культистом, известным как Дейрос Раздвоенный Язык (ЫЕ мужчина человек-мулан клерик 12 [Тиамат]), но она знает, что истинный приз - независимый Мессемпрар. Она не станет что-либо менять в Унталассе, а предпочтет выждать подходящего момента, чтобы нанести удар в Мессемпраре.

Высокий Суик Хелбарейм: Лидер города Ормпур в Лапалийе - Хелбарейм "Штормовой Ветер" Аланаскер (ЪЕ мужчина лапалийский человек боец 8/черный страж Тиамат 5). Хелбарейм - набожный воин Тиамат, поддерживающий ее присут­ствие в регионе, заполненном вражескими божествами. Многие группы, включая бехолдеров и юань-ти, стремятся про­явить влияние над Высоким Суиком. Однако, он - не единственная политическая фигура региона. Шалиим, королевский Принц Лапалийи, может стремиться заключить союз с Хелбареймом. Принц надеется, что если он поможет защитить Высо­кого Суика от мести черных вирмов, стремящихся убить его, то церковь Хелбарейма с ее властью над драконами может по­мочь Шалииму поддержать свой политический статус.

Отродье Тиамат: Эти существа были созданы Тиамат для помощи в различных заговорах и схемах по всему миру. Ис­тинные драконы - ее высшие служители, но отродье было создано с диспозицией служить Темной Леди. Хотя обычно из­вестное отродье основано на пяти цветных драконах, в будущем могут появиться и другие типы.

Другие служители: В Ваасе церковь Тиамат представлена организацией, известной как Служанки Бессмертной Короле­вы. Этот храм, возглавляемый Хестерой Когти Селезня (ЪЕ женщина ваасанский человек клерик 14), находится под руина­ми Замка Перилоус и служит как базой действий церкви в этом регионе. Руины крепости лича - идеальное место для разме­щения ям для выведения отродья Тиамат, поскольку там проводились опыты по созданию всего спектра причудливых мон­стров. У членов церкви под руководством высокой жрицы Когти Селезня нет нехватки монстров для кровосмешения, и ни­кто не удивляется, увидев странных чудовищ в этой области.

Стражи Змеи - организация, служащая Тиамат в Унтере в качестве телохранителей и часовых. Под лидерством Техома Гартремола (СЕ мужчина глубинный полудракон унтерский человек жулик 5/убийца 5) стражи подстрекают бунты в тече­ние Фестиваля Мести и служат убийцами и сборщиками. Будучи чем-то большим, чем известные головорезы, они следуют командам Рыцарей Пятишиповой Розы.

Когти Тиамат

Престиж-класс коготь Тиамат особенно подходит членам церкви Темной Леди. Он обеспечивает их способностями, необходимыми для сражения с добрыми драконами и для помощи злым драконоподобным. Большинство фаэрунских когтей служит отдельным злым драконам, чувствуя, что их служение - лучший путь для продвижения целей богини. Члены престиж-класса наслаждаются драконьими способностями, которыми их обеспечивает этот класс - типа дыхательного оружия и драконьих чувств; они полагают, что эти силы приближают их к темной матери.

В то время как Стражи Змеи - тупой инструмент Тиамат, Рыцари Пятишиповой Розы - командиры и и основа физический мощи Тиамат в Унтере. Ими командует Кедрак Гилбейн (ЬЕ мужчина унтерский человек боец 2/клерик 3/коготь Тиамат 10), верный защитник и святой воин Тиамат.

Алтарь Чешуи

Ниже представлено приключение для четырех-шести персонажей 13-го уровня, связанное с церковью Тиамат.

Подготовка

Вам: как Ведущему: понадобятся для этого приключения четыре книги: "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего", "Руководство Монстров" и "Установка Кампании Забытых Царств".

Это приключение происходит в стране Унтер. Информация об Унтере есть в "Установке Кампании Забытых Царств" и в "Утерянных Империях Фаэруна", а также ранее в этой главе. Конечно, возможно провести это приключение в и другом ме­сте Фаэруна, типа Сембии, где существуют иные заставы Тиамат.

Параграфы курсивом должны быть перефразированы или зачитаны игрокам вслух. Врезки содержат полезную информа­цию для DMа.

Это приключение лучше подходит для партии доброго мировоззрения, поскольку многие из проблем для добрых персона­жей будут сложнее.

Фон для приключения

Под Унталассом, самым густонаселенным городом Унтера, есть лабиринт катакомб и туннелей. Внутри этого лабиринта скрыт секретный храм Тиамат, божества злых драконов. У храма нет никакой публичной истории, и он не имеет никаких очевидных входов или выходов. Единственный путь к нему или из него - через секретные двери в подсобках множества ма­газинов верхнего города. Для секретных входов, скрытых комнат и приватного характера храма есть серьезные основания. У храма не только есть разногласия с лидерами церкви Тиглат, но также он проводит эксперименты, которые могут навлечь ужасную ярость добрых сект и организаций всего мира.

Высокий священник алтаря чешуи - Малис, мощный клерик Тиамат. Малис имеет долгую историю скачков и эксперимен­тов с драконьими существами. В настоящее время он занимается кровосмешением драконов, аутсайдеров и других существ, производя странные и ужасные гибриды. Он уже создал новый тип абишая и нескольких новых отродий Тиамат. У него есть коллекция яиц драконов, собранных из необычных метеоритных ударов, и тех, содержимое которых неизвестно. Он надеет­ся выпустить выводок под своим командованием.

Однако, величайшие достижения Малиса выходят далеко за пределы личных. Малис сумел заманить в храм уникального служителя Тиамат - коричневого дракона-черного стража, известного как Славин'крат'магаал, коротко Славин. Малис ввез много тонн песка и заполнил им пещеру, примыкающую к самому нижнему уровню храма, создавая подобное пустыне ло­говище для дракона. Дракон согласилась позволить священнику исполнять эксперименты по размножению в обмен на полу­чение особого ритуала, который предоставит ей адскую силу. Много лет назад священник породил ребенка от Славин - дочь-полудракона по имени Браэден, также обитающую в храме.

С этими союзниками, чудовищными созданиями и неизвестным содержимым яиц Малис надеется расширить основу сво­ей власти в Унтере, возможно - бросив вызов Тиглату за главенство в церкви в Унтере.

Краткое описание приключения

Приключение по сути начинается, когда персонажи находят секретный вход в катакомбы храма за магазином портного в Унталассе. Персонажи могут достичь этого места разными путями (см. Зацепки для приключения, ниже), но все они в ко­нечном счете ведут к храму. Если они сделают соответствующие проверки (описанные позже), то узнают, что вход в храм может быть открыт лишь каналом негативной энергии. Это означает, что они должны найти клерика злой церкви и работать с ним (если в группе не окажется клерика, способного передавать негативную энергия), чтобы достичь своей цели.

Когда они входят в храм, охрана противостоит им на тесном пространстве. Охранники хорошо расположены с учетом на­личия убийственных дыр и портикулов, что дает им тыловое преимущество над персонажами. Если РС одолеют первых охранников, которых встретят, то смогут пройти вглубь комплекса, обнаружив холл и в конечном счете - часовню. Из зала они могут пройти по лестнице на следующий этаж, но часовня скорее всего окажется интереснее. В часовне есть ловушка - каменные ползуны синего отродья (см. ниже), скрывающиеся в камне стен и потолков, ожидая возможности напасть на пер­сонажей. Как только они одолеют каменных ползунов, персонажи могут найти люк, ведущий к комнате с сокровищами.

Когда персонажи спускаются на нижний этаж, они входят в большую часовню со связывающим кругом и безобразным ал­тарем. В кругу находится странное пламенное существо, излучающее жар и похожее на маленького тиранозавра. Вход пер­сонажей ломает силовой купол, сдерживающий существо. По сторонам восьмугольной часовни расположены двери, веду­щие в палаты всех клериков, а также к загонам, где держат большее количество монстров.

Персонажи должны найти способ нанести поражение или так или иначе обойти клериков и монстров на этом этаже. Их окончательная цель состоит в том, чтобы найти гнездо метеоритных драконьих яиц, скрытое на дне храма. Там им скорее всего придется биться с извергским коричневым драконом-черным стражем Славин. Яйца - главная угроза, если существа из них будут выпущены в мир. Они могут содержать новые драконьи отвращения, которых еще не видывал Фаэрун. Задача персонажей - гарантировать, что этого не произойдет. Свалить храм и завершить его деятельность - тоже существенное до­стижение, хоть это и не цель первой необходимости.

Зацепки для приключения

Несколько возможных фракций могут нанять персонажи, чтобы те добыли яйца. Церковь Тиамат в Мессемпраре может стремиться подорвать деятельность Малис, чтобы не дать ему перехватить лидерство Тиглат. Культ Дракона может исполь­зовать персонажей для изучения секретов храма в своих бесконечных поисках совершенных экспериментов с драконами.

Более вероятно - добрая организация типа Когтей Правосудия, Арфистов или Мягких Когтей посылает персонажей добыть яйца и, возможно, нанести вред храму.

С нужной информацией (и чем-нибудь, купленным по хорошей цене в Унталассе) персонажи могут выяснить местополо­жение храма. Простые заклинания предсказания показывают немногое, потому что храм защищен оберегом против подоб­ной магии. Таким образом, персонажам необходимо определить местоположение храма другими способами. Другие фрак­ции Тиамат, вероятно, знают о храме. Так как персонажи должны заручиться помощью злого клерика для входа в храм, когда он будет найден, это было бы полезное место, откуда можно начать.

Персонажи могут сделать проверки Сбора Информации, Знания (местное) или бардского знания, чтобы побольше узнать о церкви Тиамат и нижнем городе Унталасса.

DС 10: Унталасс содержит сеть туннелей, перекрещивающих его основание ниже поверхности. Ходят слухи, что народ часто исчезает около предполагаемых входов в нижний город.

DС 15: Унталасс ранее был традиционным центром церкви Тиамат в Унтере. С тех пор центр переместился в Мессемпрар, под лидерством высокой жрицы Тиглат.

DC 20: Ходят слухи, что секретная ячейка тиаматцев проводит в катакомбах эксперименты с драконами.

DС 25: Странных драконьих гибридов видели появляющимися из туннелей коллектора в районе округа одежды.

DС 30: Странные фигуры в робах входили в магазин портного в районе округа одежды и неделями не выходили оттуда.

DС 35: В магазине портного есть секретная дверь в подсобке, ведущая к лестнице со странной рунной дверью в конце. Дверь можно открыть лишь каналом негативной энергии.

Столкновения

Прежде чем персонажи достигнут подсобки магазина портного, им придется разобраться с самим портным. Портной - жадный, но трусливый торговец, позволивший членам церкви годами использовать подсобку своего магазина в качестве входа в их храм. Хотя они хорошо ему платят, он не особенно им лоялен. При правильной взятке или "убеждении" он готов дать персонажам пройти. Если они пытаются прорваться силой, он тянет сигнальный шнур, приводящий тиаматцев в готов­ность к нарушителям. Однако, он ничего не делает для того, чтобы не дать им войти в храм.

1. Вход в храм (EL 7)

РС прошли через отпертую дверь к задней комнате магазина портного.

В этой комнате нет ничего примечательного - коробки, стойки с одеждой и кое-какие припасы.

Успешная DC 17 проверка Поиска находит рычаг на южной стене, который, будучи потянут, заставляет части стены разойтись в стороны. Отпертая дверь открывается на лестницу, ведущей к другой двери.

Точно высеченная лестница спускается примерно на 15 футов. Внизу лестницы - каменная дверь, покрытая странными рунами, источающими ощутимую аура страха.

Дверь внизу лестницы покрыта рунами из литургии Тиамат. Заклинание обнаружение магии показывает сильное отрече­ние; обнаружение зла показывает умеренное зло. Дверь не заперта, но закрыта ловушкой. Лишь персонаж, способный к ка­налу негативной энергии, может открыть эту дверь без активации ловушки.

Ловушка: Если персонаж, способный к каналу позитивной энергии, пробует открыть дверь, или если кто-то использует на двери другие магические методы (типа стука или рубинового луча реверсирования), срабатывает эффект максимизиро­ванного безобразного упадка (сосредоточенный на персонаже, открывшем дверь).

Ловушка максимизированного безобразного упадка: CR 7; магическое устройство; канал или касание (канал позитив­ной энергии или использование заклинания магического открывания); автоматический перевзвод; эффект заклинания (мак­симизированный безобразный упадок, клерик 13-го уровня, 40 пунктов урона и отвращение на Ы4 раундов, Воля DC 16 - половина урона и отменяет эффект отвращения); Поиск DC 31; Поломка Устройства DC 31.

2. Вестибюль (EL варьируется)

Эта палата имеет трапецевидную форму, с одной дверью в юго-западной стене. Четыре факела освещают комнату. На юго-западной стене палаты - дверь; на восточной стене - ряд маленьких, узких отверстий (убийственные дыры, которые используют стражи с арбалетами); на южной стене решетка-портикул преграждает проход, ведущий дальше на юг.

Как только персонажи минуют дверь, они входят в вестибюль. Узкие отверстия в стене - убийственные дыры, через кото­рые целых три охранника с арбалетами (см. область 2А) могут стрелять в любого в этой комнате. Персонаж, сделавший успешную DC 20 проверку Силы, может поднять портикул, давая доступ к области 2В.

Существа: В этой комнате размещаются три церковных стража. Еще трое несут дежурство с арбалетами за убийственны­ми дырами в области 2С.

Церковные стражи (6): hp 34 каждый; см. ниже.

Развитие: Еще три стража отдыхают на койках в области 2А, четверо играют в карты в области 4 и один молится в обла­сти 5. Если они предупреждены, все эти охранники надевают свои доспехи и готовятся сразиться со вторгшимися. Охранни­ки в области 2А, если они приведены в готовность тревогой портного или звуком борьбы в области 2, занимают места у убийственных дыр с арбалетами наготове.

Все церковные стражи храма имеют одинаковый блок статистики, как указано ниже.

Церковный страж CR 4

Мужчина человек боец 4 LE Средний гуманоид

Инициатива +2; Чувства Слушание +4, Обнаружение +4 Языки Общий

AC 18, касание 12, застигнутый врасплох 16 (+2 Ловкость, +4 доспех, +2 щит)

^ 34 (4ГО)

Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля +2 Скорость 20 футов (4 квадрата)

Рукопашная мастерской работы полуторный меч +8 (Ы10+4/19-20)

Дальнобойная мастерской работы тяжелый арбалет +8\* (Ы10+1\*/19-20)

\*Включая бонус от Выстрела в Упор Базовая атака +4; Захватывание +6 Варианты атаки Быстрая Перезарядка

Боевое оснащение пыль проявления, 2 микстуры лечения умеренных ран

Способности Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 8

Умения Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрая Перезарядка, Фокус Оружия (полуторный меч), Специализация Оружия (полуторный меч)

Навыки Подъем +2, Прыжок +3, Знание (религия) +2, Слушание +4, Обнаружение +4

Имущество боевое оснащение плюс цепная рубаха мастерской работы, мастерской работы тяжелый стальной щит, мастер­ской работы тяжелый арбалет с 50 зарядами

2А. Пост охраны (БЬ варьируется)

В этой казарме стоит восемь двухъярусных кроватей. В ногах каждой кровати стоит сундук. В западной стене есть три узких прорези, в восточной - деревянная дверь.

Персонажи должны миновать коридоры 2В и 2С и проход через маленький вестибюль, чтобы достичь этой области.

Существа: В начале приключения в этой комнате находится шесть стражей.

Церковные стражи (6): hp 34 каждый; см. выше.

Развитие: Если стражи в этой комнате приведены в готовность, три из них встают у убийственных дыр (возможно, стре­ляя во вторгшихся в области 2), а еще три - наготове с мечами на случай, если кто-либо войдет в эту комнату с юга.

Сокровище: У каждой из кроватей есть сундук, содержащий дополнительный комплект одежды и микстуру лечения уме­ренных ран. Сундуки также содержат в общей сложности 700 gp, 3 кинжала мастерской работы, 2 посеребренных кинжала и бусинку силы (которая может при необходимости использоваться одним из стражей в комнате).

2В. Прихожая с убийственными дырами (EL 8)

Портикул в южном конце этой прихожей, подобно предыдущему, может быть поднят кем-либо, кто сделает успешную DC 20 проверку Силы.

Коридор за портикулом идет на 30 футов, упираясь в другой портикул. Три узких прорези сделаны в восточной стене этой прихожей.

Когда персонажи входят в зону этой прихожей напротив убийственных дыр, на них нацеливаются стражи из области 2С. Церковные стражи (3): hp 34 каждый; см. выше.

2С. Стражи у убийственных дыр

Три стража изначально находятся в этой области. Как только южный портикул в области 2В взломан, они перемещаются в одном из двух направлений: на юг через дверь в область 4, чтобы присоединиться к другим стражам в той области и продол­жить атаку, или на север в область 2А, чтобы встать там в защитное положение с другими стражами и ждать, когда придут РС (используйте ту тактику, которая больше подходит к ситуации; если РС к настоящему времени значительно ослаблены, эти охраны нападут вместо отступления).

ЗА. Хранилище (EL 8)

В этой комнате находятся стойки с униформой, а также как нескольких бочек и коробок.

Стратегия стражи

Церковные стражи, обеспечивающие безопасность Алтаря Чешуи, начинают приключение размещенными в различных областях верхнего этажа. В общем они остаются на своих постах даже после того, как объявлена тревога, чтобы взять вторгшихся измором, а не полномасштабной атакой. Кроме отмеченного в описании областей, предположите, что стража в области не уйдет из соответствующей области, чтобы преследовать РС, а останется на месте и будет ждать их возвращения.

Дверь в эту комнату заперта (Открывание Замка DC 25). Внутри - множество бочек и коробок, успешная DC 25 проверка Поиска показывает секретную дверь на южной стене комнаты. В шкафчике за ней - сундук с сокровищами и два рычага, ко­торые могут использоваться для оперирования портикулами, ограничивающими область 2В.

Ловушка: Открытие секретной двери активирует залп ловушки дротиков с теневой сущностью.

Ловушка залпа дротиков с теневой сущностью: CR 8; механическая; срабатывание на местоположение; ручной пере- взвод; Атака +18 дальнобойная (Ы4+1 плюс яд, дротик); яд (теневая сущность, DC 17 спасбросок Стойкости для сопротив­ления, 1 иссушение Силы^б урон Силы); многократные цели (Ы8 дротиков на цель в области 10 на 10 футов); Поиск DC 19; Поломка Устройства DC 19.

Сокровище: Сундук содержит микстуру лечения слепоты/глухоты, микстуру удаления болезни, микстуру нейтрализа­ции яда, микстуру удаления проклятия и 40 рр.

1. Холл стражи (EL варьируется)

Когда приключение начинается, четыре стража расслабляются и играют в карты в этой области.

Этот большой зал оборудован несколькими маленькими столами, стульями и парой декоративных статуй. В северной стене - деревянная дверь. В восточной стене - двойные двери, а в центре южной стены - запертая дверь. Комната хорошо освещена шестью факелами.

Существа: Четыре стража либо играют в карты за столом, либо стоят в защитном положении, ожидая , когда сюда добе­рутся РС.

Церковные стражи (4): hp 34 каждый; выше.

Развитие: Вероятно, эти стражи знают о нарушителях прежде, чем РС доберутся до этой области. Они могут попытаться сделать баррикады, используя комнатную мебель, и могут объядиниться со стражами из области 2С. Если на них надавить, они отступают в область 5.

4А. Лестница

Эта спускающаяся лестница соединяет холл стражи с нижней частью санктуария. Она отделена запертыми дверями (Открывание Замка DC 30) на обеих концах.

1. Верхний санктуарий (EL 10)

В этой часовне есть алтарь, скамейки, жаровня и статуи. Стены разукрашены фресками, изображающими злых драко­нов, убивающих добрых драконов, и силы Тиамат, ниспровергающие другие веры по всему миру. Несколько факелов освеща­ют комнату, но большая часть ее остается в тени.

Это - часовня, используемая стражами и клериками. Более зловещие ритуалы и эксперименты происходят на нижнем эта­же, а здесь проходят повседневные церемонии. Гнездо каменных ползунов синего отродья охраняет эту комнату, наученные тиаматцами нападать на любого, кроме членов церкви. Они ждут внутри каменного потолка, пока не придут нарушители, и затем атакуют. Здесь молится один из членов церкви. В комнате есть секретный люк (Поиск DC 25), открывающийся к спи­ральной лестнице, ведущей в сокровищницу храма.

В северо-восточной стене секретная дверь (Поиск DC 20) ведет к скрытому пруду.

Существа: Один страж молится у алтаря. Двенадцать каменных ползунов синего отродья ждут внутри стен, чтобы атако­вать вторгшихся.

Церковный страж: hp 34; см. выше.

Каменный ползун синего отродья (12): hp 36 каждый; см. ниже.

Развитие: Возможно, что другие стражи тоже отступят сюда, или что один или несколько членов церкви с нижнего уров­ня могут проводить здесь повседневные ритуалы.

1. Пруд губителя драконов

Обнаружив и открыв секретную дверь, персонажи попадают в сырую пещеру, усыпанную камнями и щебнем. Пруд свер­кающей радужной жидкости находится в ее центре. Пруд имеет 10 футов в поперечнике и глубину 4 фута в центре. Он из­лучает умеренную ауру магии превращения при исследовании заклинанием обнаружение магии. На задней стене пещеры высечены слова на Драконьем: "Любое оружие, искупавшееся в этих водах, станет губительным для драконов".

Любое оружие мастерской работы или магическое, полностью погруженное в пруд на один полный раунд, получают спе­циальную способность губителя дракона (КВ 224) в течение 24 часов. Сверкающий пруд может зачаровывать таким спосо­бом шесть оружий в день. Как только все его заряды в течение дня исчерпаны, пруд темнеет. Двойное оружие (типа двулез­вийного меча) считается двумя оружиями с точки зрения этой способности, хотя персонаж может погрузить в пруд лишь половину двойного оружия, получив выгоду лишь для этой части оружия. Зачарование пруда считается подобной заклина­нию способностью (уровень заклинателя 15-й).

Если жидкость взята из пруда, она немедленно темнеет и теряет свои свойства. Вреда от питья жидкости нет - она без­вкусна.

1. Нижний санктуарий (EL 12)

Вход открывается в адский церковный санктуарий, посвященный исполнению низменных и ужасных ритуалов. Статуи драконов и полудраконов размещены в каждом из восьми углов восьмугольной палаты. Двери, ведущие из комнаты, есть в юго-восточной, южной, западной и северо-западной стенах. Большой обсидиановый алтарь идет вдоль западной стены палаты. В центре царит большой ритуальный круг, удерживающий внутри мерцающего купола отвратительного 12-фу­тового динозавра, источающего волны мутящего жара. Великий меч свисает с потолка как раз над динозавром. Как толь­ко вы входите в комнату, мерцающий купол, удерживающий существо, начинает исчезать ...

Церковь исполняет большинство своих безобразных экспериментов в этой палате. В центре восьмиугольника - большой связывающий круг, в котором содержится родитель красного отродья. Существо не может выйти из санктуария, поскольку его блокирует стена силы, но она дематериализуется Ы4 раунда спустя после того, как любые незлые существа входят в комнату. Вдоль западной стены санктуария - алтарь, защищенный ловушкой. В палате есть двери, ведущие из нее к комна­там священников, логовищу Славин'крат'магаал и к загонам экспериментальных существ. Хитрые ловушки, изобретенные церковью, защищают многие из этих дверей. (Примечание: EL для этой комнаты включает только родителя красного от­родья и ловушку абишая. Другие ловушки описаны отдельно).

Ловушка: Висящий на потолке, над родителем, великий меч - магический. Он был заблаговременно помещен туда, чтобы поощрить персонажей использовать магию превращения (типа левитации или полета в попытке добраться до него). Каж­дый раз, когда используется подобное заклинание или эффект, после интервала в Ы4 раунда в комнату вызывается красный абишай.

Ловушка вызова красного абишая: CR 9; магическое устройство; срабатывание на заклинание (превращение); автома­тический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VIII, волшебник 15-го уровня, красный абишай); задержка начала Ы4 раунда; Поиск DC 33; Поломка Устройства DC 33.

Существа: Родитель красного отродья, названный Греликстралитимон, собирается освободиться из связывающего его круга.

Родитель красного отродья: hp 184; см. ниже.

Ловушка: Если кто-либо пытается исследовать или манипулировать алтарем, прежде чем повреждена ловушка на нем, всех индивидуумов, смежных с алтарем, обрызгивает желчью дракона из крошечных отверстий в поверхности алтаря (про­верка Поиска для нахождения ловушки не считается экспертизой или манипуляцией, но любая другая проверка Поиска, свя­занная с алтарем - считается).

Ловушка алтаря желчи дракона: CR 10; механическая; срабатывание при касании; автоматический перевзвод; яд (желчь дракона, Стойкость DC 26 для сопротивления, 3d6 Сила/0); Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32.

Ловушка: Две статуи теневых полудраконов примыкают к северо-западной двери, ведущей из комнаты (к области 9). Одна из статуй нападает на любого персонажа, пытающегося открыть замок на двери (Открывание Замка DC 32). Укус этой статуи ядовит. Хотя яд автоматиччески не перезаряжается, статуя продолжает пытаться кусать персонажа, пока дверь не открыта.

Ловушка дверной ручки - пара теневых стражей: CR 7; механическое устройство; срабатывание на касание (поворот ручки); автоматический перевзвод; скрытый обход выключателя (Поиск DC 25); +14 рукопашная ДО4+6 плюс яд, челюсти дракона); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Сильі/2гї6 урон Силы); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 26.

Ловушка: Два барельефа в виде голов белого дракона высовываются из углов юго-восточной стены комнаты (ведущий к области 11). Когда персонажи доброго мировоззрения проходят между головами, каждая из них испускает эффект конуса холода. Головы перевзводятся каждые Ы4 раунда (хотя не обязательно одновременно). Успешная DC 31 проверка Открыва­ния Замка необходима для открытия двери.

Ловушка конуса холода белого дракона: CR 9; магическое устройство; срабатывание на близость (обнаружение добра); автоматический перевзвод (каждые Ы4 раунда); многократные ловушки (две одновременных ловушки конуса холода); эф­фект заклинания (конус холода, волшебник 9-го уровня, 9d6 урон, Рефлексы DC 17 - вполовину); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30.

Развитие: Любой из жителей этого этажа - Малис, Браэден, Оханци или церковные клерики - могут исполнять здесь риту­ал или, если дано надлежащее предупреждение, ожидать персонажей, чтобы напасть на них в санктуарии.

7А. Прихожая перед квартирами членов

Г-образная прихожая простирается от южной стороны санктуария. Пять дверей ведут из прихожей с разными интер­валами.

К прихожей можно пройти через отпертую дверь в южной стене области 7. Палаты пяти членов церкви и одного мага церкви находятся за этой прихожей. Все замки на дверях к палатам членов церкви могут быть открыты с успешной DC 27 проверкой Открывания Замка.

7В. Двойные портикулы

Два портикула примыкают к естественной лестниеу, спускающейся от прихожей. Песок рассеян у основания лестницы, идущей за второй портикул.

Непосредственно к югу от двери, ведущей из области 7, портикулы преграждают проход в короткую прихожую. Этот ба­рьер и тот, что находится дальше на юг, могут быть подняты тем, кто сделает успешную DC 23 проверку Силы. Последний портикул преграждает продолжающуюся лестницу, в конечном счете спускающуюся в песчаное логовище Славин'крат'ма- гаал.

1. Загоны

Прихожая выходит на пять загороженных ячеек вдоль своей длины. Звуки идут из одного из загонов.

Вдоль этой короткой прихожей идут двери, ведущие к пяти ячейкам, помеченным 8А-8Е. Некоторые из ячеек опасны, хотя большинство их пусты или безопасны, так как Греликстралитимон уже съел опасных существ. Успешная DC 32 про­верка Открывания Замка требуется для открытия двери, ведущей из области 7 в область 8.

8А. Загон #1

В этой ячейке есть грязное соломеное ложе и попорченый личинками хлеб. В угол забилось маленькое скулящее существо.

Существа: В этом загоне содержится захваченный псевдодракон по имени Жандерберрис. Он был похищен в лесу члена­ми церкви для использования в качестве объекта экспериментов. Эти эксперименты должны дать хоть какой-то результат, и, скорее всего, Жандерберрис будет отдан на съедение Греликстралитимону, если его не спасти.

Псевдодракон: hp 15; РМ 210.

8В. Загон #2 (EL 6)

Пол этого загона усыпан костями гуманоидов, животных и драконов.

Ловушка: Ловушка воздействует на персонажей, наступающих на кости или копающихся в них. Через три раунда после того, как персонаж коснется костей, он должен сделать спасбросок или будет поражен ужасной болью и тошнотой.

Ловушка дрожания плоти: CR 6; магическое устройство; касание (поиск или продвижение в груду костей в област 10х10 фт); автоматический перевзвод; эффект заклинания (дрожание плоти, волшебник 9-го уровня, 1-й раун автоматическое ошеломление, 2-й раунд 9d6 урон и тошнота Ы4+2 раундов, Стойкость DC 17 - отменяет); задержка начала 3 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства Dc 30.

Сокровище: Под костями захоронен под костями драгоценный камень яркости с 8 оставшимися зарядами.

8С. Загон #3

Этот загон выглядит в основном пустым, хотя в нем есть кое-какой старый мусор и изодранная солома. Дальняя стен­ка ячейки наискось исчерчена следами когтей.

В этом загоне когда-то был монстр, но сейчас остался лишь мусор. Следы когтей на дальней стене оставил извергский ужасный барсук, пытаясь убежать, чтобы не достаться на обед Греликстралитимону.

8D. Загон #4 (EL 2)

Странно выглядящий дварф, окутанный огнем, отдыхает в глубине комнатки. Он выглядит изможденным, как будто его не кормили. Похоже: что он только-что заметил: что он не один.

Существа: Азер по имени Гретвард угрюмо сидит в этом загоне, уже спалив все минимальные предметы комфорта, кото­рые там были. Если персонажи освободят его, он расскажет им о коричневом драконе в песчаной яме под этим этажом.

Азер: hp 11; РМ 21.

8Е. Загон #5 (EL 6)

В этом загоне есть всего лишь солома, кандалы и куски старой заплесневелой еды.

Это место пусто подобно области 8С, но члены церкви оставили на полу стоящий 1,000 gp синий сапфир с ловушкой, что­бы соблазнить жадных.

Ловушка: Успешная DC 25 проверка Поиска показывает присутствие сапфира внутри груды соломы. Персонаж, касаю­щийся драгоценного камня и проваливающий спасбросок, превращается в маленькую ящерицу.

Ловушка мрачного полиморфа: CR 6; магическое устройство, срабатывание при касании (обнаружение добра); без перевзвода; эффект заклинания (мрачный полиморф, волшебник 9-го уровня, Стойкость DC 17 - отменяет); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30.

1. Квартира Браэден

В этой гостиной есть всего лишь единственный стол и стул. Комната безукоризненно чиста - ни пятнышка пыли или грязи. В противоположной стене есть дверь.

Это - квартира Браэден, коричневого полудракона, дочери Малиса и Славин. Браэден - мощная одобренная душа - Тиамат особо присматривает за ней из-за ее случайного рождения. У Браэден есть двухкомнатная квартиру с запертой лестницей, ведущей в скрытую подсобку другого магазина в районе округа одежды.

Браэден тщательно наблюдает за действиями своего отца. В случае его ошибки она планирует сделать удачный ход с по­мощью своей матери. Браэден получила от Тиамат видение, показывающее крушение храма и в конечном счете церкви в Унтере. Она готова сделать что угодно, независимо от того, что потребуется, чтобы защитить свой храм и божество. Одна­ко, маловероятно, что у нее есть смекалка и знания, достаточные, чтобы бросить вызов ее отцу. Тем не менее она - жестокий боец и пугающий противник для любого, кто угрожает тому, что она любит.

Развитие: Браэден может ожидать здесь, если партия произвела достаточно шума, чтобы разбудить ее. Она может наблю­дать за тем, что происходит в санктуарии, через глазок, позволяющий смотреть через глаза одной из статуй - голов белых драконов. Если у нее есть время, она подготовит множество заклинаний.

9А. Спальня Браэден (EL 13)

Обстановка этой спальни скудна - лишь кровать и стойка для одежды. Дверь находится на левой стене.

Это - спальня Браэден. Здесь она обычно медитирует, и вероятнее всего, она будет здесь: когда приблизится партия. На задней стене комнаты - запертая дверь (Открывание Замка DC 30), ведущая к лестнице, подходящей к подсобке магазина в районе округа одежды. Лестницу защищает ловушка пламенной смерти; если Браэден побеждена, она нанесет последний удар по персонажам, чтобы не дать им покинуть храм. На вершине лестницы - нормальная запертая дверь. Из подсобки ма­газина это - секретная дверь.

Браэден CR 12

Женщина коричневый полудракон-человек одобренная душа 10 ЬЕ Средний дракон (увеличенный гуманоид)

Инициатива +5; Чувства темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, Слушание +2, Обнаружение +2 Языки Общий, Драконий

AC 29, касание 11, застигнутый врасплох 28 (+1 Ловкость, +4 естественный, +10 доспех, +4 щит)

Нр 66 (10 НО)

Иммунитет кислота, паралич, сон Сопротивление огонь 10 Стойкость +12, Рефлексы +10, Воля +11 Скорость 15 футов (3 квадрата)

Рукопашная +2 тяжелая кирка +16/+11 (Ы8+6)

Базовая атака +7; Захватывание +11 Специальные действия дыхательное оружие Боевое оснащение жезл лечения легких ран Известные заклинания одобренной души (СЬ 9-й)

5-й (4/день) - сломать зачарование, праведная мощь, тень Темной Королевы (ОС 17)

4-й (6/день) - предсказание, божественная сила, свобода движения, иммунитет к заклинаниям

1. й (7/день) - рассеивание магии, чистка невидимости, молитва, открытие, иссушающий свет
2. й (7/день) - помощь, предзнаменование, выносливость медведя, сила быка, мудрость совы, духовное оружие
3. й (8/день) - погубление, наблюдение смерти, божественное покровительство, энтропийный щит, защита от хаоса, щит веры
4. 1 (6/день) - создать воду, лечение незначительных ран, причинить незначительные раны (ОС 12), обнаружение магия, об­наружение яда, свет, исправление, читать магию, достоинство Способности Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 20

Умения Мастерство Доспеха (тяжелый), Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Фокус Навыка (Знание религия), Фокус Оружия (тяжелая кирка)

Навыки Концентрация +14 (+15 при колдовстве защитно), Дипломатия +13, Знание (тайны) +8, Знание (религия) +2, Кол­довство +10

Имущество боевое оснащение, +2 полный пластинчатый доспех, +2 тяжелый стальной щит, амулет естественного до­спеха + 1, +2 тяжелая кирка, плащ Харизмы +2, жилет сопротивления +2, жезл лечения легких ран, на 1,230 gp различ­ных монет и драгоценных камней

Дыхательное оружие ^и) 60-футовая линия, раз в день, урон 6d8 кислота, Рефлексы ОС 18 - вполовину. ОС спасброска основан на Телосложении.

Если персонажи бьются с Греликстралитимоном, у Браэден есть время для подготовки, и она накладывает множество за­щитных заклинаний: помощь, погубление, выносливость медведя, сила быка, наблюдение смерти, божественное покрови­тельство, божественная сила, энтропийный щит, свобода движения, мудрость совы, защита от хаоса, молитва, правед­ная мощь, тень Темной Ккоролевы, щит веры и иммунитет к заклинаниям. Заклинания с самой короткой продолжительно­стью она накладывает последними: божественная сила, праведная мощь и тень Темной Королевы\*.

Тактика и развитие: Если Браэден успевает наложить свои заклинания с более короткой продолжительностью, она мо­жет активно искать партию, входя в санктуарий или в другие области.

Ловушка: Эта ловушка чувствует, когда у кого-либо кроме Браэден в этих двух комнатах остается 3 или менее очков жизни. Когда кто-либо входит в область с таким количеством или доведен до 3 или менее очков жизни - его порадает удар пламени.

Ловушка пламенной смерти: CR 6; магическое устройство; срабатывание на близость (наблюдение смерти); автомати­ческий перевзвод; эффект заклинания (удар пламени, клерик 9-го уровня, 9d6 огонь, Рефлексы ОС 17 - вполовину); Поиск ОС 30; Поломка Устройства ОС 30.

Если РС удастся открыть дверь на западной стене (Открывание Замка ОС 32) и миновать ловушку, лестница выведет их к отпертой двери. Лестница и комната за ней напоминают подобную подсобку, через которую они вошли в храм.

9В. Подсобка магазина

Непримечательная подсобка, подобная таковой на входе в храм, открывается за дверью на верху лестницы.

Здесь нет ничего примечательного, хотя это - полезный выход из комплекса.

1. Лестница к сокровищнице (EL 10)

Спиральная лестница спускается к короткой Г-образной прихожей, которая заканчивается запертой дверью.

Дверь ведет в сокровищницу. Она может быть открыта при успешной DC 35 проверке Открывания Замка. На эту область и сокровищницу наложено заклинание неосвящение, и к ней привязано заклинание погубление, поднимая ЕЬ с 9 до 10.

Существа: Два спектра ждут в стенах (под командованием Малиса), готовые напасть, когда вторгшиеся постараются ми­новать запертую дверь.

Спектры (2): hp 45 каждый; РМ 232.

10А. Сокровищница (ЕЬ 10)

В этой комнате-сокровищнице есть многочисленные изделия и много монет и разбросанных предметов. Четыре факела освещают комнату, демонстрируя четыре сундука в дополнение к раскиданным изделиям. Статуя, напоминающая вивер- на, стоит напротив задней стены.

В соровищнице хранится множество магических и мирских сокровищ, а также ловушки синего абишая и мрачного поли­морфа.

Ловушка: Эта место содержит особую защиту. Каждый раз, когда в области прочитано заклинание предсказания, против партии вызывается синий абишай. Таким образом, когда РС читают анализ двеомера, обнаружение магии или идентифика­цию, появляется абишай.

Ловушка вызова синего абишая: CR 8, магическое устройство, срабатывание на заклинание (предсказание); автомати­ческий перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VII, волшебник 13-го уровня, синий абишай); задержка начала Ы4 ра­унда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32.

Ловушка: Один из драгоценных камней в комнате - изумруд на 5,000 gp. Драгоценный камень содержит ловушку мрачного полиморфа.

Ловушка мрачного полиморфа: CR 6; магическое устройство, срабатывание при касании (обнаружение добра); без перевзвода; эффект заклинания (мрачный полиморф, волшебник 9-го уровня, Стойкость DC 17 - отменяет); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30.

Сокровище: Плащ пескоплавания, рог доброты/зла, подковы скорости, палочка отмены, эликсир огненного дыхания, сви­ток изгнания, свиток барьера клинков, свиток истинного видения, свиток неосвящения, каменный бальзам, на 3,000 gp ору­жия, доспехов и щитов мастерской работы, на 20,000 gp драгоценных камней, монет и изделий искусства.

Плащ пескоплавания: Этот предмет изначально появился в "Песчаной Буре". Он предоставляет +2 естественный бонус доспеха и позволяет носящему его плавать и дышать сквозь песок. Если владелец носит более чем легкий доспех или несет средний груз, его скорость понижается до 5 футов.

1. Квартира Малиса

В хорошо обустроенной гостиной есть дорогой ковер, стол из красного дерева и набитый плюшем кожаный стул. Дверь находится на задней стене.

Это - палаты высокого священника Малиса. Они состоят из двух главных комнат, гостиной и спальни. Малис обычно чи­тает в своей спальне, так как он обычно ленив и любит расслабиться, но если из санктуария слышен шум, он может посмот­реть, что там случилось, через глазок в глазах одной из статуй теневых драконов.

11А. Спальня Малиса (ЕЬ 14)

Это - спальня высокого священника. Она снабжена дорогим бельем и обстановкой. Малиса вероятнее всего найти именно здесь. В спальне есть секретная (Поиск DC 28) лестница, идущая к запертой двери (Открывание Замка DC 30), которая ведет в подсобку другого магазина. В спальне также есть секретная дверь, за которой клерик держит ценности.

Малис, Высокий Священник Тиамат CR 14

Мужчина человек клерик 14 (Тиамат)

№ Средний гуманоид

Инициатива +4; Чувства Слушание +5, Обнаружение +5 Языки Общий, Драконий, Адский

AC 28, касание 12, застигнутый врасплох 28 (+11 доспех, +5 щит, +2 кольцо)

^ 77 (14 ГО)

Стойкость +12, Рефлексы +6, Воля +14 Скорость 15 футов (3 квадрата)

Рукопашная +1 пылающий шестопер +11/+6 (М8+1 плюс М6)

Базовая атака +10; Захватывание +10

Варианты атаки поразить добро 1/день (+1 атака, +14 урон)

Специальные дествия командование нежитью 4/день (+3, 2d6+15, 14-й), спонтанное колдовство (заклинания причинения) Подготовленные заклинания клерика (СЬ 14-й):

7-й - богохульство ЩС 24), диктум ЩС 24), дезинтеграций ЩС 22)

6-й - оболочка антижизни, барьер клинков ЩС 23), вредД ЩС 21), излечение

5-й - сломать зачарование, удар пламени ЩС 22) (2), великая командаД ЩС 22),убить живое ЩС 20)

1. й - воздушная прогулка, лечение критических ран (2), устрашениеД ЩС 19), свобода движения, иммунитет к заклинаниям
2. й - инфекцияд ^С 18) (2), лечение серьезных ран (2), рассеивание магии (2)
3. й - лечение умеренных ран (2), удержание персоны ^С 19), разбивание ^С 17), звуковой взрыв ^С 19), сопротивление энергии
4. й - погубление, команда ^С 18), лечение легких ран (2), наблюдение смерти, энтропийный оберег, причинить легкие ра- ныД ^С 16) (2), защита от добра
5. й - создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии (2), свет, читать магию Д: Заклинание домена. Домены: Разрушение, Обман

Способности Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 20, Харизма 12

Умения Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Великий Фокус Заклинания (воплощение), Улучшенная Инициатива, Мол­ниеносные рефлексы, Фокус Заклинания (воплощение).

Навыки Концентрация +18 (+22 при колдовстве защитно), Знание (тайны) +14, Знание (история) +12, Знание (религия) +19, Знание (планы) +12, Колдовство +21

Имущество +5 полный пластинчатый доспех, +5 тяжелый стальной щит, кольцо защиты +2, +1 пылающый шестопер, перчатки Ловкости +2, амулет Мудрости +2, на 1,374 gp различных драгоценных камней и монет.

Тактика и развитие: Если у Малиса есть время поготовиться, он предпочитает наложить заклинания, затрудняющие вра­гам нападение на него (типа оболочки антижизни и барьера клинков), пока он накладывает на них заклинания. В отличие от Браэден, он скорее всего попытается спастись, чем будет придерживаться миссии или цели.

11В. Секретный шкаф

В спальне Малиса есть секретная дверь (Поиск DC 28), ведущая к шкафу, содержащему сундук с микстурами, свитками и другими изделиями.

Сокровище: +1 кинжал, микстура сопротивления звуковой энергии, свиток хроматического луча, свиток отражения па­разитов, свиток тени Темной Королевы, свиток языков.

11С. Подсобка магазина

Непримечательная подсобка, подобная таковой при входе в храм, открывается за дверью на вершине лестницы.

Лестница из 11А идет к подсобке пекарни в районе округа одежды. Пекарь даже не знает, что там есть секретная, посколь­ку она скрыта в редко используемой комнате для хранения.

1. Квартира Колчиса (EL 9)

Эта спальня мала и непримечательна, кроме случайной сброшенной зеленой чешуи на полу. Маленький сундук стоит в но­гах кровати.

Это - спальня Колчиса, искривленного и жестокого клерика-лизардфолка. Колчис рос в нижнем городе Унталасса и не имел особых контактов с другими представителями своей расы. Он предан поклонению Темной Королеве. Лизардфолкские склонности ведут его к уважению силы и следованию за тем в церкви, чья позиция сильнее, чем у других. Он моментально повернется, если почувствует, что у Браэден больше поддержки, чем у Малиса. Успешная DC 30 проверка Открывания Зам­ка требуется для открывания двери.

Колчис CR 9

Мужчина лизардфолк клерик 8 (Тиамат)

ЬБ Средний гуманоид (рептилиан)

Инициатива +4; Чувства Слушание +3, Обнаружение +3 Языки Общий, Драконий

AC 27, касание 10, застигнутый врасплох 27 (+5 естественный, +9 доспех, +3 щит)

^ 75 (10 ГО)

Стойкость +10, Рефлексы +5, Воля +10 Скорость 15 футов (3 квадрата)

Рукопашная +1 тяжелая булава +12/+7 (Ы8+4) и укус +5 (Ы6+1)

Базовая атака +7; Захватывание +10

Варианты атаки поразить добро 1/день (+0 атака, +8 урон)

Специальные действия командование нежитью 3/день (+2, 2d6+8, 8-й), спонтанное колдовство (заклинания причинения) Подготовленные заклинания клерика (СЬ 8-й):

1. й - божественная сила, яд ^С 17), безобразный упадокД ^С 17; СЬ 9-й)
2. й - инфекция^ ^С 16), магический круг против добра (уровень заклинателя 9-й), рассеивание магии, молитва, иссушаю­щий свет
3. й - сопротивление энергии, разбиваниеД ^С 15), звуковой взрыв ^С 15), духовное оружие (2)
4. й - погубление, благословление, команда ^С 14), постигать языки, божественное покровительство, защита от добраД (уровень заклинателя 9-й), щит веры
5. й - создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, читать магию, сопротивление Д: Заклинание домена. Домены: Разрушение, Зло

Способности Сила 16, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 10

Умения Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Фокус Оружия (тяжелая булава)

Навыки Концентрация +11 (+15 при колдовстве защитно), Знание (религия) +7, Колдовство +7

Имущество +1 полный пластинчатый доспех, +1 тяжелый стальной щит, +1 тяжелая булава, перчатки Ловкости +2, плащ сопротивления +1

Задержка дыхания (Ex) Колчис может задерживать дыхание в течение 64 раундов, прежде чем рискует утонуть (КВ 304).

74

Тактика и развитие: Если Колчис услышит (или если ему сообщат) вторгшихся, он подготовит свои заклинания - снача­ла с большей продолжительностью, затем с меньшей продолжительностью, типа божественного покровительства и боже­ственной силы. Он не против сразиться с нарушителями, редко отступая от борьбы. Это, однако, не подразумевает, что он самоубийца.

Сокровище: На 668 gp различных монет, на 2,100 gp жемчуга.

1. Квартира Стендака (EL 8)

Эта спальня пестрит поразительными шелковыми листами, графинами с прекрасным вином, шикарным ковром и доро­гой обстановкой. Маленький сундук стоит у роскошной кровати.

Это - спальня Стендака, авантюристичного среднерангового клерика храма. Стендак малодушен и любит манипуляции, используя свои навыки посредника, принимая нужную сторону у всех в храме. В отличие от других членов церкви, Стендак гораздо более вероятно пойдет на сделку. Ему нравится играть с обеими сторонами - убедить партию, что он шпион или не­виновный, а если они потерпят неудачу, он будет убеждать других членов церкви, что играл со вторгшимися. Стендак чув­ствует, что обман и манипуляция - его путь для исполнения целей Темной Леди.

Стендак CR 8

Мужчина человек клерик 8 (Тиамат)

№ Средний гуманоид

Инициатива +4; Чувства Слушание +3, Обнаружение +3 Языки Общий, Драконий, Кобольдский

AC 22, касание 10, застигнутый врасплох 22 (+9 доспех, +3 щит)

^ 44 (8 ГО)

Стойкость +8, Рефлексы +3, Воля +10 Скорость 15 футов (3 квадрата)

Рукопашная мастерской работы тяжелая булава +6/+1 (Ы8-1)

Дальнобойная мастерской работы легкий арбалет +7 (Ы8/19-20)

Базовая атака +6; Захватывание +5

Специальные действия командование нежитью 5/день (+4, 2d6+10, 8-й), спонтанное колдовство (заклинания причинения) Подготовленные заклинания клерика (СЬ 8-й):

1. й - замешательство (ОС 21), лечение критических ран (2)
2. й - лечение серьезных ран, нахождение объекта, необнаружениеД, иссушающий свет (2)
3. й - лечение умеренных ран (2), восторг (ОС 19), удержание персоны (ОС 19), невидимостьД, духовное оружие
4. й - команда (ОС 18) (2), лечение легких ран (2), маскировка себяД, санктуарий (ОС 14)
5. й - создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, читать магию, сопротивление Д: Заклинание домена. Домены: Обман, Тирания

Способности Сила 8, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 14

Умения Боевое Колдовство, Великий Фокус Заклинания (зачарование), Улучшенная Инициатива, Фокус Заклинания (зача- рование)

Навыки Концентрация +12, Излечение +14, Знание (история) +13, Знание (религия) +13, Колдовство +13 Имущество +1 полный пластинчатый доспех, +1 тяжелый стальной щит, мастерской работы тяжелая булава, легкий ар­балет мастерской работы с 50 зарядами, перчатки Ловкости +2, плащ сопротивления +1

Тактика и развитие: Стендак не особо молится о защитных заклинаниях, так что его самая вероятная тактика - стать не­видимым и шпионить по всему храму. Он может также использовать заклинание маскировка себя, различные зачарования или социальные навыки для получения того, что он хочет, без насилия. Ввязавшись в бой, он использует зачарования, чтобы отвлечь своих врагов или обернуть их друг против друга, а затем забрасывает их иссушающим светом или духовным ору­жием. Если он терпит неудачу, то просит милосердия, надеясь на выгодную ситуацию позднее.

1. Квартира Лукреции (ЕЬ 10)

В этой пустоватой спальне есть кровать и простой сундук. Она аккуратна, но чего-либо художественного в ней немного.

Это - спальня Лукреции, шпионки из храма Тиамат в Мессемпраре. Лукреция отчитывается перед Тиглат, которая хочет, чтобы она по максимуму выяснила об экспериментах. Шпионка была здесь в течение трех месяцев, медленно собирая ин­формацию. Пока что никто не знает о ней, хотя она думает, что Стендак что-то подозревает. Она делает существенные уси­лия, чтобы избежать чего-либо, что может показать ее принадлнжность.

Лукреция CR 10

Женщина человек жулик 3/клерик 3/коготь Тиамат 4 (Тиамат)

ЬЕ Средний гуманоид

Инициатива +6; Чувства видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +3 Языки Общий, Драконий, Оркский

AC 19, касание 13, застигнутый врасплох 17 (+2 Ловкость, +6 доспех, +1 кольцо)

В\* 52 (10 НО) Сопротивление уклонение Стойкость +10, Рефлексы +8, Воля +9 Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы рапира +7/+2 (Ы6-1/18-20)

Дальнобойная +1 ручной арбалет +12/+7 (Ы4+2 плюс яд/19-20) с Выстрелом в Упор

Базовая атака +7; Захватывание +6

Варианты атаки Выстрел в Упор, Быстрая Перезарядка, яд, поражение 1/день (+2 атака, +3 урон), атака крадучись +2d6 Специальные действия дыхательное оружие, командование нежитью 5/день (+4, 2d6+5, 3-й), спонтанное колдовство (за­клинания причинения)

Боевое оснащение 9 доз яда синего винниса (ущерб, Стойкость DC 14, 1 Телосложение/бессознательное состояние) Подготовленные заклинания клерика (СЬ 5-й)

1. й - лечние серьезных ран, необнаружениеД, иссушающий свет

3-й - невидимостіА, тишина ^С 15), духовное оружие, необнаружимое мировоззрение

1. й - постигать языки, лечение легких ран (2), маскировка себяД, затеняющая мгла 0-й - создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, читать магию Д: Заклинание домена. Домены: Разрушение, Обман

Способности Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 14 SQ нахождение ловушек

Умения Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор, Быстрая Перезарядка (ручной арбалет), Быстрый Выстрел, Фокус Ору­жия (ручной арбалет)

Навыки Блеф +18, Дипломатия +19, Сбор Информации +10, Скрытность +13, Запугивание +10, Знание (тайны) +7, Знание (местное Унтер) +8, Знание (религия) +7, Бесшумное Движение +11, Колдовство +10 Имущество боевое оснащение плюс +2 мифриловая цепная рубаха, кольцо защиты +1, +1 ручной арбалет с 50 зарядами, амулет здоровья +2, плащ сопротивления +1, рапиры мастерской работы, 265 gp

Дыхательное оружие ^и) 60-футовый конус, раз в день, урон 3d6 холод, Рефлексы DC 15 - вполовину. DC спасброска основан на Телосложении.

Дыхательное оружие ^и) 30-футовая линия, раз в день, урон 8d4 кислота, Рефлексы DC 15 - вполовину. DC спасброска основан на Телосложении.

Голос дракона (Ех) Лукреция получает +2 бонус на проверки Запугивания и Блефа.

Тактика и развитие: Лукреция предана своему делу, но она - не устрашающий боец и предпочитает ждать в тени и стре­лять. Она использует невидимость, маскировку себя, тишину и затеняющую мглу, чтобы помочь своей скрытности, следя за внутренней деятельностью храма. Если Тиглат нанимает РС, она получает посылку, подготавливающую ее к их присут­ствию; если нет - она считает их обычной угрозой и следит за ними с расстояния.

1. Гостевые палаты

Судя по скопившейся пыли, эта спальня давно не использовалась. Единственная обстановка - простая кровать, вешалка и сундук.

Это - незанятая комната, остающаяся для редких посетителей. В ней есть простая кровать, сундук и стойка для одежды. Один из гостей давно уже скрыл маленький тайник с награбленным в поддельном камне пола, надеясь вернуться за ним. Гость мертв, но сокровище осталось. Члены церкви настолько редко заходят в эту комнату, что никто не исследовал ее до­статочно, чтобы заметить секрет.

Сокровище: Успешная DC 28 проверка Поиска показывает выемку в полу, содержащую бутылку погубления чешуи, жезл изменения памяти (10 зарядов) и 100 рр.

1. Палаты Оханци (EL 10)

Взъерошенная и зловонным, эта спальня выглядит так, словно ее годами не чистили. В восточной стене видны полу­открытые двери.

Области 16 и 16А - спальня и лаборатория колдуна Оханци. Оханци - ожесточенный, слабый маленький человек с силь­ным самомнением и жестокой жилкой. Он не особо лоялен церкви, но она обеспечивает его средствами и экспериментами (в обмен на магическую поддержку), так что он мирится с ее эксцентричностью. Оханци наслаждается насилием, но и чув­ство самосохранения; встретившись с угрозой, он будет использовать чрезмерную силу, пока он может защищаться. В на­стоящее время у него нет фамильяра, поскольку он постоянно забывает кормить своих домашних животных.

Оханци CR 10

Мужчина человек колдун 10 № Средний гуманоид

Инициатива +2; Чувства Слушание +0, Обнаружение +0 Языки Общий, Драконий

АС 22, касание 13, застигнутый врасплох 14 (+2 Ловкость, +1 амулет, +1 кольцо, +4 доспех мага, +4 щит)

Нр 55 (10 НО)

Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +9 Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы четвертной посох +4 (Ы6-1)

Дальнобойная мастерской работы легкий арбалет +8 (Ы8/19-20)

Базовая атака +5; Захватывание +4

Боевое оснащение свиток малой сферы неуязвимости, свиток телекинеза Известные заклинания колдуна (СЬ 10-й):

1. й (3/день) - конус холода (ОС 21)
2. й (6/день) - расслабленность, великая невидимость 3-й (7/день) - проблеск, огненный шар (ОС 19), полет
3. й (7/день) - пылающая сфера (ОС 18), невидимость, зеркальное изображение, опаляющий луч 1-й (7/день) - сжигающие руки (ОС 17), идентификация, доспех мага+, магическая ракета, щит +

0-й (6/день) - обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения, свет, рука мага, исправление, сообщение, ловкость рук, читать магию + Уже наложено

Способности Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 18

Умения Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Великий Фокус Заклинания (воплощение), Фокус Заклинания (воплоще­ние)

Навыки Блеф +17, Концентрация +15 (+19 при колдовстве защитно), Знание (тайны) +14, Колдовство +16 Имущество амулет естественного доспеха +1, кольцо защиты +1, плащ Харизмы +2, жилет сопротивления +2, мастер­ской работы четвертной посох, легкий арбалет мастерской работы с 20 зарядами, на 100 gp жемчуга (5), 103 рр, 7 gp

Тактика и развитие: Оханци не особенно лоялен церкви, но он любит причинять боль другим. Хотя обычно он не отсту­пает от любой возможности проверить свои магические навыки, он постарается использовать многочисленные защитные за­клинания типа проблеска, доспеха мага, зеркального изображения и щита, а также крывающие заклинания, типа невидимо­сти или великой невидимости. Он любит уклоняться от противников, насмехаясь над ними, а затем удивлять их мощными заклинаниями. Он часто читает тайные тексты в области 16А, данной ему церковью. Он вряд ли общается со священниками, хотя он может посещать санктуарий, чтобы понаблюдать за Греликстралитимоном.

16А. Учебная комната Оханци

Маленькая студия завалена книгами и свитками по многим различным вопросам. Комната слабо смердит дохлыми жи­вотными.

В этой маленькой студии есть стол и груды книг о кровосмешении и магических экспериментах. Хоть Оханци и не изве­стен на весь мир как ученый, он хорошо разбирается в аркане. Эти книги обеспечили бы вполне достаточно доказательств о деятельности церкви. В этой комнате погибли все фамильяры Оханци, когда он забывал заботиться о них. В комнате также есть ритуалы и формулы заклинаний, позволяющих церкви смешивать кровь и изменять существа. Эти формулы - не гото­вые проекты, а заметки - реальные эксперименты были в основном методом проб и ошибок - но ученые могут провести зна­чительное время, обдумывая их, чтобы изучить их секреты.

1. Логовище Славин'крат'магаал (EL 14)

Протяженная заполненная песком пещера открывается после естественной лестницы. Блестящие предметы пестрят полузасыпанными по всей пещере, искрясь в слабом свете, сочащимся с лестницы.

Логовище Славин протянулось за естественной лестницей, спускаеющейся за вторым портикулом области 7В. Члены церкви построили храм над пещерой, в которой живет дракон. Когда Славин согласилась на эксперименты, тиаматцы запол­нили пустую пещеру тоннами песка, живой еды и сокровищами. Славин - часть нового поколения коричневых драконов, не­давно бившихся во имя Тиамат. Они были одной из причин того, что церковь начала уважать этот вид гораздо больше, словно коричневые были в той же категории, как и другие цветные. Славин - персональный фаворит, безобразный дракон- воин Темной Королевы.

Малис заключил со Славин договор: в обмен на разрешение использовать ее для экспериментов он исполнил особые риту­алы (секреты которыз скрыты среди книг в области 16А), чтобы наполнить ее адской силой. После ритуала она приобрела извергский шаблон. В настоящее время ей нравистя оставаться в логовище, хотя она может пожелать уйти, когда подрастет.

Помимо дракона и сокровищ, в пещере захоронена кладска из шести яиц. Персонаж может использовать плащ пескоплава­ния, найденный в сокровищнице, чтобы было проще найти сокровищя и яйца. Содержимое яиц все еще неизвестно (на усмотрение DMа). Они еще не готовятся вылупиться.

Ловушка вызова кратбайрна покрывает всю область, наказывая вторгшихся, использующих в борьбе с драконом заклина­ния воплощения.

Славин'крат'магаал CR14

Женщина извергский юный коричневый дракон черный страж 4 № Большой дракон (злой, экстрапланарный)

Инициатива +0; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении, чувство виб­раций 500 футов; Слушание +20, Обнаружение +19 Ауры отчаяние, зло Языки Общий, Драконий, Адский

AC 21, касание 9, застигнутый врасплох 21 (-1 размер, +12 естественный)

^ 195 (19 НО); DR 10/магия; Иммунитет кислота, сон, паралич Сопротивление холоду 10, огонь 10; SR 24 Стойкость +19, Рефлексы +12, Воля +14 Скорость 30 футов (6 квадратов), копание 60 футов.

Рукопашная укус +27 ^6+9) и 2 когтя +25 ^6+5) и хвост +25 (Ы8+5)

Пространство 10 футов; Досягаемость 5 футов (10 футова с укусом)

Базовая атака +19; Захватывание +31

Варианты атаки Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, поразить добро (чернй страж) 1/день (+2 атака, +4 урон), поразить добро (извергский) 1/день (+20 урон), атака крадучись +Ы6 Специальные действия дыхательное оружие, командование нежитью 5/день (+4, 2d6+4, 2-й), обнаружение добра Боевое оснащение микстура защиты от добра, микстура помощи, микстура лечения легких ран, свиток доспеха мага, сви­ток пятна, свиток выносливости медведя, свиток подъема паука, жезл силы быка, жезл зеркального изображения (из со­кровищ)

Подготовленные заклинания черного стража (СЬ 4-й):

1. й - лечение умеренных ран (2)

1-й - лечение легких ран (2)

Известные заклинания колдуна (СЬ 1-й):

1-й (4/день) - затеняющая мгла, луч ослабления

0-й (5/день) - обнаружение магии, звук привидения, рука мага, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 4-й):

По желанию - обнаружение добра 1/день - создать воду

Способности Сила 26, Ловкость 10, Телосложение 19, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14

Умения Фокус Боевой Способности (дыхательное оружие), Раскол, Улучшенная Естественная Атака (укус), Улучшенная Естественная Атака (когти), Улучшенное Раскалывание, Мультиатака, Силовая Атака Навыки Концентрация +23, Дипломатия +21, Скрытность +15, Знание (тайны) +21, Знание (религия) +18, Слушание +20, Поиск +18, Обнаружение +19, Выживание +19

Имущество кольцо защиты +2, пылающая коса +1, амулет могучих кулаков +1, кольцо уклонения

Аура отчаяния ^и) Враги в пределах 10 футов от Славин берут -2 штраф на все спасброски.

Аура зла (Ех) Славин излучает ауру зла как персонаж 4-го уровня.

Дыхательное оружие ^и) 80-фт линия, раз в каждые Ы4 раунда, урон 8d6 кислота, Рефлексы DC 23 - вполовину.

Ловушка: Всякий раз, когда в пещере прочитано заклинание воплощения, вызывается кратбайрн (см. ниже).

Ловушка вызова кратбайрна: CR 8, магическое устройство, срабатывание на заклинание (воплощение); автоматический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VII, волшебник 13-го уровня, кратбайрн); задержка начала Ы4 раунда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32.

Сокровище: Кольцо защиты +2, пылающая коса +1, амулет могучих кулаков +1, кольцо уклонения, жезл силы быка, жезл зеркального изображения, микстура защиты от добра, микстура помощи, микстура лечения легких ран, свиток до- спеха мага, свиток пятна, свиток выносливости медведя, свиток подъема паука, 1,000 gp изумруд, 500 gp александрит, 500 gp черный жемчуг, 100 gp зеленая спинель, 50 gp сардоникс, 50 gp белый циркон, 50 gp перидот, 50 gp звездный розовый кварц, 10 gp ляпис-лазурь, 50 gp джаспер, 3,600 gp рубиновый браслет, 3,400 gp изумрудный скипетр, 1,100 gp булавка сине­го дракона, 1,000 gp серебряная ваза, 700 gp платиновая маска, 550 gp янтарные серьги, 55 gp шелковая маска, 11,000 gp.

Тактика и развитие: Славин носит кольца и амулет из своего запаса сокровищ и может взять и использовать любую из микстур, свитков и жезлов, захороненных в песке. Она предпочитает бросаться из-под песка, быстро атаковать, а затем от­ступать. Она без проблем смешивает в битве заклинания, атаки и дыхательное оружие, и уходит в песок для излечения или наложения защитного заклинания. В отличие от многих драконов, у нее много ресурсов - поражение, атака крадучись, изде­лия завершения заклинания и два различных списка заклинаний - таким образом, она может реально запутать противника. Она наслаждается долго тянущимися битвами, полными игр разума и грязной тактики. Очевидно, что она при необходимо­сти может попытаться сломать портикулы, но прихожие узки, и у нее будут проблемы с возможностью сбежать, так что она обычно ведет битву тщательно, используя песок для своего преимущества, зная, как невелик ее шанс сбежать.

Завершение приключения

После того, как РС нанесут поражение или покорят Славин, им следует извлечь яйца из песка. Если они были в сокровищ­нице, найденный там плащ поможет им обшарить пещеру. Ниспровержение церкви - важная вторичная цель, но если они выйдут с яйцами и книгами из комнаты Оханци, они уже преуспели.

Персонажи должны отчитаться перед тем, кто нанял их. Они могут покинуть храм через любой из трех выходов, ведущих в магазины в районе округа одежды (или через заклинания телепортации). То, как они распорядятся информацией о церкви, сильно зависит от их общего мировоззрения и от того, кто нанял их. Если их наняли конкуренты-таматцы, они поделятся се­кретами, позволяя церкви делать с ними то, что та пожелает (они также могут ударить по рукам с Лукрецией). Однако, бо­лее вероятно, что их наняли Северные Волшебники, Арфисты, Лунные Звезды или Когти, так что у них произойдет полный разбор результатов.

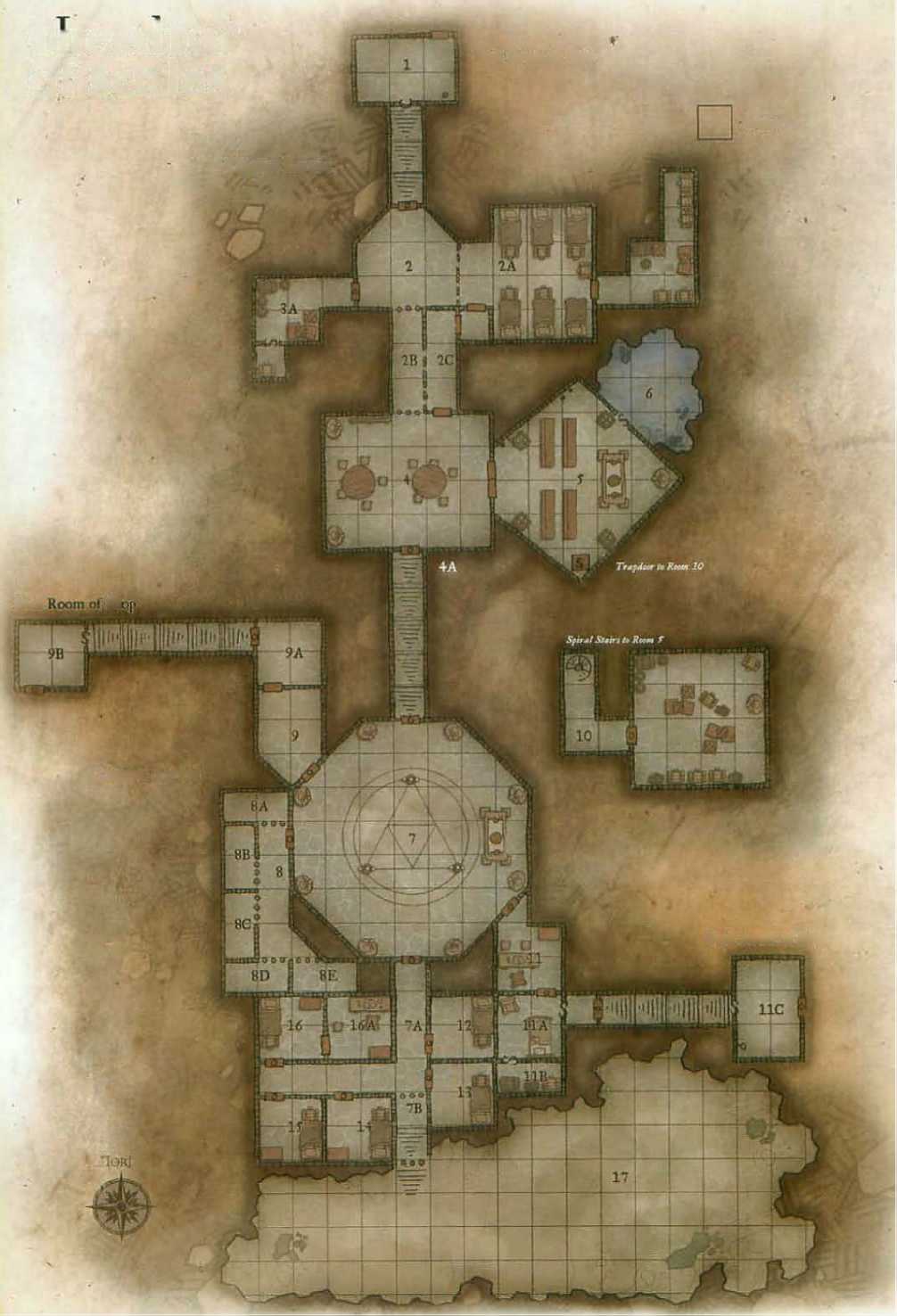
Если РС не сумели разобраться с некоторыми из членов церкви (или монстрами), эти индивидуумы вполне могут позже пытаться отомстить. Поскольку сила партии растет, они тоже становятся сильнее, и большинство их весьма безжалостны. Весьма возможно, что любые оставшиеся тиаматцы станут злодеями, которые еще вернутся. Персонажи могут также приоб­рести некоторых союзников в форме псевдодракона Жандерберриса (который может стать фамильяром одного из тайных заклинателей) или азера Гретварда.

Перерасчет приключения

Самый легкий способ сделать приключение труднее без добавления времени на подготовку - группировать врагов. Вместо одного врага в области группа может встретить двух или нескольких членов церкви, что увеличивает уровень опасности, дробя внимание персонажей на многократных противников.

Если DM желает усилить отдельных существа, это можно сделать следующим образом. Для областей охраны увеличьте уровень бойцов-стражей (в настоящее время 4-й) до желаемого, хотя он должен быть достаточно низким, чтобы они остава­лись в храме прихвостнями. Вряд ли возможно увеличить количество каменных ползунов синего отродья в области 5 из-за ограничений пространства. Несколько дополнительных спектров могут заполонять область вокруг сокровищницы, хотя од­новременно в области может быть лишь то же их количество.

Любой из членов - Малис, Браэден, Стендак, Лукреция или Оханци - может увеличить свой уровень, однако увлекаться не стоит. Тот же самое важно для Славин - ее уровень черного стража можно увеличить до 10-го, но явно тяжелее увеличить ее размер - это потребует адаптации размеров песчаного логовища.

тпе Altar

of scales

**, Hack Room of Sirop**

***u***

Upper Level

Back

Sä

10Л

Lower Level

h !

Rack

Hoorn

of Shop

Ордена драконоподобных "Когда ярость сильнее всего, свет Ксимора ведет меня к утреннему спокойствию"

-Кастрандретилиан (серебряный дракон, паладин, член Когтей)

"Не позволяйте чешуе и крыльям обмануть вас. Когти Правосудия столь же напыщены и раздражающи, как и все палади­ны"

- Мораугалот (печально известный медный дракон-проказник)

Эта глава детализирует нынешний статус различных орденов, связанных с драконоподобными, и их деятельность под эф­фектами Ярости Драконов в последние дни Года Бродячих Драконов (1373 DR).

Кровь Моруэм

Кровь Моруэм - группа, состоящая из потомков - драконов и драконьих хобгоблинов - легендарного синего дракона Мо- руэма, в течение Времени Драконов правившего тем, что ныне является Серебряными Кордонами.

История

В течение поколений клан Моруэм занимал обширные известняковые пещеры под Горой Драгондум, нахдящейся среди самых восточных пиков Нетерских Гор, глядящих на пески Анорача. Драконьи хобгоблины охраняют эту территорию для синих драконов, также служа их глазами и ушами в большом мире, обыскивая давно забытые руины на предмет сокровищ и магии.

Происхождение Крови Моруэм

В Году Драконьей Ярости (1018 DR) Кизилпазар (также известный как Киззап) взял под свой контроль клан Моруэм, когда был вынужден убить своего родителя, Морухарзела, поддавшегося безумию. В последующие десятилетия Кизилпазар и его супруга Идризраел произвели на свет двух потомков-мужчин - Нахаунгларота и Рораурима (их дочери, включая по­следнюю мать Крашоса Моруэм, были вышвырнуты, едва они достигли зрелости).

В Году Багровой Магии (1026 DR) Кизилпазар завербовал племя наемников-хобгоблинов, известное как Красные Свеже­вальщики, с южных областей Высокой Пустоши, чтобы те охраняли его и его семью. Хобгоблины построили замок Шпили Рока под глоткоподобным главным входом в логовище Моруэмов и на поколения обосновались в рабстве. Каждый дракон выращивал элитную группу хобгоблинов в качестве служителей, и все племя вместе защищало драконий клан с крепостных стен Шпилей Рока.

По мере того, как сыновья Киззапа росли, они начали раздражаться правлением своего отца, видя опасность в отмежева­нии клана от внешнего мира и в уверенности в Красных Свежевальщиках с точки зрения безопасности. Втайне эти два брата начали выбирать самых многообещающих из женщин-хобгоблинов для размножения. За более чем десятилетия осто­рожного экспериментирования братья произвели на свет несколько дюжин синих полудраконов-хобгоблинов. Эта Кровь Моруэм, как их стали называть родители, была выпущена в мир, чтобы приобретать заклинания и магическое оружие за пределами внимательного взгляда их владыки. Когда они вернулись, родители вознаградили их гаремом женщин-хобгобли- нов, с которыми они произвели свое собственное драконье потомство.

В Году Бесструнной Арфы (1371 DR) Нахаунгларот и Рораурим ударили без предупреждения, используя оружие, прине­сенное Кровью Моруэм, чтобы совершить отцеубийство и выгнатьс вою мать из логовища. Вскоре после этого Идризраэли погибла при стремительном нападении на башню Рука Леди, возможно - соблазненная обширным складом магии нетерезов, которое, по слухам, лежало под Пиком Леди. Несмотря на трещину между ними, братья были удивлены смертью своей ма­тери и поняли, что им следует наказать монашеских последователей Ловиатар, дабы удостовериться, что никто более не по­смеет поднять руку на синего дракона в Нетерских Горах. Отреагировав стремительно, они послали Красных Свежевальщи­ков в атаку на монастырь, который понес огромные потери, но все же в конечном счете сумел нанести хобгоблинам пораже­ние и вынудил их отступить.

Вслед за этим поражением отношения между кланом Моруэм и Красными Свежевальщиками превратились в драку. Каж­дое следующее поколение хобгоблинов всегда восставало против рабства у клана Моруэм, но Нахаунгларот и Рораурим со­средоточились в первую очередь на получении женщин для спаривания и на выращивании происходящей от драконов Кро­ви Моруэм, позволив отношениям ухудшиться настолько, наколько никогда не позволил бы их отец.

Когда Саммастер в 1373 DR выпустил Ярость Драконов, четыре взрослых дракона (Нахаунгларот и Рораурим наряду со своими супругами Эшаэдрой и Фаэнфаэли соответственно) вырвались из пещер Драгондума, чтобы выплеснуть свою ярость. Они промчались по всей длине и ширине Нетерских Гор, охотясь на орков племени Тысячи Кулаков и буквально выкапывая их из их домов-пещер. В Горе Драгондум ярость медленно заражала и Кровь Моруэм. Возглавляемые Архарзе- лом (сыном вирмлинга Рораурима и Фаэнфаэли), драконьи хобгоблины вырвались из пещер Драгондума и напали на своих чистокровных родственников на склонах внизу. Шпиль Рока пал за один день, но ченой жизни Архарзела.

Как только ярость окончилась, два брата и их супруги вернулись домой, увидев, что они натворили. Отбросив традици­онное отношение клана к остальной части Фаэруна, Кизилпазар оставил своих потомков подвергнутыми прихоти сил, кото­рыми они не смогли управлять. С мрачной целью Нахаунгларот и Рораурим вырезали немногих выживших хобгоблинов- мужчин и согнали женщин, чтобы те служили для размножения Крови Моруэм.

Кровь Моруэм Сегодня

За годы после Ярости Саммастера Кровь Моруэм обосновалась в Шпилях Рока, служа роли, некогда сыгранной Красными Свежевальщиками, в качестве епитимьи за свою роль в смерти Архарзела. Нахаунгларот и Рораурим начали выбирать са­мых многообещающих хобгоблинов драконьей крови, обучая их выживанию в мире в целом и посылая их искать себе уда­чу. Самые многообещающие из представителей Крови Моруэм сейчас строят свое будущее в качестве авантюристов по все­му Северу, ища давно утерянные знания Аммариндара, Делзуна, Иэрлэнна и Нетерила.

Репутация и взаимодействие

Хотя термин "кровь Моруэм" первоначально относился лишь к потомкам - драконьим хобгоблинам, теперь он использует­ся равнозначно, включая и изначальный драконий клан, и потомство-хобгоблинов.

Противники Крови Моруэм

У Крови Моруэм есть давняя ненависть к оркам и ограм, датируемая столетиями, прошедшими со смерти давно уже мерт­вого патриарха-Моруэм, погибшего в борьбе с расцветающей ордой орков. Эта враждебность регулярно взрывается в открытый конфликт с племенем Тысячи Кулаков, обосновавшимся ближе всех к горе Драгондум.

В недавние годы ранее напряженные отношения с последователями Ловиатар в Руке Леди переросли в открытую нена­висть, и представители двух этих групп теперь бьются, едва завидев друг друга.

Союзники Крови Моруэм

В недавние столетия клан Моруэм стоял в сторонке от всех остальных рас, полагаясь для внешних сношений лишь на пле­мя Красных Свежевальщиков. После Ярости Драконов клан синего дракона стал еще более изолированным, объядиняясь лишь с родственниками.

Однако, Нахаунгларот и Рораурим признают слабость такого положения и теперь стремятся заключить побольше союзов, как это делал их дет в дни основания клана. Также они послали синего полудракона-хобгоблина Лотоурит Моруэм в Силь- веримун эмиссаром к союзническим народам Серебряных Кордонов. Лотоурит встретилась с Высокой Леди и предложила договор о ненападении, который позволил бы Крови Моруэм беспрепятственный перемещаться по городам и глухим обла­стям Луруара. Помимо этого, Лотоурит ищет себе положение среди Мастеров Музыки Музыкальной Консерватории Утрум- ма, где надеется пробудить интерес к изучению драконьих песен.

Членство

От членов Крови Моруэм ожидается демонстрация абсолютной лояльности клану и вклад в рост запасов истинных драко­нов. Статус в пределах клана измеряется ценностью непрерывных вкладов члена - в монетах, драгоценных камнях, магии и, самое важное - в тайных знаниях. Отпрыскам Моруэм открываются широкие возможности делать то, что пожелают, для этих целей, но они никогда не должны подвергать опасности безопасность клана или предавать любого из представителей своей семьи драконьей крови.

Персонажи - синие полудраконы-хобгоблины

Как отродье первого поколения драконьего клана Моруэм, синие полудраконы-хобгоблины обладают следующими расо­выми чертами:

Тип: дракон.

Способности: +8 Сила, +2 Ловкость, +4 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма.

Размер: Средний. Базовая сухопутная скорость: 30 футов.

Естественное оружие: 2 когтя (Ы6), укус (Ы4).

Специальные атаки: 1/день - дыхательное оружие (60-фт линия молнии, 6d8 урон, спасбросок Рефлексов [ЭС 10 + моди­фикатор Телосложения полудракона] - вполовину).

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении; иммунитет к электричеству, эффектам сна и параличу; +4 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения; +4 бонус естественного доспеха. Автоматические языки: Общий, Драконий, Гоблинский.

Бонусные языки: Дварфский, Адский, Гигантский, Оркский.

Одобренный класс: Боец.

Регулировка уровня: +4.

Персонажи - драконьи хобгоблины

Как второе или более позднее отродье драконьего клана Моруэм, драконьи хобгоблины обладают следующими расовыми чертами:

Тип: Гуманоид (подтип драконьей крови\*).

Способности: +2 Сила, +2 Ловкость, +4 Телосложение, +2 Харизма.

Размер: Средний.

Базовая сухопутная скорость: 30 футов.

Естественное оружие: 2 когтя (Ы3).

Специальные качества: Темновидение 60 футов; видение при слабом освещении; +4 расовый бонус на спасброски про­тив эффектов магического сна и паралича; +4 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения; +2 расовый бонус на проверки Запугивания и Обнаружения; +1 бонус естественного доспеха.

Автоматические языки: Общий, Драконий, Гоблинский.

Бонусные языки: Дварфский, Адский, Гигантский, Оркский.

Одобренный класс: Боец.

Регулировка уровня: +2.

Кровь Моруэм (стандартная наемная): AL LE, LN, N4, N 100,000 gp предел ресурсов; членство 140; изолированная (синие драконы 4, синие полудраконы-хобгоблины 16, драконьи хобгоблины 120); Пошлина 250 gp в год (без стоимости присоединения).

Фигуры у власти: Нахаунгларот Моруэм (ЪЕ мужчина зрелый взрослый синий дракон колдун 5), Рораурим Моруэм (ЬЕ мужчина зрелый взрослый синий дракон колдун).

Важные персонажи: Акканритукс Моруэм (ЪЕ мужчина драконий хобгоблин боец 2/колдун 4/коготь ТиаматДра 8), Эшаэд- ра (LE женщина взрослый синий дракон), Фаэнфаэл (ЪЕ женщина зрелый взрослый синий дракон), Лотоурит Моруэм (N4 женщина синий полудракон хобгоблин бард 7/лирист драконьих песенДра 4), Марукстал Моруэм (ЪЕ мужчина драконий хоб­гоблин боец 6/драконкитДра 8).

Связанные классы: Бард, драконкитДра, лирист драконьих песенДра, ученик дракона, боец, посвященный драконьих тайнДра, монах, колдун, коготь ТиаматДра.

Связанные навыки: Знание (тайны), Знание (история).

Требования: Чтобы быть членом Крови Моруэм, персонаж должен быть прямым потомком клана Моруэм и иметь тип дракон или подтип драконьей крови. Ученик дракона, учившийся с Кровью Моруэм и в конечном счете ставший синим по­лудраконом, также может рассматриваться на предмет членства, но еще никто не пробовал идти таким путем.

Выгоды Одобренного в Гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы становитесь отпрыском Моруэм. От­прыски получают доступ к разнообразным товарам и услугам, облегчающих им приключения, особенно для задач, исполня­емых на службе Крови Моруэм. При обучении доступны все заклинания и добыча, принесенные деятельностью клана Мо- руэм, пока член продолжает вносить вклад в запасы клана.

Отпрыски Моруэм также имеют доступ к свободному колдовству в пределах клана. Раз в месяц любой отпрыск Моруэм может попросить отдельное заклинание у заклинателя до двух уровней выше просящего. Таким образом, отпрыск Моруэм 5-го уровня может просить отдельное заклинание от заклинателя 7-го уровня. Если для наложения заклинания требуются какие-либо дорогие материальные компоненты, просящий должен обеспечить их (или деньги для их покупки). Заклинания с ХР- компонентами таким образом не доступны.

Раз в месяц, как часть подготовки к миссии, отпрыск Моруэм получает одноразовое магическое оснащение (свитки, микс­туры и жезлы), равное 10% от ожидаемого богатства персонажа-отпрыска (см. страницу 135 "Руководства Ведущего") от лидерства. Эта выгода чаще всего принимает форму лечебной магии, специализированных заклинаний, необходимых для необычно хитрых или трудных миссий, или дополнительную огневую мощь для набегов. Иногда отпрыски могут получать постоянное магическое оснащение взаймы (обычно - с защитными или необычными свойствами, типа необнаружения), но ожидается, что они вернут такие изделия после завершения миссии.

Церковь Чаззара

Основанная красным драконом, стремящимся к силе путем построения нации прихожан, Церковь Чаззара долго была свя­зана со страной Чессентой.

История

Церковь Чаззара существовала в различных формах в течение более чем четырехсот лет.

Происхождение Церкви Чаззара

Церковь Чаззара была названа по имени великого военного героя Чаззара, красного дракона в человеческой форме, осво­бодившего Чессенту в Году Вспыхивающих Глаз (929 DR). Даже тогда многие мудрецы подозревали, что он на самом деле был драконом, но большинство чессентцев не заботились об этом, счастливые иметь сильного лидера, принесшего силу и процветание их стране. После того, как Чаззар исчез в Году Драконьей Ярости (1018 DR), его церковь стала одним из мно­жества культов поклонения героям, обычных в Чессенте.

После краткого появления в течение Времени Неприятностей Чаззар вновь исчез, его тело превратилось в таковое Драко­ньей Королевы перед ее второй битвой с Джилгимом. После Времени Неприятностей большинство последователей Чаззара начало поклонение Отцу Чессенты как аспекту Драконьей Королевы, и церковь Тиамат угрожала полностью поглотить культ героя Чаззара.

Церковь Чаззара сегодня

В Году Бродячих Драконов (1373 DR) Чаззар вернулся как бог во плоти, чтобы восстановить свое правление в Чессенте, дав своей церкви новую жизнь. Возвращение Отца Чессенты зажгло в немалой части чессентского народа надежду, что их страна вновь станет единой и преуспевающей.

Начиная с возвращения Чаззара его церковь (базирующаяся в Симбаре) выросла, став одной из самых популярных в Чес­сенте, несмотря на оппозицию лидеров других городов Чессенты. Большинство

конкурентов Чаззара уже начали спокойно пробираться в расцветающую империю Чаззара, так что немногие смеют рас­правляться с ширящимися рядами его последователей в своих городах. Другие церкви начали формироваться в Эйрспуре и Аканаксе, но они малы по сравнению с симбарской ветвью.

Поскольку Чаззар консолидирует свою власть в Симбаре, он использует церковь для продвижения своих собственных це­лей (и таковых своей любовницы Тиамат). Он послал миссионеров по всей Чессенте - рассказывать истории о недавних по­бедах Чаззара и распространять слово о присоединении к его церкви. Отец Чессенты также создал элитный бойцовский ор­ден, известный как Клинки Чаззара, под своим непосредственным командованием. Эти бойцы посылаются на важные мис­сии для церкви. В настоящее время большинство членов Клинков назначено либо помогать в поисках драконьих яиц, пада­ющих с небес в форме метеоритов, либо для набегов на ячейки, подозреваемые в принадлежности к Культу Дракона, либо для нападений на последователей архиврага Чаззара Аласклербанбастоса (Великого Костяного Вирма).

Хотя Чаззар позволяет своим последователям заниматься всем, кроме самых важных дел, он все же лично разбирается с ситуациями, улучшающими его репутацию бога, защищающего своих сторонников. Семейство Каранок узнало это, когда наметило публичную казнь нескольких клериков Чаззара, работающих в Лутчеке. Сопровождаемый своими высокими свя­щенниками и Клинками, Скептенар Симбара появился в Лутчеке как раз перед началом казни. За минуты все происходящее

превратилось в массовое буйство. Пока его последователи спасали своих братьев, Чаззар напал на Караноков, когда они пы­тались бежать с подиума. Несколько членов семейства погибли не сходя с места. Когда подошло подкрепление, посланное вооруженными силами Лутчека, Чаззар и его группа убрались так же быстро, как и появились, оставив публичную площадь Лутчека в пламени.

Репутация и взаимодействие

Возвращение Чаззара дало его церкви новых членов и популярность среди чессентского народа. Но в то же самое время церковь теперь стала целью для врагов Чаззара.

Противники Церкви Чаззара

Сорванные казни в Лутчеке - всего лишь один пример того, как правители других чессентских городов пытаются остано­вить Чаззара и его церковь от расширения в Чессенте. Аналогично, лидеры Лутчека, Эйрспура и Суренара ищут способы дискредитировать и Чаззара, и его церковь, не привлекая внимания Чаззара. Хотя большинство чессентских правителей не используют наемников, те, кто в Эйрспуре и Суренаре, передают сведения о деятельности последователей Чаззара на своих территориях непримиримым противникам великого красного вирма, типа паладинов-крестоносцев из Импилтура. Лидеры Суренара, по слухам, предлагают большие суммы за информацию о новых заклинаниях Саммастера, используемых в тече­ние Ярости. Многие подозревают, что суренарские семейства надеются использовать новую магию против церкви (и самого Чаззара), если обрастаемые слухами секретные переговоры между этими двумя городами провалятся.

Помимо ее чессентских врагов, церкви также приходится разбираться с внешними противниками. К счастью церкви, у двух ее величайших врагов (Культ Дракона и Аласклербанбастос) есть свои проблемы, которые нужно решать, типа насле­дования поста Саммастера и продолжающегося продвижения армий Мулхоранда в Свободный Унтер.

Великий Костяной Вирм и Чаззар были заклятыми врагами еще до освобождения Чессенты, и его он по полной использо­вал преимущество исчезновения Чаззара в течение Времени Неприятностей для расширения своего влияния по всему Ста­рому Унтеру. В то время как сам Чаззар разобрался со многими из драконов, союзнических с Аласклербанбастосом, он на­казал своим самым лояльным последователям подавить любые оставшиеся очаги поддержки и не позволить Аласклербанба- стосу вновь получить влияние в Чессенте. Свободный союз между Великим Костяным Вирмом и Церковью Тиамат в Ун­тере вынудил Церковь Чаззара ограничить свои действия против драколича в Трескеле и Унтере. Чаззару нужны свидетель­ства для Церкви Тиамат, что ей следует разорвать союз, так что Отец Чессенты приказал своим последователям искать лю­бую информацию, доказывающую, что Аласклербанбастос недостоин соглашения. В то же самое время Церковь Чаззара не накладывает никаких ограничений на искоренение ячеек Культа Дракона в Чессенте, не связанных с Аласклербанбастосом.

Союзники Церкви Чаззара

Поскольку Чаззар - Избранный Тиамат, можно было бы ожидать, что его церковь будет тесно объединена с организация­ми, поддерживающими Драконью Королеву. На самом деле все далеко не так, и это главным образом связано с Чаззаром, не желающим выглядеть обязанным своей любовнице. Хотя Церкви Чаззара и Тиамат работают ради подобных целей, Отец Чессенты ограничивает их совместную работу в максимально возможной степени, часто назначая лишь отдельную группу последователей для разрешения проблем, связанных с Тиамат, не заботясь о них лично.

Политика церкви в отношении ограниченного контакта с последователями Тиамат не простирается на другие организа­ции. После возвращения Чаззара его клерики скрепили хорошие отношения с другими религиозными организациями, вклю­чая различные чессентские культы героев. Эти усилия помогли становлению хороших отношений с другими церквями, включая последователей Азута и Красного Рыцаря. Ходят слухи о последователях Чаззара, пытающихся помочь вернуть книгу Мастер Тактики церкви Красного Рыцаря в Симбаре, хотя некоторые также подозревают, что церковь Чаззара на самом деле намеревается приберечь книгу для себя.

Умение: Служитель Влияния Дракона

Вы формально просите за себя у бессмертного драконьего квазибожества.

Предпосылки: Клерик 1-го уровня, друид 1-го уровня, рейнджер 4-го уровня или черный страж 1-го уровня; дракон с 12 уровнями престиж-класса влияние дракона в качестве божества-покровителя.

Выгода: Вы можете назвать драконье квазибожество своим божеством-покровителем и при этом получать ваши заклина­ния клерика, рейнджера или черного стража как обычно. Кроме того, Вы можете призывать вашего драконьего покрови­теля, чтобы добавить +1 бонус удачи на любой бросок атаки, спасбросок, проверку способности, проверку навыка или проверку уровня.

Специально: Вы можете брать это умение лишь однажды. Выбор этого умения изменяет ваше божество-покровителя с ва­шего предыдущего божества на драконье квазибожество на ваш выбора, и Вы не берете никаких штрафов за это измене­ние. Если Вы позже выбираете другое божество-покровителя, Вы теряете выгоду этого умения, но ваш новый покрови­тель может предоставлять Вам заклинания так же, как и для любого другого клерика.

Чаззар - в настоящее время единственное драконье квазибожество (дракон с 12 уровнями класса влияние дракона), действующее на Фаэруне.

Членство

Умение: Инициация Чаззара

Вы были введены в величайшие тайны церкви Чаззара.

Предпосылки: Клерик или черный страж 3-й или рейнджер 5-й, Служитель Влияния Дракона [Чаззар].

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски против дыхательного оружия и ужасного присутствия дракона. Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний черного стража, клерика или рейнджера:

0-й - *вспышка*

1. й - *пламенный клинок, огненное дыхание Паларандаска*
2. й - *огненный шар, магическое одеяние*
3. й - *огненный щит*

Как и с большинством чессентских культов героев, лишь самым сильным и самым храбрым индивидуумам дают возмож­ность присоединиться к Церкви Чаззара. Те, кто оказываются достойными, становятся Защитниками Церкви. По мере того, как их навыки и статус в церкви улучшаются, Защитников посылают на распределение. Хотя церковь Чаззара принимает представителей всех классов, больше всего ей нравятся бойцы и воины.

Церковь Чаззара (экспансивная религиозная): AL СЕ, ЫЕ, СЫ, ЕЕ; 10,000 gp предел ресурсов; членство 390; изолиро­ванная (красный дракон 1, красные полудраконы-люди 27, люди 362); без пошлины, но от последователей ожидается, что они поделятся с Чаззаром одним магическим изделием или 25 золотыми монетами дважды в год.

Фигуры у власти: Лукос Диранни (СЕ мужчина человек-мулан коготь Тиамат 2/клерик 5/колдун 5), Тиранна Мелфанс (СЕ женщина красный полудракон человек-мулан клерик 3/колдун 3/боец 5).

Важные персонажи: Ринат Анастис (ЫЕ мужчина человек-мулан колдун 3/клерик 5), Драз Нучин (СЕ мужчина человек- мулан боец 3/клерик 4), Вину (СЕ женщина красный полудракон человек-мулан драконкитДра 2/клерик 3/колдун 3).

Связанные классы: Бард, ученик дракона, драконкитДра, лирист драконьих песенДра, боец, посвященный драконьих тайнДра, монаха, колдун, коготь ТиаматДра.

Связанные навыки: Знание (тайны), Знание (история), Знание (религия).

Требования: Чтобы его рассмотрели как кандидата в Церковь Чаззара, персонаж должен быть по крайней мере 3-го уровня в отдельном классе. Тем, кто демонстрирует исключительную лояльность или навыки, иногда предлагают шанс присоеди­ниться к Клинкам Чаззара. Сам Отец Чессенты - единственный, кто может сделать предложение присоединиться к ордену, и предложение обычно связано с испытанием навыков.

Одобренный Чаззара: Если Вы имеете умение Одобренный в ГильдииРВ2, Вы получаете в церкви особое обращение. Этот особый статус позволяет последователям хранить магические изделия и информацию, которую они находят в приключени­ях. Те, кто получают покровительство Чаззара, получают кулон, известный как глаз Чаззара. От последователей, не полу­чивших покровительства Чаззара, требуют показать дракону любое сокровище, которое они находят. Чаззар выбирает, кото­рые из изделий он хочет добавить в свои запасы, а что нашедший может оставить себе.

Слияние

Слияние - скрытная группа, основанная в Уотердипе, выслеживающая меняющих форму, стремящихся утвердиться в Го­роде Блеска. Состоящее из дюжины или около того стальных полудраконов и их покровителей, Слияние имеет сильные свя­зи с коммерческой элитой города и другими действующими в городе группами сил доброго мировоззрения.

История

Первоначально Слияние сосредотачивалось на чудовищных хищниках, типа одиноких доппельгангеров и буйствующих ликантропов, но вскоре стало очевидно, что организовыванные группы меняющих форму работают совместно, чтобы утвердиться в пределах Города Блеска. Теперь группа направляет на выслеживание бродячих хищников приключенческие компании, а сама фокусируется на уничтожении меняющих форму, совместно работающих для достижения более широких целей.

Происхождение Слияния

Корни Слияния лежат в Войнах Арфозвезд (1182-1222 DR), в течение который время пара братьев-стальных драконов, Аунтирлоттор и Куитурити, бились вместе с бандой уотердипских леди знатного происхождения против малагримов. Несколько стальных полудраконов было зачато в течение их экстрапланарного пребывания, рождено и выращено в секрете соответствующими семействами. (Полукровки, даже полудраконы, редко признаются уотердипскими благородными се­мействами).

К Году Безмолвной Стали (1254 DR) полудраконье потомство Войн Арфозвезд достигло зрелости, и малагримы вновь на­чали угрожать Уотердипу. Ветераны Войн Арфозвезд задумали тайное общество, посвященное борьбе с меняющими фор­му, стремящимися просочиться в Город Блеска и изнутри управлять рычагами его власти. Так и родилось Слияние.

В последующие десятилетия Слияние раскрыло более дюжины заговоров малагримов и планирование смертей как мини­мум трех противников меняющих форму. Война с малагримами достигла кульминации в Году Укрытого Сокола (1291 DR), когда Слияние раскрыло в скрытной группе колдунов, известной как Глаза Золотого Ястреба, отпрысков Клана Малаг, раз­рушив десятилетний заговор по свержению Лордов Уотердипа.

В Году Прыгающего Дельфина (1331 DR) Слияние начало расследовать пропажу в Море Мечей многочисленных торго­вых кораблей, несущих флаг Уотердипа. Их расследование привело к Гильдии Мастеров-Моряков Уотердипа, позволив рас­познать в мастере гильдии хитрого акулооборотня, заблаговременно внедрявшего в экипажи пропавших кораблей акулообо­ротней, дабы подорвать благосостояние торговли своих конкурентов.

Война Слияния с Незримыми началась в Году Виверна (1363 DR) и продолжается неустанно. Поскольку обе группы име­ют скрытые рычаги власти, большинство их битв идет в тенях Города Блеска через подставных лиц. Даже недавняя Ярость Драконов ничуть не отвлекла их, поскольку драконий оберег Агейрона\* не только не позволил разгневанным драконам по­тревожить Уотердип, но также и предохранил тех, кто был в городе, от ее эффектов.

Слияние сегодня

За годы после основания группы сила и влияние Слияния выросли вместе с расширением его членства. Хотя два первона­чальных драконьих патриарха все еще живы, среди старших дворянок теперь есть и потомки первых леди, а среди полудра­конов есть более позднее потомство драконов и вторые и третьи поколения потомков их первого брака.

Члены Слияния используют Тесперврата ^34 на карте Морского Округа в "Городе Блеска: Уотердип"), уотердипскую виллу Дома Теспер, в качестве базы для своих действий. Члены благородного рождения приходят как обычные посетители, будучи частью социальной структуры, составляющей уотердипское благородное общество. Члены более низкого статуса ис­пользуют секретные проходы в коллекторах, ведущие в подвалы Тесперврат.

Репутация и взаимодействие

Хотя оно и поддерживает связи по всему Фаэруну, Слияние плотнее всего сосредотачивается на взаимодействии в преде­лах Уотердипа.

Противники Слияния

Слияние в настоящее время впутано в войну с НезримымГБ, борясь в большинстве случаев из тени, через подставных лиц. Слияние втихаря направило печально известного Волотампа Геддарма в фестхолл Висящий Фонарь ^22 на карте Округа Доков в "Городе Блеска: Уотердип"), что привело к раскрытию работающих там доппельгангеров-куртизанок. Слияние так­же просочилось в пиратские команды Черного Адмирала, передавая информацию об их действиях Лордам Уотердипа. Они даже свергли Пожарище Крысиных Холмов во время неудачной прямой атаки на Незримых.

Члены Слияния продолжают плотно присматривать за ликантропами в Городе Блеска, работая с церковью Селунэ против махинаций последователей Малара и Чумных КрысГБ.

Слияние также хранит свою изначальную миссию, охраняя Уотердип от проникновения малагримомов. В настоящее вре­мя они знают лишь об одном отпрыске Клана Малаг, действующем в Городе Блеска, принявшем облик Леди Наэл Ирлинг- старГБ, но они пока ничего против него не предпринимают по просьбе Эльминстера, старшего члена Тех-Кто-Арфа.

Союзники Слияния

Помимо благородных семейств Уотердипа, тайно поддерживающих группу (Дома Блейдсеммер, Теспер и Тонголир), чле­ны Слияния часто работают совместно с Теми-Кто-Арфа и (в последнее время) с Тел'Теукиира, хотя они заботятся о том, чтобы держать свою истинную преданность в секрете. Слияние также тесно работает с церковью Селунэ, переправляя сред­ства на ее бесконечную войну с церковью Малара и Народом Черной Крови.

Подобно всем драконам, действующим в Городе Блеска, лидеры Слияния должны общаться с тем, у кого драконий посох АгейронаГБ, поскольку этот легендарный посох силы - ключ к драконьему оберегу Агейрона. Аунтирлоттор и Куитурити под­держивают гражданские отношения с нынешним владельцем, МаариломГБ (ЫЕ мужчина иллусканский человек волшебник 17/архимаг 1, умение Друг ДраконовДра), и в свою очередь отвечают перед Драконьим Магом.

Аунтирлоттор и Куитурити - часть договора взаимозащиты, связывающего всех жителей-драконов в человеческом облике в Городе Блеска и координируемого Леди Таунаморлой Эсмурлой (CG женщина древний певчий дракон), лучше известной как "Хранитель Секретов". Отношения с другими драконами-жителями города варьируются в зависимости от их философ­ских и моральных темпераментов. Например, Джаланвалосс прекрасно знает о деятельности Слияния, но ни препятствует, ни помогает им в достижении их целей. Раумортадар (СЫ мужчина взрослый дракон-клык), с другой стороны, считает и Не­зримых, и Слияние занудами и восхищается возможностью расстраивать заговоры обеих групп.

Членство

Слияние заботится о том, чтобы держать свое существование и деятельность в секрете, так что любой желающий присо­единиться к группе должен быть завербован. Предполагаемые члены должны продемонстрировать навыки в сражении с ме­няющими форму и сильную лояльность драконоподобным.

Слияние тщательно наблюдает за полудраконами, действующими в Городе Блеска, особенно с родословными стального или певчего, и лидеры группы часто сближаются к таковыми соответствующего темперамента. Поскольку битвы между Слиянием и их противниками обычно разворачиваются в тени, группа предпочитает предполагаемых членов со способно­стями незримо перемещаться по всем пластам уотердипского общества (либо навыками, либо магией).

Члены наслаждаются большой гибкостью в выборе деятельности, пока такие усилия в конечном счете вносят вклад в цели группы. Приключения поощряются, но приключения, не подрывающие заговоры противников группы, должны по крайней мере вносить значительный (доля 20%) вклад в запасы драконьих лидеров Слияния.

Слияние (незначительное наемное): AL LN, LG; 25,000 gp предел ресурсов; членство 25; изолированная (стальные дра­коны 2, стальные полудраконы 13, люди 5, драконьи люди 3, певчие полудраконы 2); Пошлина 100 gp в год (1,000 gp для присоединения).

Фигуры у власти: Аунтирлоттор (ЪЫ мужчина старый стальной дракон колдун 3), Куитурити (ЪЫ мужчина старый сталь­ной дракон колдун 3), Леди Ония Блейдсеммер (ЪЫ женщина иллусканский человек аристократ 7), Леди Чаррин Теспер (LG женщина чондатанский человек аристократ 7), Леди Ларисса Тонголир (ЪЫ женщина чондатанский человек аристократ 14).

Важные персонажи: Лорд Телмед Теспер (ЪЫ мужчина стальной полудракон боец 7), Леди Адиира Тонголир (LG жен­щина стальной полудракон эксперт 14).

Связанные классы: Аристократ, бард, ученик дракона, драконкитДра, эксперт, боец, жулик, колдун.

Связанные навыки: Блеф, Маскировка, Чувство Мотива, Слушание, Обнаружение, Колдовство.

Требования: Чтобы присоединиться к Слиянию, персонаж должен говорить на Драконьем и взять умение Убийца ДруутЧД. Помимо этого, персонаж должен иметь тип дракон, иметь умение Драконье НаследиеРД или умение Друг ДраконовДра.

Выгода одобренного в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, то получаете способность читать изме­нить себя как подобную заклинанию способность однажды в день. Ваш уровень заклинателя для этой способности равен вашему уровню персонажа.

Дом Орогот

Руины Орогота долго считались одним из самых опасных мест восточной Высокой Пустоши. Кое-кто знает, что отпрыски древнего клана нетерезов, смешавшего свою кровь с драконами, все еще живут в руинах этого протяженного пристанища.

История

В течение Серебряного Века Нетерила старшие волшебники Дома Орогот преобразовали себя в мощных вирмов, а их по­томки научились порабощать подобных драконов, чтобы те служили им. Полная история Дома Орогот, включая случайное формирование Змеиного Проклятия, приведшего к появлению расы офидианов, детализирована в "Змеиных Королевствах".

Недавнее прошлое Дома Орогот

Современная история Дома Орогот началась в Году Птиц Пустоши (90 DR). Банда юань-ти из Сс'тхар'тисс'ссуна исследо­вала руины Орогота и отыскала группу артефактов нетерезов для использования их против расцветающей империи Эбен­фар. В течение своих исследований юань-ти неосторожно заставили сработать древний оберег, который, судя по всему, вы­звал в руины черного вирма по имени Калатаноргот. "Старый", как его назвали юань-ти, заявил, что является последним от­прыском Дома Орогот, и вышвырнул змеелюдей из своего наследственного дома.

В последующие месяцы армии Эбенфара одержали победу, развалив Королевство Змей и вындив юань-ти и офидианов Сс'тхар'тисс'ссуна отступить в Змеиные Холмы. Это дало Калатанорготу достаточно времени, чтобы консолидировать свое владение руинами Орогота и поработить своей воле несколько племен офидианов.

В Году Павших Стражей (111 DR) падение Анории перед ордой орков переместило множество тех, кто изучал тайные тра­диции нетерезов. Калатаноргот воспользовался этим поражением для восстановления рядов людей-заклинателей Дома Оро­гот. В обмен на лояльность Старый предложил им безопасность и шанс изучить утерянную магию нетерезов.

Племя Старого

Под правлением Старым его миньоны-офидианы разрослись в одно из самых больших племен в Змеиных Холмах. Оно из­вестно как Племя Старого, нынешний вождь племени - Абреаут, один из первых черных полудраконов-офидианов, произве­денных темными ритуалами, разработанными Старым и его семьей. Старый и другие лидеры Дома всегда считали офидиа- нов немногим более чем пушечным мясом, которое будет брошено на врагов, и поскольку племя поклоняется Старому как божеству, они редко оспаривают даже убийственные приказы.

После Времени Неприятностей Старый начал искать способы улучшения боевых способностей офидианов против юань- ти. Используя комбинацию магии нетерезов и драконов, Старый разработал ритуал, вселяющий черты черного дракона в яйца офидианов. Офидианы откладывают от двадцати до тридцати яиц, и подвергнутая ритуалу кладка обычно производит одного черного полудракона-офидиана.

Обычные офидианы считают черных полудраконов-офидианов благословленными последователями своего божества.

Черный полудракон-офидиан CR 5

Всегда CE Средний дракон (увеличенный гуманоид)

Инициатива +2; Чувства темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, Слушание +6, Обнаружение +2 Языки Общий, Драконий, Юань-ти

AC 19, касание 12, застигнутый врасплох 17 (+2 Ловкость, +7 естественный)

Нр 15 (3 ГО)

Иммунитет кислота, сон, паралич Стойкость +6, Рефлексы +7, Воля +6 Скорость 20 футов (4 квадрата)

Рукопашная скимитар +7 (Ы6+5) или укус +6 (Ы6+5) и коготь (2) +4 (Ы4+3)

Пространство 5 футов; Досягаемость 5 футов Базовая атака +5; Захватывание +17 Варианты атаки Мультиатака

Специальные действия дыхательное оружие, змеиное проклятие

Способности Сила 20, Ловкость 15, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 12 Умения Мультиатака

Навыки Скрытность +8 (+10 в лесу/под землей), Слушание +6, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +2 Дыхательное оружие ^и): 1/день, 60-фт линия кислоты, урон 6d8, Рефлексы DC 13 - вполовину

Змеиное проклятие ^и): Любой гуманоид, которого кусает офидиан, должен сделать DC 11 спасбросок Стойкости, или падет жертвой проклятия, которое превратит его в офидиана за последующие 20 дней. Проклятие вступает в силу постепенно, начиная со следующего дня, когда у жертвы вырастает чешуя. В течение следующих семи дней ноги жертвы срастаются вместе, сокращая его скорость на 5 футов. В пределах пяти дней после слияния ног жертва отращивает хвост (понижая скорость до 20 футов). Превращение завершается, когда у жертвы вырастает раздвоенный язык. Наложение удаления болезни или удаления проклятия в течение превращения останавливает процесс, но не отменяет никаких эффектов от уже закончившихся стадий. Для полной отмены завершившихся стадий или возвращения полностью превратившейся

За последующие столетия Калатаноргот породил и полнокровных, и полукровных потомков. В отличие от других черных драконов, обычно убивающих свой молодняк или насильно избавляющихся от него, Старый позволил своим потомкам об­основаться на территории разрушенной виллы. Первыми двумя детьми Калатаноргота были драконы-женщины, оставившие вскоре после создания первых внуков Старого - Зилантара и Сакватоса.

С продолжением роста драконьих рядов Дома Орогот люди-потомки волшебников-нетерезов, завербованных Калата- норготом, сосредоточили свои усилия на обнаружении и возврате утерянных артефактов нетерезов и исторической инфор­мации, а также на наказании не-нетерезов, стремящихся разграбить или опустошить руины Нижнего Нетерила. В течение этого периода Дом Орогот сковал крепкие связи с несколькими халруанскими волшебниками, имевшими подобные цели и амбиции.

В Году Драконьей Ярости (1018 DR) давно кипящая напряженность между Калатанорготом и его потомками прорвалась в открытую битву. Старый был серьезно ранен в борьбе, но ухитрился уничтожить всех восставших драконов и объединив­шихся с ними потомков волшебников-нетерезов. Из его потомков - полнокровных драконов самым старым выжившим чер­ным драконом был сын Зилантара, Вастирек.

Вслед за этой великой братоубийственной битвой Калатаноргот начал исследовать магические средства достижения бессмертия. После годов насильственного отгона эмиссаров Культа Дракона Старый открылся для выслушивания их предложений. В Году Бессмертных (1037 DR) Калатаноргот преобразовал себя в драколича при помощи Культа, надеявше­гося поживиться магической мощью Дома Орогот. Однако, Калатаноргот подготовился к их предательству и быстро вы­швырнул их из своего домена при помощи своих волшебников.

В последующие годы агенты Культа Дракона и маленькие банды юань-ти спорадически пытались разграблить руины Оро- гота, но последователи Старого каждый раз отбрасывали их. Через какое-то время эти усилия привели к почти что беско­нечному состоянию войны между жителями Орогота и змеенародом Наджары в соседних Змеиных Холмах, но ни одна из групп не имеет достаточной мощи, чтобы рискнуть полномасштабно напасть на владения другой.

В Году Бродячих Драконов (1373 DR) коварное безумие Драконьей Ярости подействовало на многих отпрысков Старого, как и на драконов в других местах Царств. Поскольку Калатаноргот был иммунен к его эффектам, он сохранил самосозна­ние, поняв, что случилось с его потомками, и не позволил им убить друг друга в оргии разрушения, как это сделала их семья почти четыре столетия назад. Как давно планировалось, Калатаноргот послал свое живущее потомство в Змеиные Холмы, где щит Короля-Убийцы\* защитил немало живущих там драконов.

Дом Орогот сегодня

После Яростью Драконов истинный великий дракон, потомок Калатаноргота - его внук - Вастирек (CE мужчина черный вирм), супруга Вастирека Вилхолин (CE женщина черный вирм) и большинство их детей настоятельно присматриваются к преимуществам несмерти, хотя они надеются улучшиться перед тем, как стать драколичами. Также они замкнулись, отсту­пив в катакомбы под разрушенной виллой и сосредоточившись на магических исследованиях под руководством Калата- норгота, посылая в мир все большее количество своих служителей, и людей, и офидианов - приобретать новые знания для помощи в их изучениях.

Как результат, ежедневный драконий надзор над поселениями маленьких людей и офидианов среди руин в последние ме­сяцы резко снизился, дав их жителям больше свободы чем они имели в прошедшие годы. Однако, это также увеличило риск набегов змеенарода соседней Наджары, возобновившего пробу защиты Орогота.

Репутация и взаимодействие

Хоть он и предан увековечиванию Дома Орогот, Калатаноргот выглядит все более и более раздраженным мыслью о рабо­те с меньшими существами, помимо своего собственного потомства.

Противники Дома Орогот

У Дома Орогот много врагов, включая змеенарод Наджары, Культ Дракона и шедоваров Тултантара (более известного как город Шейд).

Помимо регулярных вторжений в руины Орогота и попыток заключить союзы с человеческими варварскими племенами восточной Высокой Пустоши, змеенарод Наджары протолкнул несколько чистокровных диверсантов-юань-ти в ряды чело-

Отпрыски Старого

В недавние годы количество черных полудраконов-людей в рядах Дома Орогот значительно выросло. Большинство их - прямые потомки Старого, но некоторые - волшебники, превратившие себя в полудраконов, выберя путь ученика дракона. В свое время они смогут в свою очередь родить новое поколение драконьих людей, но пока что в рядах Дома Орогот есть лишь полудраконы.

Персонажи - черные полудраконы-люди

Черные полудраконы-люди обладают следующими расовыми чертами:

Тип: Дракон

Способности: +8 Сила, +4 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма Размер: Средний

Базовая сухопутная скорость: 30 футов Естественное оружие: 2 когтя (Ы6), укус (Ы4)

Специальные атаки: 1/день - дыхательное оружие (60-фт линия кислоты, 6d8 урон, спасбросок Рефлексов [DC 10 + мо­дификатор Телосложения полудракона] - вполовину)

Специальные качества: Темновидение 60 футов; видение при слабом освещении; иммунитет к кислоте, эффектам сна и параличу; +4 бонус естественного доспеха Автоматические языки: Общий, Драконий, Нетерез Бонусные языки: Адский, Юань-ти Одобренный класс: Волшебник

веческих волшебников Дома Орогот в попытке создать шпионов-зараженных. В ответ Старый разработал микстуру, называ­емую удалением инфекции, которую все претенденты должны выпить перед вступлением в ряды людей-волшебников Дома Орогот. Кроме того, и его последователи начали поддерживать и ободрять усилия близлежащих общин по нападению на змеенарод.

Отношения между Домом Орогот и Культом Дракона были враждебными со времени преобразования Калатаноргота в драколича. По следам Ярости Саммастера у новых лидеров Культа Дракона были надежды на восстановление связей с До­мом Орогот, но им вновь отказали. Теперь эти две группы сталкиваются из-за контроля над сетью порталов, связанной с Подземельем Мечей, (см. "Змеиные Королевства"), вновь обнаруженной Культом Дракона в Году Бесструнной Арфы (1371 DR), но с тех пор ставшей стратегической целью Дома Орогот.

Возвращение Тултантара в Царства - главный источник беспокойства Старого и его последователей. Шедовары послали нескольких эмиссаров к лидерам Дома Орогот, включая Хэдруна, и Дом Орогот хорошо их встретил, но похоже, что сторо­ны пока что просто взвешивают силы и слабости друг друга.

Союзники Дома Орогот

Высокомерие и отчужденность Калатаноргота вкупе со столетним снижением распознаваемых анклавов культуры нетере- зов оставили Дом Орогот в значительной степени одиноким, отошедшим даже от своих старых союзников в далеком юж­ном Халруаа.

Ранее группы, имевшие дело с Домом Орогот, часто жаловались на его надменную тактику ведения переговоров. Однако, возрастающая сила змеенарода Наджары вынудила человеческих жителей окрестных областей пользоваться хотя бы такой помощью Дома Орогот. Нанятые Старым волшебники начали предлагать противоядия инфекции и магическую поддержку близлежащим общинам типа Капюшона Змеи и Соубара и варварским племенам Высокой Пустоши. В ответ Дом Орогот по­лучил разрешение искать артефакты нетерезов в руинах на этих территориях. Недавние открытия сосредоточились на рас­путывании сети порталов, связанных с Подземельем Меча.

Со своей новооткрытой свободой ведущие волшебники Дома Орогот вновь начали восстанавливать связи к Халруаа, хотя они тщательно избегали контактов с халруанскими Старшими, заинтересованными Теневым Плетением. В прошлом моло­дых халруанцев иногда посылали в Дом Орогот для обучения и получения боевого опыта, и они надеются вновь возобно­вить эту практику.

В то время как его человеческие последователи работают с другими человеческими группами, Старый и его семья пыта­ются заручиться помощью других драконов против юань-ти. Из истинных драконов-потомков Старого лишь Касидикал не проявила никакого интереса к становлению драколичем. Вместо этого она начала вербовать союзников среди других драко­нов Змеиных Холмов, чтобы вместе бороться против змеенарода. Пока что красные драконы Ландиллью и Тробердин согла­сились объединиться с Домом, Орогот, но большинство металлических драконов, живущих в Змеиных Холмах, держатся на расстоянии. Старая бронзовая дракониха Тика предложила помощь, по сначала она хочет понять мотивы Касидикал.

Членство

Дом Орогот нечасто принимает новых членов. Когда он делает это, члены обычно необходимы для важного проекта или миссии. Легче всего присоединиться к Дому, если Вы - человек очевидного нетерильского происхождения. Другие расы и этнические группы иногда принимаются в ряды волшебников Дома, но многие сторонники превосходства нетерезов в орде­не обращаются с такими индивидуумами с презрением, и часенько им довольно сложно получить продвижение в организа­ции.

Колдуны в ряды Дома Орогот не допускаются, поскольку их магическая традиция считается зараженным наследием древнего Таэравела (Земля Алебастровых Башен была одним из ранних противников королевства Нетерила).

Требования к улучшению навыков и совершении дел для Дома оказывают на новых членов немалое давление, и старшие Дома не тратят впустую времени с отстающими. Новые члены, сочтенные неспособными удовлетворять требованиям Дома, часто оказываются направленными на самоубийственные миссии или даже пожертвованными офидианам для тренировок.

Награда для тех, кто способен соответствовать требованиям к волшебникам Дома Орогот - почти неограниченный доступ к одной из самых больших библиотек заклинаний и магического знания на Фаэруне. Членам в хорошем положении часто дают свитки, магическое лечение и доступ к магическим изделиям.

Дом Орогот (экспансивное тайное): AL СЕ, ЫЕ, СЫ, N 75,000 gp предел ресурсов; членство 559; изолированная (чер­ный драколич 1, черные драконы 6, черные полудраконы-люди 16, черные полудраконы-офидианы 21, люди 201, офидианы 314).

Фигуры у власти: Таддеус Тровин (СЕ мужчина черный полудракон тетирский человек волшебник 5/ученик дракона 10), Никта-ша Олек (СЕ женщина черный полудракон человек боец 2/волшебник 8/драконкитДра 3), Абреаут (СЕ черный полу- дракон-офидиан боец 6/драконкитДра 2).

Важные персонажи: Карин Намас (ЫЕ женщина человек волшебник 7/мастер знаний 3), Дрив Борнаш (СЕ мужчина чело­век волшебник 2/боец 3).

Связанные классы: Бард, ученик дракона, драконкитДра, невиданный рыцарь, боец, посвященный драконьих тайнДра.

Связанные навыки: Знание (тайны), Знание (история), Колдовство.

Требования: Желающие присоединиться должны быть волшебниками по крайней мере 2-го уровня и иметь умение Тайная Манипуляция. Ожидается, что члены Дома расширят свое магическое знание, создав два новых магических изделия и помо­гая обезопасить по крайней мере один утерянный артефакт нетерезов в год.

Выгоды: Тем, кто может выполнять свои обязанности перед Домом, дается доступ к магическим текстам, тренировка в связанных классах и навыках и способность купить свитки и микстуры со скидкой (основываясь на стандартной цене золо­том, заявленной в "Руководстве Ведущего").

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень заклинания | Цена уменьшена на |
| 1-3 | 50% |
| 4-6 | 25% |
| 7-9 | 15% |

Последователям, доказавшим свою лояльность Дому Орогот, также предоставляются магические изделия для определен­ных миссий и дается доступ к заклинаниям восстановление и излечение.

Содружество Сестер Эссембры

Более столетия маленькое содружество певчих полудраконов спокойно жило в лесах Бэттлдейла.

История

Считается, что содружество пошло от детей Эссембрамаэрит (Эссембры), продолжающих наследие своей матери по защи­те Долин.

Происхождение Содружества

В Году Синхалы (916 DR) легендарная авантюристка Эссембра родилась в доме, стоявшем на месте нынешней статуи Айэнкара в городке Бэттлдейла, ныне носящем ее имя. Когда в Долинах правило беззаконие, Эссембра вырезала себе имя на Фаэруне своим мечом и своей смелостью. Пламенно-красные волосы и тлеющие красные глаза Эссембры, известной своим отказом лорду-эльфу (хотя она раскрывала объятия многим другим возлюбленным) и смертельной борьбой с королем-двар- фом, когда она была захвачена в его самоцветных шахтах, намекали всем, что она не просто человек. Однако, ее истинная природа певчего дракона так и не была раскрыта, пока она не отказалась от своего мирского богатства и достижений ради свадьбы с серебряным вирмом Тескулладаром "Многокогтем". Несколько лет она ездила на драконьей спине среди облаков, но после этого пару больше не видели. Хотя предположений о ее судьбе строится немало, правда состоит в том, что она и ее муж удалились на Эвермит и все еще живут там.

После себя Эссембра оставила нескольких дочерей - певчих полудраконов, потомство от различных союзов с людьми, привлекшими ее внимание. После драматичного ухода певчего дракона ее дочери спокойно жили в лесу Бэттлдейла. Мно­гие стали квалифицированными колдунами, способными принимать человеческую форму. Некоторые вышли замуж за лю­дей или эльфов, другие создали пары с прохожими певчими драконами. В течение какого-то времени их ряды ширились или уменьшались, поскольку нескольких забрала смерть, в то время как другие женщины-полудраконы (главным образом сере­бряные полудраконы и певчие полудраконы) присоединялись к их тихому товариществу. Местные жители всегда рассказы­вали истории о красивых женщинах-полудраконах, помогающих путешественникам, попавшим в неприятности, и затем ис­чезающих в лесу, и со временем эти таинственные защитницы стали известными как Содружество Сестер Эссембры.

Содружество не начинало объединяться в формальную организацию до Года Бесструнной Арфы (1371 DR), когда силы ваэронских дроу, авангард кочевого клана Озковин, проникли в ранее неизвестный и беспризорный портал в пещерах под Аббатством Меча Бэттлдейла. После великой битвы авангард дроу сбежал открыл другой портал в лесах к северу от Эссем­бры, приведя в Кормантор остальную часть своего клана. Полудраконы-наследники Эссембры организовали первичное со­противление вторгшимся дроу, собрав армию друидов, клериков Темпуса, ополчения бэттлдарран, эльфов и фей, чтобы вы­теснить Клан Озковин из Бэттлдейла.

В Году Бродячих Драконов (1373 DR) Ярость Драконов охватила Долины, и по южной их части начали буйствовать вир- мы всех оттенков. Содружество разыскивало металлических вирмов, живущих около Бэттлдейла - типа Отаарилиаккарнос (LG женщина вирм серебряный), Сунсетталитанца (LG мужчина вирм бронзовый) и Ксансцилатампоса (LG мужчина вирм бронзовый), предлагая им охрану, пока они будут спать, силясь отогнать эффекты Драконьей Ярости. Затем они обратились к металлическим драконам, живущим в других местах Долин, и также предложили им помощь.

Преувеличенные слухи о деятельности Содружества распространились среди цветных драконов Сердцеземья, и вскоре злые драконы начали искать отдельных сестер, требуя, чтобы они помогли также и им. Траксата "Пламенный Изверг" (СЕ женщина молодой взрослый красный дракон) потребовала их "лечения" и бурно отреагировала, когда они объяснили, что никакого лечения нет и что они могут лишь охранять ее, пока она спит. В гневе Пламенный Изверг предала Бэттлдейл огню, который выкосил немало лесистой местности.

Несколько месяцев спустя Содружество изучило недавно обнаруженное заклинание уменьшение Драконьей Ярости\*, по­павшее к ним с певчим драконом из Холодных Земель. Содружество занялось распространением этой магии по всем Доли­нам и предоставляло ее драконам всех оттенков, которым грозила Драконья Ярость.

Содружество Сестер сегодня

Вслед за Яростью Саммастера Содружество преобразовалось в формальную организацию и активно вербует новых чле­нов. Под лидерством внучки Эссембры Анвэй, лунного полуэльфа-певчего полудракона, Содружество активно старается помогать молодым металлическим драконам и драконорожденным, пострадавшим от разрушительных повреждений в тече­ние Ярости Саммастера или парализованным отчаянием от своих действий в течение Драконьей Ярости.

Кроме того, Содружество также старается помогать жертвам драконьего рода в Долинах, поскольку многие из гуманоид- ных общин очень пострадали от атак взбешенных драконов. Многие из жителей Долин, когда-то воспринимавшие незлых драконов как соседей, теперь смотрят на них с гневом и подозрением. В результате многих драконорожденных в части До­лин теперь не принимают. Содружество старается помочь ослабить напряженность, объясняя, что на самом деле привело к буйству драконов.

Когда не нужно разбираться с проблемами, связанными с последствиями Ярости Саммастера, Содружество проводит вре­мя, исследуя новую магию, создавая новые песни заклинаний и проявляя внимание к фей-расам лесов Бэттлдейла. Хотя Ан- вэй не хочет вовлекать Содружество в Войну Падения Драконов, они, вероятно, все вступят в нее, дав определенный ком­форт драконорожденным Бахамута. Содружество также помогает последователям Бахамута, находя метеориты, упавшие в последнее время в Долинах, и держа их подальше от рук Церкви Тиамат и Культа Дракона.

Репутация и взаимодействие

Анвэй знает, что другие части Фаэруна также пострадали от Ярости Саммастера, так что впервые в своей истории Содру­жество расширяет свою деятельность за пределы Долин. Группы последователей были посланы в Дамару, чтобы помочь в восстановлении и выяснить побольше о магии, используемой во время Ярости.

Противники Содружества

Многие из цветных драконов, переживших Ярость, не забыли, что Содружество "отказалось" излечивать их, когда Драко­нья Ярость поглощала Долины. Пока что Траксата - единственный вирм, открыто напавший на членов Содружества, но дру­гие вирмы, включая Шорлиайл (СЕ женщина очень старый красный дракон), угрожали напасть на части леса, где живут ли­деры Содружества.

Давая помощь и приволье драконорожденным последователям Бахамута, Содружество навлекло на себя ярость Церкви Тиамат. Маленькие банды прихожан Драконьей Королевы начали нападать на уединенных драконорожденных в лесу близ Эссембры и на дорогах к Бэттлдейлу. Анвэй и ее Сестры ожидают, что такие атаки - лишь начало вырисовывающегося крупного конфликта.

Союзники Содружества

Благодаря своим усилиям в течение последней Ярости Драконов и помощи, которую они предлагают драконорожденным, Содружество заключило крепкую дружбу со многими из металлических драконов, живущих в Долинах. Группа находится в хороших отношениях с Отаарилиаккарнос (LG женщина серебряный вирм), Сунсетталитанцем (LG мужчина бронзовый вирм) и Ксансцилатампосом (LG мужчина бронзовый вирм), все из которых живут в пределах великого леса Кормантор.

Арфисты и Содружество при случае работают вместе и находятся в хороших отношениях, хотя между этими двумя груп­пами все же есть некоторая конкуренция. Также у Секстер есть много союзников среди народа Долин, но затягивающиеся шрамы Ярости Саммастера заронили немалую частицу подозрения к их увеличивающейся открытой деятельности. Связь Содружества с церковью Бахамута находится в ранней стадии, но эти две группы, вероятно, станут сильными союзниками в грядущие годы.

Интерес Содружества к старой магии и к музыкальным заклинаниям привлекает внимание Олотонтора, любящего музыку синего дракона, живущего к северу от Уотердипа. Вирм-Менестрель предложил обмениваться музыкальным знанием с Со­дружеством Сестер, если они захотят послать своих лучших бардов и музыкантов развлечь его в его логовище. Наследницы Эссембры все еще рассматривают это предложение.

Членство

Содружество Эссембры приветствует новых Сестер, но бросает вызов тем, кто хочет присоединиться к группе - пусть сна­чала найдут ее, используя свои собственные таланты. На самом деле, навыки и методы, используемые потенциальными чле­нами в поиске Содружества, показывают их квалификацию для того, чтобы стать членом. Кроме того, что принимаются лишь женщины, единственное испытание для членства - отзывы о том, как потенциальный член ранее помог другим.

Сестры Эссембры преднамеренно следуют по жизни путем Эссембры, восхищаясь незапланированными приключениями и новообретенными друзьями, но проявляя при этом жесткую лояльность народу Бэттлдейла и его соседям. Тех, кто присо­единяется к Содружеству, учат методам улучшения их колдовских и исполнительских навыков. Им также обеспечен доступ к заклинаниям и лечащей магии. В ответ предполагается, что члены займутся делами для Содружества и вообще помогут, когда это будет необходимо. Обнаружение новой музыки и магических знаний также важно, но для большинства миссий остается второстепенным.

Содружество Эссембры (экспансивное тайное): AL CG, NG, С^ N LG; 20,000 gp предел ресурсов; членство 552; изо­лированная (люди-певчие полудраконы 8, полуэльфы-певчие полудраконы 2, люди серебряные полудраконы 4, полуэльфы серебряные полудраконы 3, золотые драконорожденные 2, бронзовые драконорожденные 3, медные драконорожденные 7, серебряные драконорожденные 12, певчие драконорожденные 16, люди 277, полуэльфы 138, лунные и лесные эльфы 61, различные фей-расы 19); Пошлина 10% доля любого найденного сокровища (нет).

Фигуры у власти: Анвэй Мэвин (CG женщина певчий полудракон лунный полуэльф монах 3/колдун 4/посвященный дра­коньих тайнДра 3), Мелинда Эссем (CG женщина серебряный полудракон чондатанский человек боец 6/колдун 1/драконкит 3), Нилан Брост (CG мужчина певчий полудракон лесной полуэльф бард 7/лирист драконьих песенДра 3).

Важные персонажи: Валденар Окти (LG мужчина золотой драконорожденный чондатанский человек паладин 5/платино- вый рыцарьДра 2), Дрииз Халгин (NG мужчина ваасанский человек жулик 5/искатель кладовДра 3).

Приют для драконорожденных

Начиная с конца Ярости Саммастера, много приверженцев недракона Бахамута чувствовали сильное убеждение стать дра­конорожденный. Некоторые полагают, что это - последействие Ярости Саммастера, в то время как другие думают, что это могло бы быть из-за возобновления Войны Падения Драконов.

Желая помогать тем, кто заинтересован преобразованием в драконов, Содружество начало посвящать больше ресурсов не только помощи в преобразовании, но также и оказанию поддержки тем, у кого возникают с этим трудности. У многих ме­таллических драконорожденных есть неприятности с оставлением старой жизни; некоторых отвергают их друзья и се­мейство. Содружество предоставляет этим драконорожденным убежище и шанс изучить пути успеха в их новой жизни.

Хотя Содружество ничего не ожидает в обмен на свою помощь, многие из драконорожденных становятся членами группы в качестве благодарности Содружеству за его помощь. Те, кто не присоединяются, часто навещают Сестер Эссембры и готовы помочь им с определенными поручениями или миссиями. Содружество помогло достаточному количеству таких преобразованных, так что в лесу близ Эссембры появилось две маленьких общины драконорожденных. Содружество использует эти общины для встреч с посетителями подальше от своих приватных областей в глубинах леса.

Связанные классы: Лучник, бард, ученик дракона, драконкит, друид, боец, посвященный драконьи тайн, паладин, рейн­джер, жулик.

Связанные навыки: Исполнение, Профессия (гербализм), Колдовство.

Требования: Те, кто желают присоединиться, должны быть по крайней мере 2-го уровня и иметь по крайней мере три раз­ряда в Исполнении. В дальнейшем предполагается, что члены будут использовать свои таланты для защиты сообщества и исполнять назначения Содружества по крайней мере дважды в год.

Выгоды: Новым членам предоставляют обучение для улучшения их магических методов и навыков исполнения, по сути давая им +1 эффективный уровень заклинателя на тайные заклинания со звуковыми эффектами. Аналогично, членство в Со­дружестве дает эффективный +1 бонус на проверки бардского знания и Знания (тайны), касающиеся драконов. Члены могут также просить наложить на них заклинания для определенных миссий.

Когти Правосудия

Когти Правосудия - орден серебряных драконов, посвященных Ксимору (Бахамуту) и Кодексу Птариан, набору ценно­стей, управляющему их действиями и взглядом на мир. Им стоит быть еще более осторожными теперь, когда ярость драко­нов омрачает их обычно благородные и здравые умы.

История

Паладинов ставят для себя более высокие стандарты, чем все остальные. Когда эти паладины - драконы, им стоит быть еще более бдительными, поскольку, имея великую силу для добрых дел, они также имеют невероятный потенциал для раз­рушения.

Происхождение Когтей

Кодекс Птариан изначально был присягой тех, кто служил Королю Правосудия, но в конечном счете он был адаптирован в качестве кодекса для золотых и серебряных драконов. Когти клянутся ему рыцарской присягой, следуя ему весьма строго. Эти рыцари-драконы традиционно служили Королю Правосудия, выполняя важные миссии и поддерживая добродетели своего кодекса.

Не так давно лидером Когтей была Хаварлан (LG женщина вирм серебряный дракон паладин 7), пока она не погибла, бо­рясь с миньонами Саммастера в решающей битве, дабы положить конец Ярости Драконов.

Когти сегодня

Нынешний лидер Когтей - Ажак. Стыдясь своей неспособности защитить собратьев, он поклялся реформировать Когтей и регулирует это при помощи последствий Драконьей Ярости. Ларендраммагар, также называемый "Нексусом" (LG мужчина великий вирм золотой дракон колдун 10) и Тамаранд (LG мужчина великий вирм золотой дракон) - неофициальные члены, но часто работают совместно с Когтями. Множество серебряных полудраконов (а также как несколько полу-золотых) начи­нает присоединяться к Когтям - это развитие, возглавляет Иннердайн Джастдарк.

Когти надеются обнаружить бродячего серебряного дракона-паладина по имени Аренделонтос (LG мужчина молодой се­ребряный дракон паладин 7). Аренделонтос потерялся в течение ярости, уйдя на поиски и сбор других драконов для закли­нания сон Нексуса, но так и не вернулся. На самом деле Аренделонтос отошел от организации, став бродягой. Он не стал злым, но хаос и разрушение, совершенные драконами в течение ярости, озлобили его на Когтей.

Репутация и взаимодействие

Большинство №С в мире не знают о существовании Когтей Правосудия. Драконы сами по себе скрытны, и это муже­ственная и мощная группа. Другие добрые силы, которые знают о них, обычно их уважают, хотя менее законные группы чувствуют чрезвычайно элитистские взгляды Когтей. Злые группы, знающие о них, типа церкви Тиамат, открыто презирают группу и стремятся ниспровергать ее и срывать ее усилия всякий раз, когда это возможно.

Большинство первых встреч с Когтями чрезвычайно сердечны. Если у них нет причин для недоверия к группе или инди­видууму (или если группа или индивидуум злые), Когти прилагают все усилия, чтобы быть вежливыми и полезными.

Кодекс Птариан

Коготь Правосудия должен следовать Кодексу Птариан - древнему кодексу драконов, делающему сильный акцент на че­сти и учении Ксимора, владыки всех добрых драконов. Ожидается, что рыцари будут чистыми сердцем и делом и станут помогать друг другу и "маленькому народу", живущему по всему Фаэруну. Они должны разыскивать и стараться обра­тить на свою сторону силы зла, используя насилие лишь в качестве последнего аргумента. Они воздают должное Балансе­ру (Лендис), Ее Милосердию (Тамара) и Вершителю Правосудия (Ксимор).

Кодекс:

Правосудие и Добро - прежде всего.

Почет и Верность Королю.

Почет и Уважение Праведной Невиновности.

Почет и Обязанность Балансеру, Ее Милосердию и Вершителю .

Почет и Защита Меньшим Расам.

Почет и Исправление Врагам Правосудия и Добра.

Почет и Воздержанность для Себя

Противники Когтей

Когти Тиамат и другие служители темной королевы - заклятые враги Когтей Правосудия. Обе организации стараются со­рвать планы друг друга, хотя тиаматцы чаще используют окольные и закулисные методы.

Союзники Когтей

У Когтей есть многочисленные союзники, включая других драконов доброго мировоззрения, Арфистов, избранных Мистры и другие добрые силы Фаэруна. Высокий стандарт, принятый орденом, может быть слишком строгим для некото­рых из этих групп, но часто их цели совпадают.

Членство

Все члены Когтей Правосудия - драконы или полудраконы. Большинство из них - серебряные, хотя есть и полу-золотые члены. За потенциальными Когтями долго наблюдают, прежде чем пригласить их присоединиться к организации. Все члены - паладины, хотя многие имеют уровни в престиж-классе платинового рыцаря. Когти ищут драконов-паладинов с строгой лояльностью и взглядами.

Предварительно, когда члены только что приняты, им назначается опытный наставник, который вводит их на путь следо­вания правосудия и чести. Когти структурированы в твердую иерархию с высоким рыцарем на вершине, далее - лорды, ры­цари, попечители и инициированные. Из-за Драконьей Ярости структура Когтей несколько встряхнулась.

У персонажей, присоединяющихся к Когтям, есть уникальная возможность влиять на направление деятельности организа­ции в ближайшие десятилетия. Организация может быть главным оружием сил добра, но нужны свежие силы, чтобы про­должить ее усилия.

Когти Правосудия (средняя религиозная): AL LG; 75,000 gp предел ресурсов; членство 41; изолированная (24 серебря­ных дракона, 14 серебряных полудраконов, 3 золотых полудракона); Пошлина 10% доля (нет).

Фигуры у власти: Ажак (мужчина древний серебряный дракон паладин 9).

Важные персонажи: Иннердайн Джастдарк (LG мужчина серебряный полудракон паладин 9/платиновый рыцарь 4), Джаэрлеткет (LG мужчина взрослый серебряный дракон паладин 6/вассал Бахамута 2, советник Короля Гарета).

Связанные классы: Паладин, платиновый рыцарьДра, вассал БахамутаКВД.

Связанные навыки: Дипломатия, Знание (знать и королевская семья), Знание (религия), Чувство Мотива.

Требования: По крайней мере 8 или больше разрядов в двух из следующих навыков: Дипломатия, Знание (знать и коро­левская семья), Знание (религия), Чувство Мотива.

Выгода одобренного в гильдии: Нет

Специально: Все члены Когтей должны быть способны говорить на Драконьем, должны быть паладинами по крайней мере 1-го уровня и они должны быть драконами или полудраконами.

Логовища драконов

"В логове вирма встречается кое-что похуже самого дракона"

- Грангер Держатель Молота, дварф-убийца драконов

Еще сильнее драконьего чувства самосохранения - свойственная им потребность копить сокровища, и драконы пойдут на чрезвычайные меры для защиты этих ценных запасов, о которых узнает столь много безрассудных авантюристов. Чтобы защищать свои хранилища, большинство драконов создает в своих логовищах сложные системы - от смертельных ловушек до бдительных миньонов. Эта глава детализирует разнообразие связанных с драконами проблем, включая новые ловушки и опасности, а также несколько новых типов связанных с драконами существ, часто использующихся в качестве стражей ло­говищ.

Ловушки в логовищах

Есть несколько самых распространенных ловушек, которые драконы используют для защиты своих драгоценных запа­сов сокровищ.

Ловушки CR 6

Ловушка мрачного полиморфа: СЯ 6; магическое устройство, срабатывание при касании (обнаружение добра); без перевзвода; эффект заклинания (мрачный полиморф, волшебник 9-го уровня, Стойкость DC 17 - отменяет); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 2,300 gp, 184 ХР.

Эта ловушка обычно присоединяется к драгоценному камню или другим небольшим предметам. Когда добрый персо­наж подбирает его, он полиморфируется в безопасный животное - обычно жабу или ящерицу. Драгоценный камень или дру­гое сокровище исчезают спри срабатывании ловушки. Драконы часто оставляют в своей сокровищнице несколько драгоцен­ных камней с этими ловушками в качестве неприятных сюрпризов для потенциальных воров.

Ловушка пламенной смерти: СЯ 6; магическое устройство; срабатывание на близость (наблюдение смерти), автомати­ческий перевзвод; эффект заклинания (удар пламени, клерик 9-го уровня, 9d6 огонь, Рефлексы DC 17 - вполовину); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 23,000 §р, 1,840 ХР.

Когда существо в хрупком состоянии (живое и раненое, с 3 или менее оставшихся очков жизни, как отмечено в заклина­нии наблюдение смерти) появляется в пределах диапазона объекта с ловушкой, на него срабатывает заклинание удар пламе­ни.

Ловушка дрожания плоти: СЯ 6; магическое устройство; касание (поиск или продвижение в груду костей в 10-футо­вом квадрате); автоматический перевзвод; эффект заклинания (дрожание плоти, волшебник 9-го уровня, 1-й раунд автома­тическое ошеломление, 2-й раунд 9d6 урон и тошнота Ы4+2 раунда, Стойкость DC 17 - отменяет); задержка начала 3 раун­да; Поиск DC 30; Поломка Устройства Dc 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 ХР.

Часто, драконы скрывают некоторые ценно выглядящие драгоценные камни среди костей, чтобы заманить воров в зону касания 10-футового квадрата, заполненного костями. Касание или поиск костей не причиняет никакого немедленного эф­фекта. Однако, 3 раунда спустя ужасные эффекты заклинания начинают разрушать персонажа. Ловушка особенно запутыва­ет, поскольку другие члены партии могут помогать ищущему или наткнуться на груду уже после него, не понимая послед­ствий.

Ловушка вызова черного абишая: СЯ 6; магическое устройство; срабатывание заклинания (призывание и некроман­тия); автоматический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра V, клерик 9-го уровня, черный абишай); задержка нача­ла Ы4 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 ХР.

Эта ловушка вызывает черного абишая в области всякий раз, когда наложено заклинание призывания или некромантии. Существо остается в течение 9 раундов и не может вызывать другого баатизу. Нет никакого предела количества существ, которые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продол­жают активировать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть дополнительные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушка вызова белого абишая: СЯ 6; магическое устройство; срабатывание заклинания (зачарование и иллюзия); ав­томатический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра V, клерик 9-го уровня, белый абишай); задержка начала Ы4 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 ХР.

Эта ловушка вызывает белого абишая в области всякий раз, когда наложено заклинание зачарования или иллюзии. Су­щество остается в течение 9 раундов и не может вызывать другого баатизу. Нет никакого предела количества существ, кото­рые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продолжают активировать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть до­полнительные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушки СЯ 7

Ловушка дверной ручки - пара теневых стражей: СЯ 7; механическое устройство; срабатывание на касание (поворот ручки); автоматический перевзвод; скрытый обход выключателя (Поиск DC 25); +14 рукопашная ДО4+6 плюс яд, челюсти дракона); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Силы^6 урон Силы); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 26. Стоимость: 6,750 gp.

Два теневых полудракона стоят на страже у этой двери. Когда повернута рукоятка, голова правой статуи быстро нагиба­ется и кусает руку на рукоятке. Если атака преуспевает, цель должна сделать спасбросок против яда, описанного выше. Ло­вушка автоматически перевзводится, хотя яд должен быть каждый раз залит вручную.

Ловушка вызова зеленого абишая: CR 7; магическое устройство; срабатывание заклинания (отречение); автоматиче­ский перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VI, клерик 11-го уровня, зеленый абишай); задержка начала 1 d4 раунда; Поиск DC 31; Поломка Устройства DC 31. Стоимость: 33,000 gp, 2,640 ХР.

Эта ловушка вызывает зеленого абишая в области всякий раз, когда наложено заклинание предсказания. Существо оста­ется в течение 11 раундов и не может вызывать другого баатизу. Нет никакого предела количества существ, которые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продолжают активиро­вать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть дополнитель­ные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушка наводнения комнаты и вызова монстра V: СЯ 7; механическая и магическая; срабатывание на близость; ав­томатический перевзвод; многократные ловушки (одна затапливаемая комната, без необходимости броска атаки [см. приме­чание ниже], и одна ловушка вызова монстра V, вызывающая извергского гигантского крокодила); эффект заклинания (вы­зов монстра V, волшебник 9-го уровня, извергский гигантский крокодил); Поиск DC 20; Поломка Устройства DC 25. Обра­тите внимание: Комната затопляется за 4 раунда (См. утопление, "КВ" 304). Стоимость: 40,000 gp, 1,800 ХР.

Эта ловушка подобна стандартной СЯ 5 ловушке наводнения комнаты, за исключением того, что на четвертом раунде вызывается извергский гигантский крокодил. Существо остается в течение 9 раундов. Водные драконы (типа черных и зеле­ных, общающихся с извергскими существами) часто используют этот вид ловушки.

Ловушки СЯ 8

Залп дротиков теневой сущности: СЯ 8; механическая; срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; Атака +18 дальнобойная (Ы4+1 плюс яд, дротик); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Силф^6 урон Силы); многократные цели (Ы8 дротиков на цель в 10-футовом квадрате); Поиск DC 19; Поломка Устрой­ства DC 19. Рыночная Цена: 26,000 gp.

Теневые драконы часто используют эти ловушки для размягчения потенциальных врагов. Они упиваются любым шан­сом иссушить побольше жизненной энергии своих противников.

Ловушка вызова синего абишая: СЯ 8; магическое устройство; срабатывание заклинания (предсказание); автоматиче­ский перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VII, волшебник 13-го уровня, синий абишай); задержка начала Ы4 ра­унда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 45,000 gp, 2,640 ХР.

Эта ловушка вызывает синего абишая в области всякий раз, когда наложено заклинание предсказания. Существо остает­ся в течение 13 раундов и не может вызывать другого баатизу. Нет никакого предела количества существ, которые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продолжают активиро­вать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть дополнитель - ные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушка вызова кратбайрна: СЯ 8; магическое устройство; срабатывание заклинания (воплощение); автоматический перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VII, волшебник 13-го уровня, кратбайрн); задержка начала Ы4 раунда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 45,000 gp, 2,640 ХР.

Эта ловушка вызывает кратбайрна (см. ниже) в области всякий раз, когда наложено заклинание предсказания. Существо остается в течение 13 раундов и не может вызывать другого кратбайрна. Нет никакого предела количества существ, которые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продолжают ак­тивировать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть допол­нительные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушка истощения: СЯ 8; магическое устройство; срабатывание на время; автоматический перевзвод; эффект закли­нания (волны истощения, волшебник 13-го уровня); Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 45,000 gp, 3,640 ХР.

Объект или область, в которую помещена эта ловушка, испускают волны, истощающие в пределах области воздействия (60-футовый конус). Драконы часто размещают два таких заклинания друг напротив друга, чтобы запутать и ослабить тех, кто ищет их сокровища.

Ловушки СЯ 9

Ловушка вызова красного абишая: СЯ 9; магическое устройство; срабатывание заклинания (превращение); автомати­ческий перевзвод; эффект заклинания (вызов монстра VIII, волшебник 15-го уровня, красный абишай); задержка начала Ы4 раунда; Поиск DC 33; Поломка Устройства DC 33. Стоимость: 60,000 gp, 4,800 ХР.

Эта ловушка вызывает красного абишая в области всякий раз, когда наложено заклинание превращения. Существо оста­ется в течение 15 раундов и не может вызывать другого баатизу. Нет никакого предела количества существ, которые могут быть вызваны таким способом, так что персонажи, продолжающие читать заклинания превращения, продолжают активиро­вать ловушку. Церковь Тиамат ревниво охраняет секрет создания этой ловушки. У священников Тиамат есть дополнитель - ные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

Ловушка конуса холода белого дракона: СЯ 9; магическое устройство; срабатывание на близость (обнаружение до­бра); автоматический перевзвод (каждые 1 d4 раунда); многократные ловушки (две одновременных ловушки конуса холода); эффект заклинания (конус холода, волшебник 9-го уровня, 9d6 урон, Рефлексы DC 17 - вполовину); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 45,000 gp, 3,640 ХР.

Эта ловушка - комплект из двух высеченных голов белых драконов, которые обычно встречаются высовывающимися из стены или туннелей. Как правило, две головы выпускают заклинания конус холода, когда между ними проходит персонаж доброго мировоззрения. После этого каждая голова может испускать еще один конус холода каждые Ы4 раунда (как дыха­тельное оружие дракона). Две головы бросают задержку отдельно, так что они могут оживать в разное время.

Ловушки СЯ 10

Ловушка алтаря драконьей желчи: СЯ 10; механическая; срабатывание на касание (присоединение); автоматический перевзвод; яд (желчь дракона, Стойкость DC 26 для сопротивления, 3d6 урон Силы/0); Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 35,300 gp.

Эта ловушка - фактически алтарь с многочисленными крошечными отверстиями, просверленными в нем. Когда алтаря касаются или близко его исследуют, желчь дракона выстреливает из отверстий и заливает любого, кто смежен с алтарем. Он содержит резервуар, выкачивающий яд при контакте. Такой алтарь достаточно обычен для храмов Тиамат.

Ловушка заключения: CR 10; магическое устройство, срабатывание заклинания (касание); без перевзвода; эффект за­клинания (заключение, волшебник 17-го уровня, Воля DC 23 - отменяет); Поиск DC 34; Поломка Устройства DC 34. Стои­мость: 7,650 gp, 612 ХР.

Драконы обычно присоединяют эту ловушку к драгоценному камню или другому сокровищу. Когда персонаж подбира­ет объект, его перебрасывает в тюрьму глубоко в земле, как заклинание заключение. Драгоценный камень или другое сокро­вище исчезает при срабатывании ловушки.

Хорошо закамуфлированная яма-ловушка и ловушка вызова монстра VII: CR 10; механическая и магическая; 2 срабатывания на местоположение; ремонт для перевзвода; многократные ловушки (одна хорошо закамуфлированная яма- ловушка и одна ловушка вызоыв монстра VII, вызывающая извергского мегараптора); Рефлексы DC 20 для избежания ямы; 100 футов глубиной (10d6 урон от падения); эффект заклинания (вызов монстра VII, волшебник 13-го уровня, извергский мегараптор); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 18. Стоимость: 20,550 gp, 374 ХР.

Эта ловушка - по сути одна CR 8 закамуфлированная яма-ловушка, ведущая к вызванному монстру. Персонажи, прова­лившие спасбросок Рефлексов, падют в яму; когда они достигают дна, появляется извергский мегараптор. Многие красные драконы предпочитают эти ловушки как путь для смягчения и причинения беспокойства тем, кто вторгается в их логовища.

Опасности логовищ

Ниже описаны некоторые из самых распространенных опасностей, с которыми можно столкнуться в логовищах драконов.

Хлорный туман (СЯ 8)

Через какое-то время постоянное присутствие существа, выдыхающего кислоту (типа черного или зеленого дракона), в конечном счете наращивает концентрацию газа хлора. Лишь Огромные или большие драконы достаточно велики, чтобы на­полнить подобной опасностью свое логово целиком. Размер облака паров пропорционален размеру дракона. Огромный дра­кон производит облако паров, распространяющееся на 100 футов во всех направлениях от места, где он спит; Гигантский дракон производит облако паров с 200-футовым радиусом; и Колоссальный дракон производит облако паров с 350-футовым радиусом.

Любые существа, подвергнутые газу, должны сделать попытку DC 17 спасброска Стойкости. Персонажи, преуспевшие в спасброске, временно не затрагиваются; провалившие спасбросок получают Ы4 урона Силы и утомлены. Через каждые 10 минут, проведенных в области, персонаж должен делать попытку дополнительного спасброска. Каждый дополнительный предпринятый спасбросок, независимо от результата предыдущих спасбросков, имеет совокупный +1 к DC. Если персонаж утомлен и проваливает второй спасбросок, он становится истощенным.

Заклинания порыв ветра достаточно, чтобы разогнать некоторое количество газа (равное области заклинания) в течение количества минут, равного уровню заклинателя заклинания. Заклинание стена ветра разгоняет большую область, но газ все равно рассеивается лишь на количество минут, равное уровню заклинателя заклинания. Заклинание нейтрализация яда рас­чищает область, равную 1 кубическому футу на уровень в течение 1 часа. Существа, иммунные к яду, иммунны и к эффекту тумана.

Слизь драколича (СЯ 6)

Магия, используемая при создании драколичей - мощный и хорошо контролируемый секрет, но она может довать не­предвиденные последствия. По мере того, как драколич стареет и движется по своему логовищу, он обдирается о сокровища и скальные формирования; у него случаются поединки с убийцами драконов, и он почти всегда побеждает. Этот ежеднев­ный износ и порезы ведут к соскальзыванию гниющей ткани, свисающей с массивного скелета драколича. Немногие знают, что эта отвратительная слизь частенько живет своей жизнью.

Слизь драколича обычно накапливается и из-за негативной энергии магии, наполняющей драколича, собирается малень­кими грудами. Груды расползаются по разным частям логовища и ждут что-нибудь, что можно съесть. Будучи неразумной, слизь жаждет тепла и стремится к нему - возможно, отзвуками эха своего прежнего живущего существования. Отдельный 5­футовый квадрат слизи драколича может двигаться со скоростью 1 фут в раунд. Она поднимается на потолки логовища дра- колича, ожидая жертву. Для обнаружения заплаты персонаж должен сделать успешную DC 20 проверку Обнаружения.

Когда цель находится непосредственно под ней, слизь стекает на существо, стараясь выпить из него жизненную энер­гию. Каждый раунд, находясь в контакте со слизью, жертва получает 2d6 холодного урона. Кроме того, жертва должна сде­лать успешный DC 15 спасбросок Стойкости или стать парализованной на 1 раунд. Жертва должна делать попытку нового спасброска каждый паунд, пока слизь находится на ней. Существа, имеющие иммунитет к холоду, не подвержены параличу или урону. Любой эффект, наносящий огненный урон, подвергание солнечному свету или заклинание удаление болезни уни­чтожают заплату слизи драколича.

Драконья почва (СЯ 5)

Некоторые вирмы сотнями лет спят на одном месте, не думая о внешнем мире и его жителях. Даже в их сырых логови­щах умудряются процветать некоторые живые существа. Драконья почва растет под телами спящих вирмов по крайней мере Большого размера, питаясь их теплом, влажностью и сброшенной чешуей. Когда дракон спит или находится поблизо­сти, почва полностью безвредна. Она может выживать, иссушая тепло и поедая продукты линьки. Драконы выделяют чрез­вычайную высокий жар и не заботятся о том, что кто-то поедает сброшенную или чешую, так что они - идеальные цели. Лишь когда дракон перемещается или покидает свое логовище, почва становится опасной. Когда рядом нет дракона, почва для выживания должна чем-то питаться.

Драконья почва, как правило, появляется заплатами 5 футов в диаметре. Если заплата потревожена, она взрывается в об­лако спор. Живущие существа в пределах 5 футов получают 5d6 пунктов несмертельного холодного урона и должны сде­лать успешный DC 18 спасбросок Стойкости или получить Ы4 урона Силы, Ловкости и Телосложения. Огонь, принесенный в пределы 5 футов от драконьей почвы, немедленно заставляет ее удвоиться в размерах. Холодный урон, типа такового от конуса холода, немедленно уничтожает ее. Существа, имеющие иммунитет к холоду, не получают от атак драконьей почвы никакого урона.

Моль страха (CR 4)

Эти странные существа сами по себе безвредны. Их привлекают области огромного страха - особенно устрашения дра­конов. Частенько целая стая моли страха населяет логовище дракона, питаясь окружающим его устрашением.

Моль страха высасывает у персонажей все сопротивление эффектам страха, включая ауру храбрости паладина. Это означает, что любые иммунитеты к страху или бонусы на спасброски против устрашения, которыми обладают эти персона­жи, аннулируются при нахождении в пределах 100 футов от моли. Всякий раз, когда присутствует великое устрашение (от заклинания, ауры или иное), моль в области налагает -2 штраф на броски атаки и на спасброски против устрашения всем в пределах 100 футов от источника эффекта устрашения, кроме создателя эффекта. Эффекты устрашения включают (но не ограничены) любые условия, заставляющие существ стать поколебленными, испуганными или паникующими.

Пыль самоцветного дракона (CR варьируется)

Для главным образом псионической партии пыль самоцветного дракона имеет СЯ 5, 7 или 9, в зависимости от размера дракона, от которого она произошла. Для главным образом непсионической партии она имеет СЯ 3, 5 или 7.

В течение своей жизни самоцветный дракон линяет, сбрасывая тонны искрящейся пыли. После сотен лет его логовище наполнено этой пылью. Лишь Огромные или большие драконы достаточно велики, чтобы засыпать свое логовища этой пы­лью целиком. Область пыли пропорциональна размеру дракона. Огромный дракон производит область пыли в 100 футов во всех направлениях от того места, где спит; Гигантский дракон производит область пыли в 200 футов во всех направлениях; и Колоссальный дракон производит область пыли в 350 футов во всех направлениях.

Пыль самоцветного дракона покрывает все в области - пол, потолок, изделия и существ. Любого, кто проходит в преде­лах области пыли, она покрывает за 10 минут. Пыль не оказывает особого эффекта на непсионических существ, но для псионических существ может быть изнурительной. Каждые 10 минут непсионические персонажи, покрытые пылью, получа­ют Ы4 пунктов несмертельного урона. Псионические персонажи теряют Ы4 пунктов силы в дополнение к несмертельному урону. Персонажи под воздействием могут получать половину урона, сделав успешный спасбросок Воли - но псионический персонаж должен сделать два успешных спасброска вместо одного. На существ, иммунных к воздействующим на разум за­клинаниям и способностям, пыль не воздействует.

Для самоцветных драконов пыль - не только защита их логовища, но и увеличение их силы. За каждый пункт силы, вы­тянутый у псионического существа, самоцветный дракон получает такое же количество пунктов, хотя и не получает ника­кой выгоды от несмертельного урона, наносимого пылью. Если самоцветный дракон умирает, его пыль становится инерт­ной.

Магический мох-визгун (СЯ 3)

Эта необычная форма мха - лучший друг каждого дракона. Никто не знает, почему мох стремится к ценным объектам (особенно к драгоценным металлам и магии), но он часто появляется около больших концентраций таких изделий. Мох рас­тет дико и не может быть выращен, но большинство драконов весьма счастливы обнаружить его в своем логовище.

Магический мох-визгун обычно частично покрывает запасы сокровищ 5-футовыми квадратами, появляясь в виде заплат на ценных объектах.

Когда кто-либо касается или перемещает покрытый объект (помимо его владельца - обеспокоенного индивидуума мох распознает безошибочно), мох производит вопящий звук в течнение Ы3 раундов. Звук настолько громок, что все существа в диапазоне слышимости получают Ы8 звукового урона каждый раунд. Кроме того, в течение первого круга вопля те, кто на­ходится в пределах диапазона слышимости, должны также сделать успешный DC 16 спасбросок Воли или будут ошеломле­ны на 1 раунд и оглушены на остальную часть продолжительности вопля плюс еще на 2d4 раундов. Существа, неспособные слышать, незатрагиваются; существа, иммунные к ошеломлению, все равно оглушаются и повреждаются; существа, иммун­ные к звуковому урону, не переносят никаких эффектов. Драконы и другие спящие существа в пределах 1,000 футов авто­матически пробуждаются при вопле мха.

Магический мох-визгун иммунен к электрическому и звуковому урону, но 5-футовый квадрат уничтожается 5 пунктами огненного, холодного или кислотного урона.

Теневая слизь (СЯ 7)

Теневая слизь - искаженная версия зеленой слизи, растущая в и вокруг логовищ теневых драконов (и некоторых других теневых существ). Она падает со стен и потолков, когда обнаруживает движение (и возможную еду). Теневая слизь высасы­вает жизненную энергию живущих существ, леденя воздух вокруг себя и плоть своих жертв. Слизь почти необнаружима для нормального зрения - она имеет полное укрывательство, и персонаж должен сделать успешную DC 30 проверку Обна­ружения, чтобы заметить ее. Освещение типа заклинаний свет или непрерывное пламя не отменяет укрывательства, но это делает заклинание дневной свет.

5-футовый квадрат теневой слизи наносит 2d6 пунктов холодного урона каждый раунд, пока высасывает влагу из плоти своей жертвы. Кроме того, жертва должна сделать успешный DC 17 спасбросок Стойкости или получить один отрицатель­ный уровень. Жертвы, иммунные к холоду, не подвержены урону, но на них все равно воздействует отрицательный уро­вень. На первом раунде контакта слизь можно счистить с существа (вероятнее всего с уничтожением очищающего устрой­ства), но после этого она должна быть сожжена, шокирована или срезана (с нанесением урона также и жертве). Все, что на­носит огненный, звуковой или электрический урон, солнечный свет, заклинания удаление болезни или оберег смерти - уни­чтожают заплату теневой слизи. Слизь не оказывает никакого эффекта на неорганические вещества, хотя она наносит 2d6 урона объектам, сделанным из древесины, кожи, кости или других естественных материалов.

Существа нежити излечивают 5 пунктов урона за каждый отрицательный уровень, который дает слизь, хотя они должны активно преследовать ее, поскольку слизь сама по себе не стремится к неживущим целям. Теневая слизь также игнорирует существ, иммунных к холоду, поскольку не может высасывать их горячую энергию.

Существа, связанные с драконами

Драконы используют много различных типов существ для охраны своих логовищ, некоторые из них детализированы в этой секции. В частности, два из представленных здесь существ (каменный ползун синего отродья и родитель красного от­родья) считаютс "отродьем Тиамат", будучи изначально созданными церковью Тиамат.

Подтип драконьей крови

Существо, имеющее подтип драконьей крови, весьма близко к драконам - заклинания, эффекты, силы и способности, за­трагивающие или нацеленные на драконов, также затрагивают и их. Подтип позволяет существу использовать магические изделия, обычно употребимые лишь драконами, и позволяет существу брать умения, для которых подтип является пред­посылкой. Подтип драконьей крови также делает существ подверженым вредным эффектам, затрагивающим драконов.

Подтип драконьей крови не присуждает тип "дракон" или любые черты, связанные с этим типом. Например, это не дает существу ужасного присутствия. Драконы автоматически приобретают квалификацию для любых классов, престиж- классов, расовых заменяющих уровней, умений, сил или заклинаний, требующих подтип драконьей крови.

Существа, представленные в этой книге и имеющие подтип драконьей крови - кратбайрн, каменный ползун синего от­родья и родитель красного отродья. Если существо приобретает тип дракон, оно теряет подтип драконьей крови.

Каменный ползун синего отродья (Bluespawn stoneglider)

Это существо напоминает большого кляксообразного переливающегося синего термита. Он словно скользит внутрь кам­ней вокруг себя и обратно.

Каменный ползун синего отродья CR 3

Всегда LE Средний чудовищный гуманоид (земля, драконьей крови)

Инициатива +7; Чувства темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, чувство вибраций; Слушание +6, Обна­ружение +6

Языки понимает основные команды на любом языке, на котором говорит его тренер AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 15 (+1 размер, +3 Ловкость, +4 естественный)

Нр 36 (5 ГО)

Иммунитет электричество, эффекты зачарования и принуждения, ошеломление Стойкость +6, Рефлексы +7, Воля +3

Скорость 30 футов (6 квадратов), копание 30 футов, подъем 30 футов.

Рукопашная укус +9 (2(14+3 плюс электрическое ошеломление)

Базовая атака +4; Захватывание +2 Варианты атаки землескольжение

Способности Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 3, Мудрость 14, Харизма 11 SQ размытое движение, коллективное сознание, землескольжение Умения Улучшенная Инициатива, Фокус Оружия (укус)

Навыки Слушание +6, Обнаружение +6

Электрическое ошеломление ^и) Когда каменный ползун синего отродья поражает своей атакой укусом, он наносит до­полнительно Ы6 урона электричеством. Кроме того, цель должна делать успешный спасбросок Стойкости ^С 10 + количе­ство нанесенного электрического урона) или быть ошеломлено на 1 раунд.

Размытое движение ^и) Каменный ползун синего отродья имеет укрывательство в течение любого раунда, в котором он перемещается более чем на 5 футов. Этот эффект продолжается до начала его следующего хода.

Коллективное сознание (Ех) В то время как каменные ползуны синего отродья имеют автономное функционирование нервной системы, их разумы связаны групповым сознанием. Это обеспечивает их двумя главными преимуществами. Во- первых, они могут замыкать с любого квадрата, и более двух существ могут получать выгоды замыкания. Во-вторых, они получают +2 бонус на свои броски атаки, пока двое их или больше продолжают биться (это уже включено в статистику выше). Вынужденный биться в одиночку, каменный ползун синего отродья всегда пытается отступить.

Землескольжение (Ех) Каменный ползун синего отродья легко может скользить сквозь камень, грязь и почти любой дру­гой вид земли (кроме металла). Его копание не оставляет за собой никакого туннеля или норы и при этом не создает какой- либо ряби или других признаков своего присутствия. Наложение заклинания движение земли на область, где находится пол­зун синего отродья, отбрасывает существо на 30 футов, ошеломляя его на 1 раунд, если оно не сделает успешный DC 15 спасбросок Стойкости.

Знания о каменных ползунах синего отродья

Персонажи с разрядами в Знании (тайны) и/или Знании (религия) могут больше узнать о каменных ползунах синего от­родья. Когда персонаж сделает проверку навыка, ему открывается следующее, включая информацию для более низких DC.

|  |  |
| --- | --- |
| Знание (Тайны) | |
| DC | Результат |
| 10 | Потомки драконов не всегда имеют тип дракон. |
| 12 | Эти существа - каменный ползун синего отродья, скрещение синего дракона и гигантского термита. |
| 14 | Этих существа могут ошеломлять своим электрическим укусом. |
| 16 | Эти существа имеют коллективное сознание и не будут отступать от борьбы. |
| 18 | Биться против них значительно легче, если Вы сможете заставить их прекратить двигаться. |

Знание (Религия)

DC Результат

10 Тиамат - злое драконье божество.

12 Каменные ползуны синего отродья - ее отродье.

15 Каменные ползуны синего отродья - целеустремленные охранники храмов Тиамат.

Стратегия и тактика

Каменный ползун синего отродья целеустремлен убивать любое существо, не носящее метку Тиамат. Как правило, прихо­жане Тиамат обучают этих существ признавать определенный звук или запах. Зачастую тот, кто отвечает за обучение су­ществ, учит их признавать только запах, носимый священниками храма. Когда глайдеры обнаруживают любого, не подхо­дящего под описание, они нападают со свирепой, но все же скоординированной яростью.

Самая обычная тактика глайдеров - облепить с замыканием одного-двух меньших противников. Затем, если повреждены, они отступают в ближайшую каменную поверхность. Целая группа следует одному и тому же набору действий - либо все они атакуют, либо все отступают. Они достаточно умны, чтобы обойти барьер, сквозь который не могут проскользнуть, и имеют некоторое чувство самосохранения. Однако, даже столкнувшись с чем-то из ряда вон выходящим, они продолжают нападать.

Пример столкновения

Пещера горгульи (EL 10): Персонажи входят в маленькую пещеру, населенную четырьмя горгульями. Когда они вступа­ют в полномасштабный бой с горгульями, пять каменных ползунов синего отродья проникают сквозь стены пещеры, присо­единяясь к драке.

Экология

Каменные ползуны синего отродья используются главным образом в качестве охранников в храмах Тиамат. Вероятно, се­крет их создания попал и к Культу Дракона, но это стоит уточнить. Изначально они были созданы в Алтаре Чешуи, подзем­ном храме Тиамат под Унталассом.

Каменные ползуны едят мясо и мусор. Охранники храмов и священники редко кормят их из-за их скверного характера, но их неплохо подкармливают тренеры. Комнаты, населенные этими существами, обычно безупречно чисты, поскольку они едят все, что хоть чуть-чуть похоже на еду.

Кратбайрн (Krathbairn)

Это существо похоже на коричневочешуйчатую бескрылую горгулью 6-футового роста, весящую около 350 фунтов.

Кратбайрн CR 7

Всегда CE Средний аутсайдер (хаотический, драконьей крови, злой, абориген)

Инициатива +7; Чувства темновидение 60 футов, видение в темноте; Слушание +11, Обнаружение +11 Языки Общий, Адский; телепатия 100 футов.

AC 20, касание 13, застигнутый врасплох 17 (+3 Ловкость, +7 естественный)

Нр 52 (7 НЭ); регенерация 7; DR 10/добро

Иммунитет огонь, яд Сопротивление кислота 10, холод 10; SR 14

Стойкость +8, Рефлексы +8, Воля +6

Уязвимость слабость к святой воде

Скорость 30 футов (6 квадратов), копание 60 футов.

Рукопашная 2 когтя +8 (Ы4+1) и хвост-жало +10 (Ы6+3 плюс 2d6 кислота) и укус +8 (Ы6+1)

Базовая атака +7; Захватывание +10 Подобные заклинаниям способности (СЬ 7-й):

По желанию - оживление мертвого, зачарование персоны (ЭС 13), команда (ЭС 13), осквернение, маскировка себя, обнару­жение закона, главное изображение (ЭС 15), паника (ЭС 14), предложение (ЭС 15)

Способности Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 16, Интеллект 11 Мудрость 13, Харизма 15 SQ вызов кратбайрна

Умения Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Убедительный

Навыки Блеф +14, Концентрация +13, Дипломатия +4, Маскировка +12, Искусство Побега +13, Запугивание +16, Слуша­ние +11, Поиск +10, Обнаружение +11

Имущество на 2,000 gp различных драгоценных камней, на 600 gp различных монет

Хвост-жало (Ex): В дополнение к своему нормальному урону, жало кратбайрна наносит 2d6 пунктов кислотного урона. Регенерация (Ex): Святая вода, оружие доброго или законного мировоззрения и заклинания или эффекты с описателем до­бра наносят кратбайрну смертельный урон.

Видение в темноте ^и): Кратбайрн может видеть совершенно в темноте любого рода, даже созданной магией.

Вызов кратбайрна ^р): Однажды в день кратбайрн может пытаться вызвать другого кратбайрна с шансом на успех 50%. Уязвимость к святой воде (Ех): Кратбайрны получают 2d4 урона от фляги святой воды или 1 пункт урона от всплеска свя­той воды.

Стратегия и тактика

Кратбайрн использует хитрость и обман, чтобы нанести поражение или обойти своих противников. Он может использо­вать свои иллюзии и зачарования, чтобы обманывать, путать и поддерживать других существам, не давая им вовлечь себя в рукопашный бой.

Если ему угрожают, первое, что постарается сделать кратбайрн - вызвать другого кратбайрна. Если это ему не удастся, он воспользуется своими подобными заклинаниям способностями паники или оживления мертвого, чтобы занять противни­ков, а сам сбежит. Если вся эта тактика потерпит неудачу, кратбайрн становится ужасом из крутящихся когтей и зубов. Его кислотный хвост и регенерация делают его устрашающим физическим противником, хотя физически он слабее, чем некото­рые другие существа равного CR.

Пример столкновения

Коричневые опустошители (EL 12): Молодой взрослый коричневый дракон возглавляет стаю из трех кратбайрнов в пу­стыне Рорин. Группа терроризирует караваны и беспокоит одно из племен кочевников. Кратбайрны знают, что сам по себе коричневый сильнее их, но они не доверяют друг другу настолько, чтобы объединиться и сбросить его с позиции лидера группы.

Экология

Кратбайрны - часть экспериментов Алтаря Чешуи в Унталассе по созданию армии драконьих служителей. Высокий свя­щенник вывел этих существ, собрав яйца коричневого дракона Славин'крат'магаал. Дракон согласилась уступить свои яйца, если он наполнит их извергской силой. Именно от этого дракона кратбайрны получили свое название (что означает "мла­денцы Крат"). Кратбайрны - коренные жители Фаэруна.

Заклинания, изгоняющие аутсайдеров обратно на их родной план, не затрагивают кратбайрнов, только если существа не находятся на другом плане.

Окружающая среда: В настоящее время кратбайрнов не так много. Некоторые связаны с Алтарем Чешуи, но несколько их было выпущено в Рорин. Подобно своим прародителям - коричневым дракона, они упиваются свободой скользить по пескам пустыни.

Типичные физические характеристики: Кратбайрны выглядят как горгульи с коричневой чешуей. Вместо крыльев у них чрезвычайно аэродинамичная чешуя, позволяющая им быстро прокапываться сквозь песок или землю.

Знания о кратбайрнах

Персонажи с разрядами в Знании (тайны), Знании (местное Рорин или Унтер) и/или Знании (планы) могут больше узнать о кратбайрнах. Когда персонаж сделает проверку навыка, ему открывается следующее, включая информацию для более низ­ких DC.

|  |  |
| --- | --- |
| DC | Результат |
| 12 | Потомки драконов не всегда имеют тип дракон. |
| 14 | Это существо - кратбайрн, гибрид изверга и дракона. |
| 17 | Это существо регенерирует, и его жало наносит кислотный урон. |
| 19 | Оружие доброго мировоззрения наносит кратбайрнам полный урон. |
| 24 | Кратбайрны были созданы, когда священники в Унталассе экспериментировали со скрещиванием драконов и из­вергов. |

Родитель красного отродья (Redspawn В^ег)

Это существо напоминает большого красночешуйчатого динозавра, источающего волны жара от своего панциря.

Родитель красного отродья CR 11

Всегда СЕ Большая магическая тварь (драконьей крови, огонь)

Инициатива +2; Чувства темновидение 60 футов, нюх; Слушание +24, Обнаружение +24 Аура огненный щит, истощение жаром Языки Драконий

AC 22, касание 11, застигнутый врасплох 20 (-1 размер, +2 Ловкость, +11 естественный)

Нр 184 (16 ГО); DR 10/законный и магия Иммунитет огонь, паралич, усталость, истощение, сон SR 21 Стойкость +17, Рефлексы +12, Воля +10 Скорость 40 футов (8 квадратов)

Рукопашная укус +28 (3(18+16 плюс 3(16 огонь)

Базовая атака +16; Захватывание +34

Варианты атаки Улучшенная Естественная Атака (укус), Силовая Атака, Фокус Оружия (укус); улучшенный захват, загла­тывание целиком

Способности Сила 30, Ловкость 14, Телосложение 24, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 11

Умения Настороженность, Улучшенное Захватывание, Улучшенная Естественная Атака (укус), Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (укус)

Навыки Слушание +24, Обнаружение +24

Имущество амулет могучих кулаков +1; на 1,500 gp различных драгоценных камней, монет и драгоценностей, оставшихся после пожирания других существ

Огненный щит ^и) Родитель красного отродья окружен танцующим пламенем, которое защищает его от холода и вре­дит тем, кто его атакует. Любое существо, ударяющее его естественным оружием, легким оружием или одноручным оружи­ем, наносит нормальный урон, но при этом нападавший получает Ы6+15 урона огнем. Существа, владеющие оружием с ис­ключительной досягаемостью, не подвержены этому урону. (Большинство существ с огненным подтипом имеет уязвимость к холоду, но огненный щит родителя противодействует этой слабости).

Аура истощения жаром ^и) Родитель красного отродья излучает ауру жара в 10-футовом радиусе вокруг своего тела. Каждый раунд, пока существо остается в этой области, оно получает 216 несмертельного урона и утомлено. Если существо делает успешный DC 19 спасбросок Стойкости, урон делится на два, и существо не утомлено. Каждый последовательный раунд, который существо проводит внутри этой ауры, увеличивает DC этого спасброска на 1. Если существо отступает из области ауры, DC спасброска сбрасыается. Если существо, которое уже утомлено, будет не в состоянии сделать успешный спасбросок, оно становится истощенным. Родитель подавлять или активизировать эту способность как свободное действие.

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности родитель красного отродья должен поразить противника до одного размера меньшего своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может в следую­щем раунде пытаться заглотить противника.

Заглатывание целиком (Ex) Родитель красного отродья может пытаться заглотить захваченного противника до одного размера меньше себя, делая успешную проверку захватывания. Глотаемое существо получает 2d8+8 крошащего урона и 8 пунктов урона огнем в раунд от живота родителя. Глотаемое существо может прорубить себе путь, используя легкое рубя­щее или колющее оружие для нанесения 25 пунктов урона животу (АС 12). После выхода существа сокращение мускулов закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен сам прорубить себе путь. Из-за его причудливой физиологии у родителя красного отродья большие челюсти и живот, так что он может содержаться много существ разных размеров. Жи­вот родителя красного отродья может содержать 2 Средних, 8 Маленьких, 32 Крошечных или 128 Мелких или меньших противников.

Стратегия и тактика

Хотя они весьма умны, родители красного отродья обладают жадной потребностью пожирать других существ. Если за ними не присматривать, они поедают любых существ, с которыми сталкиваются, от неразумных грызунов до людей. Под влиянием прихожан Тиамат они обучаются поедать интеллектуальных существ, особенно - злых бродячих драконов. Обу­ченный должным образом родитель умеет подавлять свою ауру жара, хотя, когда он сердится на своих тренеров, он может активизировать эту силу из злости.

Первичный метод атаки родителя красного отродья - атака всеми средствами. Он использует свой мощный укус и различ­ные связанные с огнем силы, чтобы ослабить противника. Его утомительная аура жары особенно полезна для изматывания сложных врагов. Он часто использует Силовую Атаку для увеличения урона, полагаясь на свою огромную Силу, чтобы взять верх над противником.

Пример столкновения

Эксперимент с родителем (EL 12): В подвале храма Рездувилакс, родитель красного отродья, пытается убить и сожрать нессианскую военную гончую (РМ 152). Персонажи натыкаются на эту борьбу. Военная гончая может попытаться сбежать, или оба монстра могут наброситься на партию.

Экология

Большинство отродий рождается нормальными драконами в качестве счастливых (или иногда несчастных) случаев. Одна­ко, недавно церковь Тиамат вывела это новое существо, способное производить отродье с более надежной частотой. Культисты изучали существ, известных как глубинное отродье, и так или иначе сумели создать подобное существо. Родите­ли поедают много больших существ - обычно определенных существ с, желательной, драконьей родословной, типа отродья Тиамат или полудраконов. Великий жар тела позволяет им сплавлять и сливать вместе в животе формы многих существ. Затем рождается отродье Тиамат, являющееся объединением съеденных существ.

В отличие от глубинного отродья, родитель красного отродья не имеет никакого контроля или влияния над тем, кого он родил. В основном это отродье содержится вместе с родившим существом, пока есть устойчивые поставки живой еды. Од­нако, иногда они становятся жадными, и тогда их изолируют или сажают в клетки.

Знания о родителе красного отродья

Персонажи с разрядами в Знании (тайны) и/или Знании (религия) могут больше узнать о родителях красного отродья. Когда персонаж сделает проверку навыка, ему открывается следующее, включая информацию для более низких DC.

|  |  |
| --- | --- |
| Знание(Тайны) | |
| DC | Результат |
| 10 | Потомки драконов не всегда имеют тип дракон. |
| 22 | Это существо - родитель красного отродья, редкое динозавроподобное существо. |
| 28 | У родителей красного отродья есть много сил, связанных с огнем и жаром; приближаться к нему - плохая идея . |
| 38 | Родители красного отродья могут порождать многие различные виды отродий, как глубинное отродье. |

Знание (Религия)

DC Результат

22 Родитель красного отродья - часть отродья Тиамат.

32 Родитель красного отродья может породить другое отродье Тиамат.

Спектральное существо (шаблон) (Spectral creature)

Спектральная форма длинного, гибкого змеепообного дракона смотрит на Вас отчаянными глазами, наполненными беско­нечной болью.

Пример спектрального существа:

Спектральный плюющийся свирепый селезень CR 5

LE Средняя нежить (бестелесный, увеличенный дракон)

Инициатива +2; Чувства темновидение 60 футов, нюх; Слушание +6, Обнаружение +6 Аура неестественная аура 30 футова.

Языки Драконий, Сильванский

AC 16, касание 16, застигнутый врасплох 11 (+5 Ловкость, +1 отклонение) hp 19 (3 HD)

Иммунитет иммунитеты нежити Стойкость +5, Рефлексы +6, Воля +6 Слабость бессилие при солнечном свете

Скорость 30 футов (6 квадратов), полет 80 футов (совершенно)

Рукопашная укус +4 рукопашная (1d8 плюс иссушение энергии)

Дальнобойная плевок +8 дальнее касание (1d8 плюс иссушение энергии, 30 футов, без приращения дальности)

Базовая атака +3; Захватывание -

Способности Сила -, Ловкость 20, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 12 SQ создание отродья, бестелесные черты, нюх, +2 сопротивление изгнанию, черты нежити Умения Фокус Оружия (укус)

Навыки Скрытность +11, Прыжок +1, Слушание +6, Обнаружение +6

Неестественная аура (Su) И дикие, и одомашненные животные могут ощущать неестественное присутствие спектрально­го плюющегося свирепого селезня на расстоянии 30 футов. Они по своей воле не подойдут ближе и впадут в панику, если вынудить их сделать это; они остаются паникующими, находясь в пределах диапазона.

Создание отродья (Su) См. описание шаблона.

Иссушение энергии (Su) См. описание шаблона.

Создание спектрального существа

"Спектральное существо" - приобретаемый шаблон, который может быть добавлен к любой аберрации, животному, драко­ну, гиганту, магической твари или чудовищному гуманоиду с показателем Харизмы по крайней мере 8 (после этого называ­емому базовым существом). Гуманоиды просто станут спектрами, как описано в "Руководстве Монстров".

Спектральное существо имеет все характеристики базового существа, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на нежить, и оно получает подтипы бестелесный и увеличенный. Оно также сохраняет любые подтипы, кроме подтипов мировоззрения (типа доброго) и подтипов, указывающих вид (типа гоблиноида). Размер не изменяется.

Hit Dice: Отбросьте любой Hit Dice от уровней классов (до минимума 1) и поднимите остающийся Hit Dice до d12. Скорость: Спектральные существа имеют скорость полета 80 футов, если базовое существо не имеет более высокую ско­рость полета, с совершенной маневренностью.

Класс доспеха: Существо теряет весь естественный доспех, но получает бонус отклонения, равный своему модификатору Харизмы или +1, смотря что больше.

Атака: Спектральное существо сохраняет все атаки базового существа, хотя полагающиеся на физический контакт станут бестелесными атаками касанием.

Полная атака: Спектральное существо сохраняет все атаки базового существа, хотя полагающиеся на физический кон­такт станут бестелесными атаками касанием.

Урон: Урон для бестелесной атаки касанием спектрального существа дан в таблице ниже.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Размер | Урон | Размер | Урон |
| Мелкий | 1d2 | Большой | 2d6 |
| Мизерный | 1d3 | Огромный | 2d8 |
| Крошечный | 1d4 | Гигантский | 4d6 |
| Маленький | 1d6 | Колоссальный | 4d8 |
| Средний | 1d8 |  |  |

Специальные атаки: Спектральное существо сохраняет специальные атаки базового существа (хотя некоторые из них не могут быть годны к употреблению существом из-за его бестелесной формы) и получают специальные атаки, описанные ниже.

Иссушение энергии ^и): Живущие существа, пораженные бестелесной атакой касанием спектрального существа, полу­чают два отрицательных уровня. DC для спасброска Стойкости, чтобы удалить отрицательный уровень - 10 +1/2 НО спек­трального существа + модификатор Харизмы спектрального существа (или 12, в случае типового существа). ОС спасброска основан на Харизме. Когда спектральное существо дает жертве отрицательные уровни, оно получает 5 временных очков жизни (10 при критическом попадании) за каждый отданный отрицательный уровень. Эти временные очки жизни держатся до 1 часа.

Специальные качества: Спектральное существо имеет все специальные качества базового существа, кроме тех, которые требуют физического контакта. Спектральное существо также получает следующие специальные качества.

Создание отродья (Su): Любая аберрация, животное, дракон, гигант, гуманоид, магическая тварь или чудовищный гума­ноид, убитые спектральным существом, поднимаются как спектральное существо под управлением своего убийцы за 1 d4 раунда. Любой гуманоид, убитый спектральным существом, вместо этого поднимается как нормальный спектр (РМ 232) под контролем своего убийцы . Спектральное существо может управлять количеством отродий, равным своему удвоенному НБ. Если оно создает отродье, заставляющнн превысить этот предел, отродье, бывшее под контролем больше всего отпускается.

Бестелесные черты: Спектральное существо повреждается только другими бестелесными существами, магическим ору­жием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями и сверхъествественными способностями. Оно имеет шанс 50% игнорировать любой урон от материального источника, кроме силовых эффектов или атак, сделанных оружием каса­ния призрака. Оно может по желанию проходить сквозь твердые объекты, но не сквозь силовые эффекты. Его атаки игнори­руют естественный доспех, доспехи и щиты, но бонусы отклонения и силовые эффекты работают против них как обычно. Спектральное существо всегда перемещается бесшумно, и его нельзя услышать с проверками Слушания, если оно того не желает.

Сопротивление изгнанию (Ex): Спектральное существо имеет +2 сопротивление изгнанию.

Черты нежити: Спектральное существо иммунно к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и к любому эффекту, который требует спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Оно не подвержено критическим попаданиям, несмертельному урону, урон способ­ности его физическим показателям способностей, иссушению способностей, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Оно не может быть поднято, а восстановление работает, только если оно того пожелает. Оно имеет темновидение до 60 футов.

Неестественная аура ^ц): И дикие, и одомашненные животные могут ощущать неестественное присутствие спектраль­ного существа на расстоянии 30 футов. Они по своей воле не подойдут ближе и впадут в панику, если вынудить их сделать это; они остаются паникующими, находясь в пределах диапазона.

Слабости: Спектральное существо имеет все слабости базового существа, а также описанные ниже.

Бессилие при солнечном свете (Ех): Спектральные существа бессильны при естественном солнечном свете (а не просто при заклинании дневной свет) и бегут от него. Спектральное существо, пойманное в солнечном свете, не может атаковать и может брать лишь единственное действие движения каждый раунд.

Спасброски: Базовые бонусы спасбросков - Стойкость +1/3 НО, Рефлексы +1/3 НО, Воля +1/2 НБ +2.

Способности: Ловкость +6, Интеллект +4, Мудрость +4, Харизма +4. Как бестелесное существо нежити, спектральное су­щество не имеет показателей Силы или Телосложения.

Окружающая среда: Любая, часто такая же, как и у базового существа.

Организация: Уединенный, банда (2-4) или рой (2-4 плюс 2-7 спектров).

Оценка вызова: Как базовое существо +3.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Всегда законно злое.

Продвижение: Как базовое существо (или нет, если базовое существо позволяет продвижение только уровнями классов).

Регулировка уровня: -

Спектральное оснащение: Когда спектральное существо формируется, оно не сохраняет своего оснащения или несомых изделий, хотя изделия остаются частью его образа.

На Фаэруне: Со спектральными существами обычно можно столкнуться в Чолссине, Городе Теней Вирмов. Теневые дра­коны и их потомство превратили многих из прежних жителей этого подземного города в спектральных существ.

Заклинания, связанные с драконами

Драконы - существа чистой магии. Они стремятся к ней и ревниво копят ее. Нанести поражение дракону - значит не просто вспороть чешую и плоть. Убийца драконов должен быть оснащен магией и стратегией, потому что ни один из авантюристов не сможет противостоять вирму одними лишь мускулами, а дракон всегда готов защитить и свое логовище, и свою жизнь.

Эта глава детализируют магию, используемую и драконами, и теми, кто их убивает. Описания заклинаний представлены в алфавитном порядке оригинальных английских названий после списков заклинаний. Кроме того, в этой главе представлены три новых эпических заклинания для заклинателей выше 20-го уровня.

Краткая сводка

Здесь дан свод всех новых заклинаний, описанных в этой главе.

Новое заклинание убийцы

1. й уровень

Затупление естественного оружия: Ослабляет естественное оружие целевого существа.

Новые заклинания барда

1. й уровень

Затупление естественного оружия: Ослабляет естественное оружие целевого существа.

Вынуждение дыхания: Вынуждает целевое существо использовать дыхательное оружие.

Конус эйфории: 20-фт конус ошарашивает цели на Ы6 раундов.

Близость драконьей крови: Предоставляет +2 бонус на все спасброски, проверки, атаки и броски урона одному дракону или существу драконьей крови/уровень.

1. й уровень

Уменьшение дыхательного оружия: Уменьшает урон дыхательного оружия на 1 дайс/уровень.

Умиротворение: Дыхание умиротворяет 1 существо (как заклинание спокойные эмоции).

Новые заклинания черного стража

1. й уровень

Хроматический луч: Подавляет силы одного доброго дракона или существа драконьей крови.

Тень Темной Королевы: Наполняет объект заклинанием глубокая темнота; злые драконы и существа драконьей крови не затрагиваются.

Новые заклинания клерика

1. й уровень

Экран взгляда: Вы частично защищены от атак взглядом.

1. й уровень

Открытие: Показывает все в пределах 20-фт радиуса, как заклинание истинное видение, на 1 раунд.

1. й уровень

Уменьшение Драконьей Ярости: Смягчает эффекты Драконьей Ярости.

Ухудшение Драконьей Ярости: Причиняет субъекту эффекты Драконьей Ярости.

Упадок дракона: 20-фт радиус; Ы8/2 уровня заклинателя урон существам драконьей крови или Ы6/уровень урон драконам; ошеломляет на Ы4 раундов.

1. й уровень

Хроматический луч: Подавляет силы одного доброго дракона или существа драконьей крови. Свет Ксимора: Наполняет объект естественным дневным светом.

Умиротворение: Дыхание умиротворяет 1 существо (как заклинание спокойные эмоции). Платиновый луч: Подавляет силы одного злого дракона или существа драконьей крови.

Тень Темной Королевы: Наполняет объект заклинанием глубокая темнота; злые драконы и существа драконьей крови не затрагиваются.

8-й уровень

Антидраконья аура, великая: Защищает субъекта от драконьих атак и магии.

Новые заклинания друида

1. й уровень

Экран взгляда: Вы частично защищены от атак взглядом.

1. й уровень

Конус эйфории: 20-фт конус ошарашивает цели на Ы6 раундов.

1. й уровень

Открытие: Показывает все в пределах 20-фт радиуса, как заклинание истинное видение, на 1 раунд.

Новое заклинание паладина

4-й уровень

Свет Ксимора: Наполняет объект естественным дневным светом.

Новые заклинания колдуна/волшебника

Заклинания, отмеченные (+) - только для колдунов.

1. й уровень

Отреч Экран взгляда: Вы частично защищены от атак взглядом.

1. й уровень

Зачар Вынуждение дыхания: Вынуждает целевое существо использовать дыхательное оружие.

Вопл Г алечный ветер: Кружащаяся воздушная масса швыряет грязь в ваших противников.

Разброс сумрака: Вы создаете передвижные области магической темноты.

Превр Затупление естественного оружия: Ослабляет естественное оружие целевого существа.

Близость драконьей крови\*: Предоставляет +2 бонус на все спасброски, проверки, атаки и броски урона одному дракону или существу драконьей крови/уровень.

Тристаль: Вы создаете три дубликата оружия и запускаете их в противников.

1. й уровень

Отреч Уменьшение Драконьей Ярости: Смягчает эффекты Драконьей Ярости.

Предск Открытие: Показывает все в пределах 20-фт радиуса, как заклинание истинное видение, на 1 раунд.

Зачар Ухудшение Драконьей Ярости: Причиняет субъекту эффекты Драконьей Ярости.

Конус эйфории: 20-фт конус ошарашивает цели на Ы6 раундов.

Вопл Стальное жало: Вы создаете водоворот летучих кинжалов силы.

Превр Уменьшение дыхательного оружия: Уменьшает урон дыхательного оружия на 1 дайс/уровень.

1. й уровень

Превр Договор заклинаний драконьей крови: Позволяет желающим существам драконьей крови обмениваться заклинаниями.

1. й уровень

Зачар Драконий зов+: Дракон заставляет 1 интеллектуальное существо прибыть к нему.

Некр Спектральный дракон: Вы создаете драконоподобную массу теней, атакующую под вашим управлением.

1. й уровень

Предск Самоцветное слежение: Вы создаете магическую связь между объектом и драгоценным камнем, позволяя Вам находит объект и наблюдать за его носителем.

1. й уровень

Призыв Ледяной коготь: Вы призываете Средний коготь, который бьется за вас.

Эпические заклинания по DC Колдовства

DC

29 Щит Короля-Убийцы: Защищает область от эффектов мифали Драконьей Ярости.

46 Драконий оберег Агейрона: Защищает область от драконов или существ драконьей крови, как заклинание антипатия.

59 Мифаль Драконьей Ярости: Причиняет Драконью Ярость драконам в области.

Новые заклинания

Заклинания здесь представлены в алфавитном порядке оригинальных английских названий.

Уменьшение Драконьей Ярости (Abate Dracorage)

Отречение

Уровень: Клерик 4, колдун/волшебник 4 Компоненты: V, S Время чтения: 1 раунд Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Один дракон

Продолжительность: 1 день/уровень; см. текст Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Когда Вы говорите древние слова, поток ярости начинают уходить из глаз дракона перед Вами.

Это заклинание помогает успокоить эффекты Драконьей Ярости. Оно мгновенно восстанавливает 5 пунктов урона Мудрости, последовавшего от Драконьей Ярости (но не из других источников) и возвращает отрицательное отношение дракона к недраконам на один шаг в сторону положительного (например, от недружелюбно к безразличному). Кроме того, заклинание также защищает дракона от необходимости делать новый спасбросок против Драконьей Ярости в течение количества дней, равного уровню заклинателя (максимум 20 дней). Это заклинание противостоит или рассеивает ухудшение Драконьей Ярости.

Происхождение: Заклинание уменьшение Драконьей Ярости было вновь обнаружено певчим драконом Карасендриет, Драконом-Бардом, при проведении исследований в илматерском Монастыре Желтой Розы.

Ухудшение Драконьей Ярости (Aggravate Dracorage)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

Уровень: Клерик 4, колдун/волшебник 4 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Один дракон Продолжительность: 1 раунд/уровень Спасбросок: Воля - отменяет; см. текст Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы говорите древние слова - и мерцающий огонь в глазах дракона разгорается в пожарище.

Это заклинание на короткий период подпитывает Драконью Ярость. Оно заставляет цель немедленно и полностью уступить Драконьей Ярости, изменяя отношение цели к недраконам на враждебное и проявляя в драконе кровожадное желание убивать и наносить ущерб. Это обычно заставляет дракона (даже доброго металлического дракона) немедленно нападать на всех недраконов поблизости.

Поскольку ухудшение Драконьей Ярости управляет существующей мифалью Драконьей Ярости \*, спасбросок Воли против заклинания на 4 выше нормального и имеет DC 18 + соответствующий модификатор способности. (Однако, многие заклинатели этого заклинания используют отговорки для обмана целевого дракона и разрешения заклинания - при этом оно накладывается на дракона свободно, минуя высокий бонус спасброска Воли дракона). Как и сама мифаль Драконьей Ярости, это заклинание игнорирует сопротивление заклинаниям дракона.

Ухудшение Драконьей Ярости функционирует лишь в период Драконьей Ярости и в другое время не оказывает на драконов никакого эффекта. Это заклинание противостоит или рассеивает уменьшение Драконьей Ярости.

Происхождение: В качестве части своих исследований для контроля мифали Драконьей Ярости Саммастер (лич, некогда человек) разработал ухудшение Драконьей Ярости и поделился им со своими самыми лояльными миньонами.

Антидраконья аура, великая (Antidragon Aura, Greater)

Отречение

Уровень: Клерик 8

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 20 футов.

Цели: Одно существо/уровень во взрыве 20-фт радиуса, сосредоточенном на Вас Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Фосфоресцирующая зеленая аура вырывается из Вас, заставляя область в 20 футах вокруг Вас ярко светиться.

Это заклинание создает фосфоресцирующую ауру защиты вокруг субъектов. Эта защита имеет четыре следующих эффекта. Во-первых, каждое из защищенных существ получает +4 бонус отклонения к AC и +4 бонус сопротивления на спасброски. Эта выгода применяется против всех атак, а не только против атак драконов и существ драконьей крови.

Во-вторых, каждое из защищенных существ получает сопротивление заклинаниям 25 против заклинаний, прочитанных драконами и существами драконьей крови.

В-третьих, защита блокирует овладение и ментальное влияние, точно так же, как защита от зла.

В-четвертых, если дракон или существо драконьей крови преуспевает в рукопашной атаке против защищенного существа, нападавший получает 1d6 урона Силы (спасбросок Стойкости - отменяет).

Фокус: Крошечный ковчег, содержащий некую священную реликвию, типа осколока меча известного убийцы дракона. Ковчег должен стоить по крайней мере 500 gp.

Специально: Члены престиж-класса убийца драконов читают это заклинание с +1 к уровню заклинателя.

Затупление естественного оружия (Blunt Natural Weapons)

Превращение

Уровень: Убийца 3, бард 3, колдун/волшебник 3 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цели: Одно существо Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да

Укус, когти и другое естественное оружие цели словно становится меньше и слабее.

Это заклинание ослабляет естественное оружие целевого существа. Все дайсы урона естественного оружия цели уменьшаются на 1 шаг на каждые пять уровней заклинателя. Вы не можете уменьшить естественный урон оружия цели менее чем до 1d2 пунктов урона.

Специально: Существа драконьей крови читают это заклинание с +1 к уровню заклинателя.

Хроматический луч (Chromatic Ray)

Воплощение [зло]

Уровень: Черный страж 4, клерик 5 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Эффект: Луч

Цель: Один добрый дракон или существо драконьей крови Продолжительность: 1 раунд/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Вы выстреливаете в дракона блестящий луч белого, черного, зеленого, синего и красного.

Это заклинание призывает энергию злого драконьего рода для подавления сил доброго дракона или существа драконьей крови. Вы должны сделать дальнобойную атаку касанием, чтобы поразить цель. Если атака успешна, дракон должен сделать успешный спасбросок Воли или стать неспособным использовать все свои расовые сверхъествественные и подобные заклинаниям способности. Это не включает заклинания, которые дракон накладывает благодаря своей прогрессии заклинаний колдуна.

Специально: Если Вы получаете ваши божественные заклинания от Маска или Тиамат, Вы получаете +1 светский бонус на дальнобойную атаку касанием.

Вынуждение дыхания (Compel Breath)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

Уровень: Бард 3, колдун/волшебник 3 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо Продолжительность: 1 мин/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да

Хотя существо борется, стараясь сдерживаться, его дыхательное оружие вырывается само собой.

Цель заклинания вынуждена использовать свое дыхательное оружие сразу, как только сможет. Например, если дракон должен выждать 1d4 раундов и он выбрасывает 2, он должен использовать свое дыхательное оружие через 2 раунда. Существо способно предпринимать нормальные действия всякий раз, когда его дыхательное оружие недоступно, хотя оно не может использовать любые умения или заклинания, задерживающие этот результат.

Специально: Колдуны читают это заклинание с +1 к уровню.

Конус эйфории (Cone of Euphoria)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

Уровень: Бард 3, друид 4, колдун/волшебник 4 Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: 20 футов.

Область: 20-фт конус Продолжительность: 1 раунд/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да

Вы затуманиваете взгляд своих целей, выдыхая красивый конус искрящихся пятнышек.

Как стандартное действие, Вы можете выдохнуть конус искрящихся пятнышек, причиняющих эйфорию. Все в пределах области должны сделать успешный спасбросок Воли или будут ошарашены на 1d6 раундов. Вы должны выждать 1d4 раундов для следующего использования.

Материальный компонент: Щепотка искрящейся пыли драгоценного камня, стоящей 10 gp.

Уменьшение дыхательного оружия (Diminish Breath Weapon)

Превращение

Уровень: Бард 4, колдун/волшебник 4 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо Продолжительность: 10 мин/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да

Существо выглядит смущенным, поскольку испускает намного меньше дыхательного вреда, чем ожидалось.

Дыхательное оружие целевого существа теряет 1 дайс урона на уровень заклинателя. Это заклинание не может уменьшить дыхательное оружие цели менее чем до 1 дайса урона.

Специально: Если Вы развеиваете пепел объекта, поврежденного или уничтоженного дыхательным оружием того же типа, что и у целевого дракона (стоящий по крайней мере 100 gp), уровень заклинателя для заклинания увеличивается на два.

Упадок дракона (Dragon Blight)

Воплощение Уровень: Клерик 4 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: Взрыв 20-фт радиуса

Продолжительность: Постоянно/Ы4 раунда; см. текст Спасбросок: Стойкость - частично Сопротивление заклинаниям: Да

Фосфоресцирующее зеленое облако разносится в воздухе, заставляя захваченных им драконов дрожать от отвращения.

Это заклинание призывает силу древних убийц вирмов, чтобы причинить драконам горестный вред. Сила принимает форму фосфоресцирующего облака, причиняя великую боль драконам и существам драконьей крови, оказавшимся в его пределах. Облако наносит 1d8 урона на два уровня заклинателя (максимум 5d8) существу с подтипом драконьей крови и 1d6 на уровень заклинателя (максимум 10d6) - существам с типом "дракон". Оба вида существ также ошеломлены на 1d4 раундов. Успешный спасбросок Стойкости половинит урон и отменяет эффект ошеломления.

Специальный компонент: Воспользовавшись когтем глубинного дракона (50-75 gp) Большого размера или больше, заклинатель может увеличить DC заклинания на 2. Коготь в процессе прочтения расходуется.

Близость драконьей крови (Dragonblood Affinity)

Превращение Уровень: Бард 3, колдун 3 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цели: Один живущий дракон или существо драконьей крови/уровень, никакие два из которых не далее чем в 30 фт друг от друга

Продолжительность: 1 мин/уровень Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы чувствуете драконью кровь внутри себя, усиливая своих сородичей рядом.

Это заклинание вызывает силу вашего драконьего наследия для усиления других драконьих существ, наполняя их мощным чувством гордости. Каждый дракон или существо драконьей крови под воздействием получают +2 бонус на спасброски, проверки уровня заклинателя, броски атаки, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия.

Специально: Только драконы и существа драконьей крови могут читать это заклинание.

Договор заклинаний драконьей крови (Dragonblood Spell-Pact)

Превращение Уровень: Колдун 5 Компоненты: V, S, М., XP Время чтения: 10 мин.

Дальность: Касание

Цели: Вы и одно желающее существо, которого коснулись Продолжительность: Мгновенно Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Магия водоворотом вьется вокруг Вас и вашего союзника, искрясь секретным знанием.

Это заклинание позволяет двум желающим существам драконьей крови обмениваться известными заклинаниями. Эти два существа согласуют заклинания на обмен. Эти заклинания должны быть одного и того же уровня, хотя не одной и той же школы. Этот эффект не предоставляет существам способность изучить большее количество заклинаний. Когда заклинание обменивают, оно исчезает из репертуара обменявшегося. Каждый участник должен расходовать XP, равные 100 умножить на минимальный уровень заклинателя, необходимый для прочтения заклинания.

Например, Дарсикх (бронзовый полудракон колдун 11-го уровня) читает это заклинание, чтобы обменяться с Аретнектихимоном (старым медным драконом, читающим заклинания как колдун 11-го уровня). Они соглашаются, что Дарсикх передает Аретнектихимону галлюцинационный ландшафт в обмен на теневое призывание. Когда обмен утвержден и прочитано заклинание, каждый расходует по 800 XP (100x8, так как 8 - минимальный уровень заклинателя, необходимый колдунам для наложения заклинаний 4-го уровня). Старые заклинания стираются из репертуара заклинателей и заменяется заклинаниями, которые они только что выбрали.

Материальный компонент: Кровь; каждый участник должен получить 1d4 урона, когда они сделают себе надрезы в кровавой церемонии для утверждения сделки.

Стоимость XP: 100 x минимальный уровень заклинателя, необходимый для прочтения обмениваемых заклинаний. Оба участника расходуют это количество.

Специально: Только драконы и существа драконьей крови могут читать это заклинание.

Драконий зов (Dragoncall)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

Уровень: Колдун 6 Компоненты: V Время чтения: 10 мин.

Дальность: 1 миля/уровень Цель: Одно существо Продолжительность: 1 день/уровень Спасбросок: Воля - отменяет; см. текст Сопротивление заклинаниям: Да

Ваш призыв к служению немедленно заставляет ближайшее существо поспешить к вам на помощь.

Это заклинание позволяет Вам испустить зов самому ближнему интеллектуальному существу. Это существо получает по одному спасброску каждый день. Если он проваливается, оно должно прибыть к вам, используя большинство доступных подручных средств. Существо не пойдет на ненужный вред, но проигнорирует незначительные опасности (буран или путешествие по бандитской территории) для достижения места назначения. Если существо делает успешный спасбросок, оно в этот день может действовать свободно, но должно продолжать делать новые спасброски каждый день, пока действует заклинание. Как только существо прибывает к вам, его реакция улучшается на один шаг, но более оно никак к вам не привязано.

Специально: Только драконы могут читать это заклинание.

Экран взгляда (Gaze Screen)

Отречение

Уровень: Клерик 1, друид 2, колдун/волшебник 2 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Касание Цель: 1 живущее существо Продолжительность: 10 мин/уровень Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы складываете ладони, словно ловя свет, а затем выгибаете их наружу, заставив воздух перед глазами получателя замерцать, став отражающим.

Это заклинание создает зеркалоподобную область вокруг глаз получателя. Этот эффект перемещается с получателем и не затрагивает его видение. Если получатель подвергнут атаке взглядом, пока действует заклинание, есть шанс 50%, что ему не придется делать попытку спасброска против атаки (как если получатель отвел глаза). Противник с атакой взглядом не имеет укрывательства от получателя (см. Атаки взглядом, "КВ" 294). Получатель не получает никакой дополнительной зашиты отвода глаз, пока действует заклинание, хотя он может закрыть глаза и полностью избежать взгляда.

Самоцветное слежение (Gem Tracer)

Предсказание

Уровень: Колдун/волшебник 7 Компоненты: V, S, F Время чтения: 1 раунд Дальность: Касание Цель: Один объект Продолжительность: Постоянно Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы протираете драгоценный камень над целью, и в глубине драгоценного камня постепенно появляется изображение цели. Когда Вы заканчиваете тайные жесты заклинания, образ становится совершенно ясным и затем исчезает, не оставляя следов заклинания ни на драгоценном камне, ни на цели.

Мощные истинные драконы всех разновидностей обычно используют это заклинание. Когда заклинание наложено, Вы создаете постоянную связь между фокусом и объектом. Любой, кто держит фокус, может ощущать цель заклинания, как заклинание нахождение объекта, но с неограниченным расстоянием (как стандартное действие). Кроме того, любой, кто держит фокус, может наблюдать за носителем объекта, как заклинание наблюдение (как стандартное действие). Носитель объекта имеет право на спасбросок Воли, но считается, что он знаком вам и у вас есть прядь его волос.

Фокус: Драгоценный камень, стоящий по крайней мере 100 gp.

Происхождение: Согласно драконьей легенде, самоцветное слежение было создано первым драконом, сокровища которого были разграблены.

Ледяной коготь (Icy Claw)

Призывание (вызов)

Уровень: Колдун/волшебник 8 Компоненты: V, S, F Время чтения: 1 полный раунд Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Эффект: 5-фт коготь

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы призываете призрачное, слабо светящееся облако белого пара, формирующееся в лапу дракона без тела, сделанный изо льда.

Это заклинание создает Среднюю лапу с четырьмя когтями длиной около 5 футов. Ледяной коготь имеет скорость полета 60 футов (совершенная маневренность), очки жизни, равные вашему полному нормальному общему количеству, бонусы спасбросков, равные вашим собственным, и AC 25 (+10 Ловкость, +5 естественный). Он имеет уменьшение урона 15/магия и крошащий и иммунен к холоду, яду, критическим попаданиям и магическим эффектам, не наносящим урона. Он получает в полтора раза больше (+50 %) урона от огня. Ледяной коготь никогда не вызывает атаки возможности. Он не может пронзить стену силы или войти в антимагическое поле, но на него воздействует призматическая стена или призматическая сфера. Заклинание дезинтеграция или успешное рассеивание магии уничтожают его.

Ледяной коготь атакует противника на ваш выбор однажды в раунд, и его бонус атаки равен вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта или Харизмы (для волшебника или колдуна соответственно) +10 за показатель Силы когтя (31). Ледяной коготь наносит 1d6+15 урона плюс 3d6 холодного урона. Если он успешно повреждает Среднего или меньшего противника, то пытается начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности, с бонусом проверки захватывания, равным вашему уровню заклинателя +10. При успешной проверке захватывания ледяной коготь наносит нормальный урон (см. выше). Коготь игнорирует эффекты, предназначенные для маскировки или скрытия выбраной цели, включая темноту, невидимость, смещение, скрытность на виду и т.п. Направление ледяного когтя к новой цели - свободное действие.

Тайный фокус: Коготь белого дракона.

Свет Ксимора (Light of Xymor)

Воплощение [добро]

Уровень: Клерик 5, паладин 4 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Касание Продолжительность: 2 раунда/уровень Спасбросок: Воля - частично; см. текст Сопротивление заклинаниям: Да

Объект начинает ярко пылать, наполненный светом Платинового Лорда.

Объект, которого коснулись, излучает свет со всеми свойствами заклинания дневной свет. Свет от этого заклинания также имеет множество дополнительных качеств.

Во-первых, сияние от этого заклинания считается естественным дневным светом с точки зрения существ, повреждаемых этим типом света.

Во-вторых, злой дракон или существо драконьей крови не могут войти в область полного дневного света, если не сделают успешный спасбросок Воли (хотя они могут войти в область затененного освещения за ее пределами). Если существо сделает спасбросок, оно может войти в область, но каждый раунд, пока оно остается в области дневного света, оно получает 2d6 урона и ошарашивается. Успешный спасбросок Воли половинит урон и отменяет эффект ошарашивания.

В-третьих, свет Ксимора противостоит и рассеивает тень Темной Королевы\*, а это противостоит и рассеивает любое заклинание темноты равного или более низкого уровня, типа темноты.

Специально: Божественные заклинатели, получающие свою силу от Ксимора (Бахамута), читают это заклинание с +1 к уровню заклинателя.

Умиротворение (Pacification)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

Уровень: Бард 4, клерик 5 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: Концентрация, до 1 мин/уровень Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы успокаиваете свою цель, выдыхая мирный ветерок.

Это заклинание позволяет Вам выдохнуть умиротворяющий бриз, успокаивающий одно существо на ваш выбор. На существо воздействует как будто заклинанием спокойные эмоции, пока Вы концентрируетесь, до максимума в 1 минуту на уровень заклинателя. Вы не можете затрагивать существ с большим количеством Hit Dice, чем Ваши уровни заклинателя. Специальный материал: Если Вы развеиваете бризом пыль синей спинели (стоящую по крайней мере 50 gp), когда читаете заклинание, его продолжительность увеличивается до 2 минут на уровень.

Платиновый луч (Platinum Ray)

Воплощение [добро]

Уровень: Клерик 5 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Эффект: Луч

Цель: Один злой дракон или существо драконьей крови Продолжительность: 1 раунд/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Жестом и словом Вы выстреливаете в свою цель блестящий платиновый луч.

Это заклинание призывает энергию доброго драконьего рода для подавления сил злого дракона или существа драконьей крови. Вы должны сделать дальнобойную атаку касанием, чтобы поразить цель. Если атака успешна, дракон должен сделать успешный спасбросок Воли или стать неспособным использовать все расовые сверхъествественные и подобные заклинаниям способности. Это не включает заклинания, которые дракон накладывает благодаря своей прогрессии заклинаний колдуна.

Специально: Если Вы получаете ваши божественные заклинания от Ксимора (Бахамута), Вы получаете +1 священный бонус на дальнобойную атаку касанием.

Галечный ветер (Pebble Wind)

Воплощение [воздух]

Уровень: Колдун/волшебник 3 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Распространение 20-фт радиуса Продолжительность: 1 раунд Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет; см. текст

По вашей устной команде воздух поблизости кружится, вздымая грязь и мелкие предметы, чтобы забросать ваших противников.

Это заклинание функционирует как порыв ветра ("КИ" 238), кроме отмеченного здесь.

Вместо полосы ветра Вы создаете массу кружащегося воздуха. Вихрь поднимает в воздух песок, грязь и другие мелкие предметы (не тяжелее куриного яйца), создавая непрозрачное облако. Существа должны преуспеть в спасбросках Стойкости, как описано в заклинании порыв ветра, чтобы не делать проерку или не сместиться от действия заклинания. Существа, опрокинутые или перемещенные ветром, расталкиваются в случайном направлении.

Летучая грязь причиняют 1d4 крошащего урона на уровень заклинателя (максимум 10d4); этот урон подвержен уменьшению урона, и существам позволяется спасбросок Рефлексов для половины урона. Если грязь состоит в основном из мягких или очень мелких предметов, типа комков земли, заклинание наносит 1d4 урона на два уровня заклинателя (максимум 5d4). Заклинание наносит урон объектам в пределах распространения, хотя твердость обычно отменяет этот урон.

Открытие (Revelation)

Предсказание

Уровень: Клерик 3, друид 5, колдун/волшебник 4 Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: Взрыв 20-фт радиуса Продолжительность: 1 раунд Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Взрыв пурпурного света показывает все, что скрыто.

Открытие создает область, в которой все вещи выглядят такими, каковы они есть фактически. Взрыв показывает объекты таким же образом, как заклинание истинное видение, хотя оно продолжается всего 1 раунд. В отличие от истинного видения, все существа на расстоянии взгляда могут видеть эффект заклинания. Заклинание не рассеивает никаких магических эффектов - оно лишь временно показывает их. Если существо проходит сквозь взрыв во время его функционирования, любые скрытые элементы на нем показываются, хотя они вновь скрываются, как только существо выйдет из области.

Материальный компонент: Комок пуха одуванчика и трав, стоящих 50 gp.

Разброс сумрака (Scattergloom)

Воплощение [темнота]

Уровень: Колдун/волшебник 3 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Область: Взрыв 100-фт радиуса Продолжительность: 1 раунд/уровень Спасбросок: Воля - отменяет Сопротивление заклинаниям: Нет

Когда Вы говорите ключевую фразу, шесть полос тени вырываются из места, где вы находитесь, накрывая мысленно отмеченные вами областей.

Вы создаете четыре цилиндра магической темноты в пределах области, которые беспорядочно и быстро двигаются примерно на уровне земли, давая укрывательство близлежащим существам. Цилиндры тени (называемые "сумраками") занимают место как Средние существа (5-футовый квадрат), имеют 10 футов в высоту и не могут покидать область заклинания.

Существо, полностью охваченное одним или несколькими сумраками, имеет укрывательство. Это укрывательство применяется к атакам, сделанным против существ в этих сумраках или самими этими существами.

Сумраки находятся под вашим ограниченным контролем. Пока заклинание функционирует, Вы можете использовать свободное действие на своем ходу, чтобы направить контролируемый сумрак окутать определенную цель и следовать за этим. Цель может делать попытку спасброска Воли, чтобы избежать окутывания. Успех указывает, что сумрак рассеян;

провал означает, что цель окружена магической темнотой. Присоединившись к цели, сумрак остается с ней, пока не истечет продолжительность заклинания.

Происхождение: Это заклинание было создано столетия назад стальным драконом, сторонившимся контакта с людьми и маскировавшимся под жестокого некроманта, живущего в изолированной башне.

Тень Темной Королевы (Shadow of the Dark Queen)

Воплощение [зло]

Уровень: Черный страж 4, клерик 5 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Касание Цель: Один объект, которого коснулись Продолжительность: 2 раунда/уровень Спасбросок: Воля - частично; см. текст Сопротивление заклинаниям: Да

Объект начинает темнеть, наполненный злобой Темной Леди.

Объект, которого коснулись излучает темноту со всеми свойствами заклинания глубокая темнота, за исключением того, что злые драконы и существа драконьей крови могут видеть как обычно. Темнота от этого заклинания также имеет множество дополнительных качеств.

Во-первых, затемненная область действует как заклинание осквернение.

Во-вторых, добрый дракон или существо драконьей крови не могут войти в область темноты, если не сделают спасбросок Воли. Сделав спасбросок, существо может войти в область, но каждый раунд, пока оно остается в области темноты, оно теряет 2d6 очков жизни и ошарашивается. Успешный спасбросок Воли половинит урон и отменяет эффект ошарашивания. В-третьих, тень Темной Королевы противостоит и рассеивает свет Ксимора\*, и оно также противостоит и рассеивает любое заклинание света равного или более низкого уровня, включая дневной свет и свет.

Специально: Божественные заклинатели, получающие свою силу от Тиамат, читают это заклинание с +1 к уровню заклинателя.

Спектральный дракон (Spectral Dragon)

Некромантия

Уровень: Колдун/волшебник 6 Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Один спектральный дракон Продолжительность: Концентрация, до 1 раунда/уровень Спасбросок: См. текст Сопротивление заклинаниям: Да

Вы вызываете драконью массу, полностью созданную из тени.

Вы создаете Большую массу теней в форме дракона, который атакует под вашим контролем. Каждый раунд Вы можете перемещать спектрального дракона до 60 футов и делать попытку атаки укусом против отдельного существа. Бонус атаки дракона - ваш уровень заклинателя + ваш ключевой модификатор способности. Если дракон попадает своим укусом, цель получает 1d6 урона Силы и один отрицательный уровень. После 24 часов жертва имеет право на спасбросок Стойкости для избежания постоянной потери уровня. Сама масса не опасна при касании, и существа могут проходить сквозь нее, не получая вреда.

Спектральный дракон не может быть атакован или поврежден физическими атаками, но рассеивание магии, дезинтеграция, сфера уничтожения или палочка отмены воздействуют на него. Его AC против атак касанием - 9 (10 минус бонус размера для Большого существа). Он может проходить сквозь твердые объекты, хотя не имеет способности видеть сквозь них.

Если атакованное существо имеет сопротивление заклинаниям, сделайте проверку уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) против этого сопротивления заклинаниям, когда дракон в первый раз ударяет его. Если атака успешно отвергнута, заклинание рассеивается. Если нет - дракон на время действия заклинания оказывает на это существо свой полный нормальный эффект.

Существо нежити, пораженное укусом дракона, получает 1d4x3 временных очков жизни, которые длятся до 1 часа. Специально: Теневые существа (типа теней, теневых драконов и шадар-кай) и существа, произошедшие из тени (типа полутеневых драконов и шедоваров) накладывают это заклинание с +1 к уровню заклинателя и наносят 1 дополнительный пункт урона Силы при каждой атаке. Этот бонус также предоставляется существам, которые получают свою силу от Теневого Плетения.

Стальное жало (Steelsting)

Воплощение [сила]

Уровень: Колдун/волшебник 4 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: Цилиндр 10 фт шириной, 25 фт длиной Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину Сопротивление заклинаниям: Да

Крошечные булавки колют все ваше тело, словно рой игл пытается прорваться из-под вашей плоти. Как только вы заканчиваете колдовство, кинжалоподобные осколоки вырываются из вашей кожи.

Вы создаете кратковременный смерч кинжалоподобных летучих дротиков силы, которые вращаются, скользят и рикошетят в пределах области. Все в пределах области получают Ы6 урона силой на уровень заклинателя (максимум 10d6). Название - неправильное, так как заклинание не создает ни стали, ни настоящих жал.

Происхождение: Это заклинание было создано десятилетия назад Ритталисом из Амна, скопировавшим его после того, как клерик Баала применил заклинание барьер клинков. Затем он преподал его Джаланвалоссу.

Тристаль (Threesteel)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 3 Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие Дальность: Касание

Цель: Одно оружие до Большого размера, которым вы владеете Продолжительность: Мгновенно Спасбросок: Стойкость - отменяет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы касаетесь оружия, заставляя его коротко мерцать, а затем разделиться на три образа, каждый из которых постепенно принимает физическую форму. Как только они становятся твердыми, все три оружия рвутся к вашим целям.

Это заклинание позволяет Вам разделить целевое оружие до Большого размера (типа великого меча, короткого копья и так далее) на три точных дубликата. Эти дубликаты немедленно направляются к цели или целям на ваш выбор в пределах близкого расстояния. Вы можете направить одно или несколько оружий в одну и ту же цель или разделить их меж трех различных целей. Сделайте бросок дальней атаки для каждого оружия (используя ваш бонус дальней атаки или бонус дальней атаки бойца вашего уровня заклинателя, смотря что выше), как будто Вы опытны с оружием. (Например, если бы используете великий меч, Вы делаете бросок дальней атаки, как будто Вы опытны с великим мечом, без нормального штрафа за использование импровизированного метательного оружия). Оружие получает +1 бонус улучшения на броски атаки и урона, если оно не имеет бонуса улучшения.

Каждый дубликат, поражающий цель, наносит урон, как будто Вы ударили цель оружием врукопашную (включая любые специальные эффекты типа губителя, поражения зла, критических попаданий, атаки крадучись, фокуса оружия и так далее). Ваш бонус Силы не применяется, так как сила оружия проистекает от заклинания, а не от вашей собственной Силы. Дубликат не получает бонуса замыкания и не помогает кому-либо получить его.

Наложение заклинания уничтожает целевое оружие при создании дубликатов, и дубликаты уничтожаются независимо от того, поразят ли они цели. Из-за этого заклинание редко используется на магическом оружии. Оно не может быть наложено на артефакты, естественное оружие, оружие, оживленное оживлением объекта или подобными заклинаниями или на подобные оружию магические создания (типа меча Морденкайнена).

Происхождение: Это заклинание было создано Делгартом из Сумбарина, давно забытого незначительного царства на берегах Реки Дессарин. Делгарт был мощным варваром, скрывшим свое ограниченное колдовское мастерство, так что он мог использовать его в качестве неожиданного преимуществя при частых попытках убийства со стороны своих разобщенных сородичей.

Эпические заклинания

Все детали эпического колдовства можно найти в "Руководстве Эпического Уровня", но для простоты рекомендации и правила, необходимые для использования заклинаний из этой главы, подытожены ниже.

Правила для эпических заклинаний

Заклинатели эпического уровня начинают понимать, как на самом деле работает магия. Применяя огромный интеллект, обширную мудрость или явную силу личности, заклинатель может управлять космической и персональной энергией напрямую. Такой заклинатель свободен от оков, наложенных колдовством, базирующимся на уровне. Классификация силы уровнем теряет все свое значение для тех, кто накладывает эпические заклинания.

Цена за такую превосходящую силу - время и ресурсы. Разработка и наложение эпического заклинания отнимают много времени и весьма дорогостоящи. Лишь заклинатели, уже имеющие способность читать заклинания 9-го уровня, могут надеяться шагнуть на дорогу эпического колдовства.

Приобретение эпических заклинаний

Несмотря на свою силу, эпические заклинания все же следуют основным правилам для наложения заклинаний, кроме отмеченного здесь. Эпические заклинатели могут управлять семенами истинной магии, но знание семян и того, как управлять ими, сами по себе не дают им высшей силы. Первый шаг к наложению эпических заклинаний - взятие умения Эпическое Колдовство. Взяв его, заклинатели могут начинать процедуру из двух шагов для использования эпических заклинаний: разработка и наложение.

Умение: Эпическое Колдовство [эпическое] (Ерю SpeПcastmg)

Вы можете создавать и читать заклинания, превышающие самые мощные из существующих заклинаний.

Предпосылка: Колдовство 24 разряда, Знание (тайны) 24 разряда, способность читать тайные заклинания 9-го уровня. или

Колдовство 24 разряда, Знание (религия) 24 разряда, способность читать божественные заклинания 9-го уровня. или

Колдовство 24 разряда, Знание (природа) 24 разряда, способность читать божественные заклинания 9-го уровня.

Выгода: Вы можете разрабатывать и накладывать эпические заклинания. Если Вы - тайный заклинатель, Вы можете накладывать количество эпических заклинаний в день, равное вашим разрядам в Знании (тайны), разделенным на 10. Если Вы - божественный заклинатель, Вы можете накладывать количество эпических заклинаний в день, равное вашим разрядам в Знании (религия) или Знании (природа), разделенным на 10.

Специально: Если Вы выполняете более одного набора предпосылок, пределы количества заклинаний, которые вы можете накладывать в день, складываются. Например, если Вы - волшебник/клерик, Вы можете читать количество тайных эпических заклинаний в день, равное вашему количеству разрядов в Знании (тайны), разделенному на 10, плюс количество божественных эпических заклинаний в день, равное вашему количеству разрядов в Знании (религия) или Знании (природа), разделенному на 10.

Разработка эпического заклинания

Прежде чем можно будет его накладывать, эпическое заклинание следует разработать. Процесс разработки может отнимать много времени и быть весьма дорогим. Именно в течение разработки заклинатель определяет, будет ли данное эпическое заклинание в пределах его способностей. Заклинатель пытается наложить эпическое заклинание, делая проверку Колдовства против DC Колдовства эпического заклинания. Таким образом, заклинатель сразу узнает, основываясь на своем собственном модификаторе Колдовства, какие из эпических заклинаний лежат в пределах его способности к наложению, какие опасны (в общем - с финальным DC Колдовства выше чем 10 + его модификатор Колдовства), а какие за пределами его способностей (с финальным DC больше, чем 20 + его модификатор Колдовства). Эпические заклинатели не тратят время и деньги для разработки эпических заклинаний, если они недостаточно мощны, чтобы накладывать их.

Эпическое заклинание разрабатывается из меньших частей, называемых семенами, соединяясь частями, называемыми факторами. Каждое эпическое семя имеет базовый DC Колдовства, а каждый фактор имеет регулировку DC Колдовства. Когда желаемое заклинание разработано, заклинатель тратит ресурсы и время для сборки составляющих частей эпического заклинания. Базовые DC Колдовства каждого семени складываются вместе, затем к сумме добавляется регулировка DC от факторов. Сумма равняется финальному DC Колдовства для эпического заклинания.

Описание каждого из заклинаний ниже указывает количество золота, времени и пунктов опыта, требуемых для разработки заклинания. Если Вы оплачиваете стоимость разработки заклинания, то разрабатываете (и таким образом знаете) заклинание.

Для информации о разработке эпического заклинания полностью с пустого места проконсультируйтесь с "Руководством Эпического Уровня".

Разъяснения к эпическим заклинаниям

Есть несколько терминов и разъяснений правил для использования эпических заклинаний из этой секции.

Эпические ячейки заклинаний: Вы должны иметь доступную эпическую ячейку заклинаний, чтобы подготовить или наложить эпическое заклинание, точно так же, как вам необходима нормальная ячейка заклинаний для неэпического заклинания. Однако, вы не получаете эпические ячейки заклинаний на основании вашего класса и уровня. Вы получаете одну эпическую ячейку заклинаний на каждые 10 разрядов в уместном навыке Знания (как описано в умении Эпическое Колдовство, выше).

Эпические уровни заклинаний: Эпические заклинания не имеют фиксированного уровня. Однако, с целью проверок Концентрации, сопротивления заклинаниям и других возможных ситуаций, где важен уровень заклинания, все эпические заклинания рассматриваются как заклинания 10-го уровня.

Фактор: При создании эпического заклинания Вы можете изменять базовое использование семени. Каждая модификация называется фактором, и большинство факторов увеличивает трудность наложения заклинания.

Изготовление предмета: Вы не можете изготовить магическое изделие, накладывающее эпическое заклинание, независимо от того, как активируется предмет. Только главные артефакты, которые не способны создать даже эпические персонажи, в состоянии содержать магию такой силы.

Метамагия и умения: Метамагические умения и другие эпические умения, управляющие нормальными заклинаниями, не могут использоваться с эпическими заклинаниями.

Смягчающий фактор: В противоположность нормальному фактору, смягчающий фактор изменяет заклинание, но делает его более легким для наложения.

Мифали: Любой постоянный магический оберег или поле, возведенные эпической магией, могут считаться мифалью. Все три из указанных здесь эпических заклинаний используют мифаль в качестве семени, хотя затраты, требуемые для этих семян, уже рассчитаны в разработке эпических заклинаний.

Семя: Каждое пользовательское эпическое заклинание, созданное заклинателями, начинается с базового эффекта, называемого семенем. Семена - фундаментальные блоки для создания эпических заклинаний.

DC Колдовства: Для эпических заклинаний DC Колдовства - мера того, насколько трудным заклинание является для прочтения заклинателем. Это также мера того, насколько мощно эпическое заклинание.

Спасброски: Спасбросок против вашего эпического заклинания имеет DC 20 + ваш ключевой модификатор способности. Однако, применяя подходящий фактор, можно разработать эпическое заклинание с более высоким DC.

Эпическое колдовство

Как только эпическое заклинание разработано - заклинатель его знает. Разработанное эпическое заклинание становится несмываемой частью заклинателя и может быть подготовлено без книги заклинаний (что уместно, лишь если заклинатель - волшебник). Заклинатели могут готовить или читать любые эпические заклинания, которые они знают, столько раз в день, сколько у них есть доступных эпических ячеек заклинаний. Правила для отдыха между наложениями в день для эпических заклинаний - такие же, как и для отдыха, требуемого для подготовки стандартных заклинаний. Если заклинатель не использует в течение дня эпические ячейки заклинаний, неиспользованные ячейки остаются доступными независимо от того, получает ли заклинатель соответствующий отдых.

Даже если эпическое заклинание было разработано и доступна эпическая ячейка заклинаний, нельзя быть уверенным в успешном наложении эпического заклинания. Для наложения эпического заклинания жизненно важен модификатор навыка Колдовства заклинателя. Чтобы наложить эпическое заклинание, заклинатель должен сделать проверку Колдовства против DC Колдовства эпического заклинания. Если проверка преуспевает, заклинание наложено. Если заклинатель проваливает проверку, эпическое заклинание гаснет, не успев разгореться, а эпическая ячейка заклинаний для этого дня используется. Заклинатели могут брать 10 при наложении эпических заклинаний, но не могут брать 20. Обычно при наложении эпических заклинаний большинство заклинателей берет 10 по своим проверкам Колдовства.

Новые эпические заклинания

Следующие заклинания перечислены в алфавитном порядке оригинальных английских названий, следуя тому же формату, что используется в Главе 11 "Руководства Игрока", но с двумя дополнительными статьями: DC Колдовства и Для разработки.

DC Колдовства: Это - DC проверки Колдовства, требуемой для наложения эпического заклинания.

Для разработки: Первая часть этой статьи указывает ресурсы в золоте, времени и пунктах опыта, которые Вы должны израсходовать для разработки указанного заклинание. Если Вы расходуете ресурсы и имеете доступ ко всем семенам, Вы разрабатываете заклинание.

Драконий оберег Агейрона (Ahghairon's Dragonward)

Воплощение DC Колдовства: 46 Компоненты: V, S Время чтения: 10 мин.

Область: Купол 12,800-фт радиуса Продолжительность: Постоянно Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Для разработки: 414,000 gp; 9 дней; 16,560 XP. Семя: мифаль (DC 25). Стоимость компонентов: управляемое распространенное заклинание антипатия (+24 DC). Факторы: увеличение области на 700 % (+28 DC), +29 к DC спасброска Воли (+58 DC), +16 к проверке уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям (+32 DC). Смягчающие факторы: замена сферы на купол (x0,5), на одном месте (x0,75), искажаемое (x0,75).

Более трех столетий назад именитый авантюрист Ранресса Шиард пролетел над Дворцом Уотердипа и слез со спины дракона на Горе Уотердип для приемя героя. Однако, этот показной штрих перепугал немалую часть уотердипского народа, подтолкнув Агейрона к изготовлению магического оберега, не позволяющего большинству вирмов проделать это сегодня.

Это заклинание защищает укрытую область от всех существ с типом дракон или подтипом драконьей крови, за исключением тех, кому это позволено ключом мифали, как заклинание антипатия. Для сопротивления полной силе эффекта антипатии требуется успешный DC 51 спасбросок Воли. Бонус при проверке уровня заклинателя эффекта антипатии против сопротивления заклинаниям - +32.

Управляемая сила: Дракон может временно игнорировать эффект антипатии этой мифали после физически касания драконьего посоха Агейрона (уникальный посох силы), которым в настоящее время владеет Маарил Драконий МагГБ. Этот иммунитет продолжается в течение количества дней, указанных носителем драконьего посоха во время касания. Если не указано иное, иммунитет продолжается в течение 24 часов.

Мифаль Драконьей Ярости (Dracorage Mythal)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

DC Колдовства: 59 Компоненты: V, S, Ритуал, XP Время чтения: 10 дней, 20 мин.

Дальность: 30 футов.

Область: Весь Фаэрун Продолжительность: Постоянно (см. текст)

Спасбросок: Специально (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Для разработки: 531,000 gp; 11 дней; 41,240 XP. Семя: мифаль (DC 25). Стоимость компонентов: урон мудрости, средняя распространенная сила привязана к драконам (+40 DC); враждебность, главная распространенная сила привязана к драконам (+100 DC); ярость, средняя распространенная сила привязана к драконам (+40 DC); эффекты страха в течение ярости, привязанной к драконам (+15 DC); эффекты зачарования в течение ярости, привязанной к драконам (+15 DC). Факторы: срабатывание при появлении Звезды Короля-Убийцы (+25 DC), изменение области на весь Фаэрун с неустойчивой частотой (+925 DC). Смягчающие факторы: кульминация (-20), время чтения увеличивается на 10 минут (-20

DC), время чтения увеличивается на 10 дней (-20 DC), сгорание 20,000 ХР (-200 DC), 6 дополнительных заклинателей жертвуют ячейки заклинаний эпического уровня (-114 DC), 6 дополнительных заклинателей жертвуют ячейки заклинаний 9-го уровня (-102), 13 заклинателей умирают без возможности воскрешения (-650 DC).

Ярость Драконов - результат эффекта эльфийской высокой магии, наложенного тысячелетия назад в далеких северных пределах Фаэруна в древней обсерватории, построенной для отслеживания блуждающей Звезды Короля-Убийцы. Светлый Народ создал мифаль, чтобы подорвать правление драконов, но смягчил ее эффекты, привязав к Звезде Короля-Убийцы, таким образом не позволяя Драконьей Ярости полностью подавить другие королевства Фаэруна.

Когда Звезда Короля-Убийцы становится видима в Царствах (что случается в ограниченных областях примерно в 250,000 квадратных миль каждые несколько десятилетий и по всему Фаэруна примерно раз в 300 лет), она заставляет всех драконов (включая существ с подтипом драконьей крови) в областях воздействия постепенно становиться более опрометчивыми и взволнованными и в конечном счете обращаться в монстров, что называется Драконьей Яростью. Звезда обычно перед исчезновением остается видимой в небе Фаэруна в течение 10d6 дней.

Эффект: Все драконы и существа драконьей крови в области должны сделать успешный DC 10 спасбросок Воли, когда начинается Драконья Ярость (или немедленно после входа в область воздействия), и они должны делать последующие спасброски Воли в течение каждого дня, проведенного в драконьей форме в пределах области, каждые пять дней, проведенных в недраконьей форме в пределах области (независимо от того, изменяет ли эффект тип или подтип существа), и каждые десять дней, проведенных во сне в пределах области (независимо от формы). Каждый провал заставляет существо получить один пункт урона Мудрости. DC для каждого последующего спасброска Воли увеличивается на 1, все увеличения складываются с предыдущим DC.

Из-за своего большего отвращения к Драконьей Ярости законные драконы получают +4 бонус на свои спасброски, а добрые драконы +2 бонус. Наоборот, злые драконы берут -2 штраф, а хаотичные драконы -4 штраф. (Эти бонусы и штрафы мировоззрения также складываются).

Урон Мудрости и изменение отношения постепенно изменяют мнения дракона о приемлемом поведении, уменьшая его высшие функции мозга при одновременном усилении базовых инстинктов. Кроме того, дракон понемногу теряет способность видеть в недраконах союзников, мысленно преобразовывая их в угрозу или даже просто в еду. На каждые 5 пунктов урона Мудрости дракон становится более агрессивным, и его отношение к недраконам изменяется на один шаг к враждебному. Это сохраняется, пока показатель Мудрости дракона не достигает 1. После того, как это случилось, если дракон уже не враждебен ко всем недраконам, он должен делать успешный спасбросок каждый день или продолжать изменение своего отношения. (Отношения к другим драконам и существам драконьей крови не затрагивается).

Когда Мудрость дракона падает ниже 10, дракон развивает способность ярости (включая соответственно способности великой ярости или могучей ярости) варвара уровня, равного Нй Dice дракона, кроме того, что дракон не имеет предела количества раз в день, когда он может бушевать, и не становится утомленным по окончании ярости. В ярости дракон добавляет бонус, равный его основанному на ярости бонусу спасброска Воли, к DC своей способности ужасного присутствия, а также получает иммунитет к эффектам зачарования (но не к эффектам принуждения), эффектам устрашения и к эффектам морали. Дракон может использовать любую из своих экстраординарных или сверхъествественных способностей, будучи разгневанным, но не подобные заклинаниям или колдовские способности (хотя, как только его ярость прошла или нарушена, он вновь может использовать эти способности, а также любые другие способности, требующие концентрации).

Находясь под влиянием Драконьей Ярости, если дракон получает урон в бою, он должен сделать успешный спасбросок Воли или впасть в ярость на своем следующем ходу, безумно кусая и терзая, пока противник не будет мертв. ^С спасброска Воли, принимая во внимание истечение времени, определяется по правилам, отмеченным выше). Разгневавшись, дракон может попытаться избавиться от своей ярости, делая другой, более трудный спасбросок Воли против Драконьей Ярости фС равно соответствующему DC спасброска Воли Драконьей Ярости, как отмечено выше, +5).

Отмена/излечение: В течение периода Драконьей Ярости урон Мудрости дракона не может быть излечен естественно или большинством магических средств. Сломать зачарование, излечение и великое восстановление полностью неэффективны, и даже заклинания чудо или желание излечивает лишь 1 пункт урона Мудрости на заклинание. Самая эффективная магическая отсрочка - чрезвычайно редкое заклинание уменьшение Драконьей Ярости. Урон Мудрости заживает естественным путем при завершении Драконьей Ярости. Изменение отношения аналогично может быть полностью изменено за один шаг заклинаниями уменьшение Драконьей Ярости, чудо или желание, но немедленно меняется при получении Драконьей Ярости. Драконы, покидающие область воздействия Драконьей Ярости (например, покидая Главный Материальный План), больше не подвержены эффектам Драконьей Ярости и начинают исцеляться, как отмечено выше.

Продолжительность: Подобно всем мифалям, мифаль Драконьей Ярости - постоянное магическое поле, которое не может быть рассеяно, разобщено или подавлено каким-либо неэпическим заклинанием. Персонаж, пытающийся рассеивать мифаль Драконьей Ярости эпическим заклинанием (типа превосходного рассеивания), должен для успеха сделать DC 81 проверку уровня заклинателя. Антимагическое поле подавляет ту часть мифали, на которую накладывается, но в остальном не оказывает никакого эффекта. Антимагическое поле не восстанавливает вынужденный Драконьей Яростью урон Мудрости или изменение отношения, но позволяет дракону, полностью находящемуся в пределах антимагического поля, не делать дальнейших спасбросков против Драконьей Ярости.

Полеты Драконов: Драконы, на которых воздействует Драконья Ярость, тянет к жестокости и желанию сообща разрушать все остальное. Это обычно заставляет драконов в пределах пары сотен миль друг от друга группироваться в сравнительно большие ''полеты'' в 2d6+4 драконов. Большинство полетов собирается из смеси разновидностей, включая цветных драконов (и других злых истинных драконов), вивернов, элементных селезней\*" и земных вирмовДра, хотя в вынужденных Драконьей Яростью полетах можно встретить все типы драконов. Однако, большинство членов полета имеет мировоззрение не далее чем в два шага от такового самого мощного дракона полета. Металлические драконы и другие добрые драконы (а также как самоцветные драконы) - сравнительно редкие участники этих полетов, поскольку они идут на любую боль, лишь бы избежать Драконьей Ярости - в том числе сном или бегством на Элементные Планы. Точно так же планарные драконы еще более редки, так как они нечасто прибывают на Фаэрун.

Воплощение DC Колдовства: 29 Компоненты: V, S Время чтения: 10 мин.

Область: купол 12,800-фт радиуса Продолжительность: Постоянно Спасбросок: Нет

Щит Короля-Убийцы (King-Killer Shield)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Для разработки: 261,000 gp; 6 дней; 10,440 ХР. Семя: мифаль фС 25). Стоимость компонентов: распространенное заклинание (+28 DC). Факторы: увеличение области на 700 % (+28 DC). Смягчающие факторы: замена сферы на купол (х0,5), на одном месте (х0,75).

Эльфийские высокие маги разработали это заклинание в течение Войн Короны, дабы оградить свои драконьи когорты от разрушительных действий Драконьей Ярости. Известные примеры этого заклинания ограждают город Уотердипа (построенный поверх руин Аэлинталдаара), руины Мхииламниир в Высоком Лесу, управляемое друидами поселение Высокие Деревья (некогда ирлэннская столица, известная как Теувеамантаар) и Змеиные Холмы.

Это заклинание защищает укрытую область от эффектов мифали Драконьей Ярости. Драконы (и существа с типом "дракон", и существа с подтипом "драконьей крови") иммунны эффектам Драконьей Ярости, пока они остаются в пределах щита Короля-Убийцы.

Магические предметы

"Даже лишенный своих сил вирм - чудовищно мощная летучая ящерица с бритвенно-острыми клыками. Однако, лишен­ный своей магии убийца драконов - просто надоедливая собачонка."

Драконы Фаэруна легендарны сокровищами, собранными в их запасах. Мощные магические изделия, фантастические произведения искусства, великие залежи монет и кучи искрящихся драгоценных камней блистают в большинстве драконьих логовищ. Однако, не все подобные сокровища лежат без дела; драконы также используют магические изделия против кон­курирующих вирмов и жадных авантюристов. Аналогично, у различных рас драконьей крови есть свои сокровища, также как и у тех, кто поклоняется великим вирмам.

- Ферикс Траэлет, Мастер-Колдун Силдеюра.

Магическое оружие

Все оружие, описанное в этой секции, связано с драконами.

Драконий зуб Ларета

Драконий зуб Ларета - кинжал, сделанный из клыка павшего Короля Правосудия после Ярости Саммастера и выдаваемый элитным членам Когтей Правосудия (см. страницу ниже).

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о драконьем зубе Ларета, сделав успешную проверку Зна­ния (тайны) или Знания (история).

DC 15: Драконий зуб Ларета выдается каждому из ведущих членов Когтей Правосудия\*, ордена существ драконьей кро­ви, следующего Кодексу Птариан. Полагают, что уже существует двенадцать таких кинжалов.

DC 20: Ларет, последний золотой дракон - Король Правосудия, поддался безумию при попытке оградить последователей Бахамута от эффектов Ярости Саммастера. Драконий зуб Ларета изготовлен из одного из клыков Ларета и знаменует собой его самопожертвование.

DC 25: Считается, что дух Ларета задержался на Фаэруне, давая указания любому, кто владеет драконьим зубом, в каче­стве епитимии за свои неудачи.

Описание: Драконий зуб Ларета - изогнутый кинжал с зазубренным клинком, сделанным из зуба дракона, и золотой ру­кояткой и навершием в форме дракона. В "пасти" дракона в навершии - большой рубин.

Эффект: Драконий зуб Ларета - +1 кинжал драконий клыкДра пылающего взрыва. Как оружие драконьего клыка, он имеет экстраординарное свойство наносить 1 пункт урона огнем при каждом успешном попадании. Однажды в раунд владелец драконьего зуба Ларета может читать руководство как быстрое действие, по сути призывая мудрость павшего Короля Пра­восудия.

Сильное предсказание и воплощение [добро]; СЬ 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, ДраконосозданиеДра, Ускорение Заклинания, Ремесло (ковка оружия), пламенный клинок, удар пламени или огненный шар плюс руководство; Цена 39,900 gp; Стоимость 21,100 gp + 1,584 ХР.

Серебряные серпы Соранта

Серебряные серпы Соранта - легендарное оружие павшего иерофанта Милики.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о серебряных серпах Соранта, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 15: Легендарный друид Сорант выковал пару серебряных скимитаров, известных как серебряные серпы Соранта, ко­торыми после его смерти владела череда из шести архидруидов.

DC 25: Более столетия назад оракул-друид напророчил, что весь Эривандаар будет заключен в пламенный лед, требую­щий, чтобы пара полумесяцев пустила кровь седьмого ребенка Соранта. Не совсем понятно, относится ли пророчество к се­ребряным серпам, и если да, то что оно значит, но ни один друид не смел владеть ими с тех пор.

DC 30: В настоящее время серебряные серпы Соранта для сохранности лежат среди сокровищ Гилденфайра, Дракона- Друида.

Описание: Каждый серебряный серп выкован в форме полумесца. Четыре пиктограммы (по одной на каждой стороне каждого клинка) изображают один из элементов, убивающих волкоподобную тварь. Одна показывает утопление собачьей твари, вторая - ее сожжение, третья - задавленную скалой, четвертая - задыхающуюся. Ручки сделаны из сумеречного дере­ва и обернуты почерневшей кожей из шкуры вервольфа.

Эффект: Оба серебряных серпа Соранта - +1 посеребренные серпы губители ликантропов. Используемые вместе, они предоставляют носящему умение Борьбы Двумя Оружиями.

Умеренное призывание; СЬ 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, вызов монстра I; Цена 18,326 gp каждый (46,652 gp как пара); Стоимость 23,652 gp + 1,840 ХР. Вес 2 фнт каждый.

Меч драконьей крови

Эти мечи упиваются возможностью убивать драконов. Чем больше драконов убьет меч драконьей крови, тем больше он помогает своему владельцу в убийстве вирмов в будущем.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о мечах драконьей крови, сделав проверку Знания (тайны).

DC 20: Первые мечи драконьей крови датируются Годом Короны (1351 DR). Они были созданы для борьбы с зеленым дра­коном Дретчройастером (до того, как он стал драколичем). Веселые Мародеры почти убили его в битве, используя эти мечи и свое волшебство.

DC 25: Веселые Мародеры убили множество меньших драконов в качестве практики для борьбы с Дретчройастером, что в свою очередь улучшило силу мечей.

DC 30: Ларконлан, волшебник Культа Дракона из Сембийской ячейки, создал эти мечи, чтобы обеспечить оружие, способное напугать Дретчройастера, поставив под вопрос его смертность. Это он нанял Веселых Мародеров, и их атака была существенной частью причины, по которой дракон согласился стать драколичем.

Описание: Эти мечи выглядят сделанными из прекрасной стали, выкованной в Сембии. На каждом из них есть множество маленьких отметин на нижней части клинка близ рукояти.

Эффект: Мечи - как правило, +2 длинные мечи губители драконов (хотя они могут быть и другим типом оружия). Поми­мо этих улучшений, они имеют особую силу против драконов. Когда владелец меча драконьей крови убивает дракона ору­жием в течение некоторого времени, он получает +1 бонус на любой последующий бросок атаки против дракона однажды в день. На каждого дополнительного дракона, убитого мечом, этот ежедневный бонус увеличивается на 1. Владелец может потратить любую часть этого бонуса или весь его целиком в любое время в течение дня, используя его полностью при отдельном броске атаки или разделяя его среди двух или более бросков. Целью этого бонуса являются лишь истинные дра­коны - а не полудраконы, селезни, драконы-черепахи или другие драконьи существа.

Бонус восстанавливается ежедневно на рассвете, если любые пункты его были потрачены в течение предшествующих 24 часов. Если оружие переходит в другие руки, новый владелец не получает никакого бонуса, пока не убьет этим мечом дра­кона. Если меч отделен от своего владельца более чем на 24 часа, любой накопленный бонус теряется.

Например, Дрейлин Тензингтон, член Веселых Мародеров, обладает мечом драконьей крови. Ранее он убил этим клинком шесть драконов. Это означает, что в любой день у Дрейлина есть 6 пунктов, которые он может добавлять к одному или нескольким броскам атаки против драконов. Если он убьет в будущем большее количество драконов, его ежедневный бонус увеличится.

Активация: Для активизации меча не требуется ничего, кроме размахивания им, но использования запасенного в нем тре­бует свободного действия.

Умеренное призывание; СЬ 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, вызов монстра I; Цена 25,000 gp; Стои­мость 12,500 gp + 1,000 ХР; Вес 4 фнт.

Другие магические изделия

Эта секция рассказывает о дополнительных магических кольцах, палочках и чудесных изделиях, связанных с драконами на Фаэруне.

Янтарные желуди Круга Лунного Леса

Янтарные желуди Круга Лунного Леса - наследие ныне исчезнувшего круга друидов, когда-то действовавшего в лесистой местности к западу от Сильверимуна.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о янтарных желудях Круга Лунного Леса, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (природа).

DC 15: Круг Лунного Леса был кругом друидов, действующим в области Лунного Леса и имеющим тесную связь с горо­дом Сильверимун. Секта исчезла в Году Ползучего Клыка (1305 DR).

DC 20: До своего исчезновения члены Круга Лунного Леса были известны многими магическими изделиями, которые они создали и спрятали в тайниках по всем Серебряным Кордонам, самое известное из которых - их янтарные желуди.

DC 25: Круг Лунного Леса исчез после месяцев борьбы с Народом Черной Крови в серии стычек, более известныхо как Войны Тварей, характерный вызовом в драку большого количества тварей. Некоторые полагают, что друиды сбежали в ле­тучий лес на Элементном Плане Воздуха через неизвестный портал в сердце Лунного Леса.

Описание: Янтарные желуди напоминают ожерелье из четырех желудей, нанизанных на шнур, сплетенный из корней.

Эффект: Как и с ожерельем четок, когда носящий читает божественное заклинание, истинная природа этих предметов становится очевидной. Каждый желудь фактически сделан из янтаря и содержит внутри маленькую частицу элементной ма­терии (воздух, земля, огонь или вода). Каждый день носящий ожерелье может использовать вызов природного союзника VI однажды на каждый вид стихии, вызывая существо, соответствующее этой стихии (каждый желудь по существу имеет 1 за­ряд в день). Этот предмет занимает на теле место как ожерелье или амулет.

Умеренное призывание; СЬ 11-й; Создание Чудесного Предмета, вызов природного союзника VI; Цена 95,040 gp; Стои­мость 47,520 gp + 3,802 ХР.

Специальные способности доспехов и щитов

Ниже представлены две новых специальных способности, которые могут применяться к доспехам или щитам. Комплект доспехов или щит должны иметь по крайней мере +1 бонус улучшения, чтобы иметь специальную способность.

Командирский: Комплект доспехов или шцт с этой специальной способностью дарует своему владельцу горделивую ко­мандирскую ауру. Носящий получает +2 бонус компетентности по всем основанным на Харизме проверкам. Носящий так­же получает +2 бонус компетентности к своему показателю Лидерства. Дружественные отряды в пределах 360 футов от пользователя становятся храбрее обычного (например, более чем обычно готовы следовать за лидером в битву с опасными противниками). Так как эффект возникает в большей части от различимости

доспеха, то если носящий скрывается или скрывает себя каким-либо способом, командирский эффект не функционирует.

Сильное зачарование; СЬ 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, массовое зачарование монстра; Цена +3 бо­нус.

Устрашающий: Этот комплект доспехов или щит создает ауру устрашения вокруг носящего (как заклинание устраше­ние, СЬ 7-й). Эта аура воздействует на всех противников в пределах 40 футов от носящего. Доспех или щит выглядят абсо­лютно нормально для всех, кроме тех, кто проваливает спасбросок. Сокрушенные видят вместо носящего существо из своих наихудших кошмаров.

Умеренная некромантия; СЬ 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, устрашение; Цена +2 бонус.

Корона смертельного дракона

Священники Тиамат, которые также были членами Культа Дракона, создали эти короны. Они предоставляют носящему подобие сил драколича за счет их колдовских способностей.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о короне смертельного дракона, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (религия).

DC 20: Культисты, создавшие эти короны, были сильными приверженцами пророчества Магласа (или, по крайней мере, его саммастерской интерпретации), которое гласит, драконы-нежить будут править Фаэруном.

DC 30: Некоторые нейтральные ученые полагают, что культисты прочитали об этих коронах в найденном ими томе древней магии священников Миркула, еще до того, как сформировался Культ Саммастера. Культ Дракона отрицает суще­ствование драколичей до своих экспериментов.

Описание: В бездействии такая корона напоминает череп Большого металлического дракона. Когда она надета, носящий словно имеет голову скелетного дракона.

Активация: Носящий корону смертельного дракона должен провести 1 раунд ликования в силе и негативной энергии смертельного дракона (предполагаемый образ драколичей). В конце этого раунда носящий должен объявить: "Пророче­ством Магласа и мощью Саммастера, я повелеваю силой дракона смерти".

Эффект: Однажды в день, приняв силу дракона смерти, носящий корону вызывает энергию драколича. На последующие 13 раундов он получает +4 бонус улучшения к естественному доспеху, +4 бонус отклонения к Классу Доспеха и 13 времен­ных очков жизни. При невооруженных атаках он считается вооруженным, и его члены наносят урон как короткие мечи со­ответствующего размера. Носящий корону может использовать неосновную руку для подобных атак, но все равно несет стандартные штрафы боя двумя оружиями (КИ 160).

Сила смертельного дракона не позволяет носящему накладывать заклинания с телесным, материальным или фокусирую­щим (но не с божественным фокусом) компонентами, но в остальном не препятствует действиям или движению.

Находясь под эффектом короны, носящий может, как стандартное действие, проецировать конус устрашения (Воля DC 20 - частично) или делать рукопашную атаку касанием, чтобы использовать причинение критических ран (Воля DC 20 - вполо­вину)

Сильная некромантия; СЬ 13-й; Создание Чудесного Предмета, смертельный дракон; Цена 32,760 gp; Стоимость 16,380 gp + 1,310 ХР; Вес 2 фнт.

Корона северного ветра

Корона северного ветра - традиционный головной убор гуманоидных служителей Бахамута. В прошлом году отдельные драконорожденные стали получать видения, ведущие их к логовищу цветного дракона, в сокоровищнице которого содер­жится одна из этих древних реликвий.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о короне северного ветра, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 15: Бахамут, Лорд Северного Ветра, традиционно вознаграждал своих величайших драконорожденных рыцарей таки­ми коронами, позволявшими им вести маленькие группы авантюристов в битву с отродьем Тиамата.

DC 25: В отличие от Драконьей Королевы, Бахамут вознаграждает металлических драконов благоразумием и милосерди­ем, давая им менее разрушительную альтернативу их традиционного дыхательного оружия. Корона северного ветра предо­ставляет носителю подобные альтернативы.

DC 35: Эльфийский Цикл Парвиккан говорит о драконорожденных, носивших такие короны в течение Времени Драконов. Очевидно, по воле Бахамута такие короны начали вновь появляться в Царствах, хотя неясно, новые ли это создания или действительно древние реликвии, выкованные тысячелетия назад.

Описание: Корона северного ветра - изящная платиновая корона с пятью шпилями, каждый из которых формой подобен различному из металлических драконов (латунный, медный, бронзовый, золотой и серебряный).

Эффект: Когда она надета, корона северного ветра обеспечивает +2 бонус улучшения к Харизме и излучает непрерывный эффект плаща храбрости (последний эффект может быть сознательно отменен или возобновлен как стандартное действие).

Если носящий корону имеет энергетическое дыхательное оружие (кислота, холод, огонь или молния), корона позволяет носящему заменить вторичное дыхательное оружие металлического дракона следующим образом:

Дракон-убийца (Dragonslair)

Уникальная версия мечей драконьей крови была создана магом Культа Ларконланом в качесвте филактерии для драколи­ча Дретчройастера. В дополнение к своим обычным свойствам меч имеет специальную способность вечносияющего и по­лучает многочисленные силы от своего мастера. Чтобы запутать тех, кто попытается прочесть написанные на нем руны, они магически перестраиваются в слово "драконоубийца". Кроме того, без ведома Культа двенадцать предыдущих архима- гов сработали драгоценный камень, вложенный в меч, зачаровав его так, чтобы иметь возможность телепортироваться к его местоположению независимо от того, где находятся они или этот драгоценный камень.

Когда дух Дретчройастера содержится в камне, меч становится интеллектуальным оружием со следующей статистикой.

Дракон-убийца: +2 вечносияющий меч драконьей крови; AL LE; Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 12; Речь (только Общий и Драконий), телепатия, темновидение 120 футов, слепое чувство и слушание, чтение языков, читать магию; пока­затель Эго 21.

Меньшие силы (СЬ 15-й): деформирование дерева (3/день), опутывание (1/день), рост растений (1/день), предложение (1/день, накладывается драколичем).

Главные силы (СЬ 15-й): водное дыхание (по желанию), обнаружение местоположения и расстояния до ближайшего зеле­ного дракона на том же самом плане (по желанию), дает владельцу иммунитет к эффектам вредных газов.

Индивидуальность: Индивидуальность меча идентична таковой драколича.

|  |  |
| --- | --- |
| Конус или линия: | Становится конусом: |
| Кислота | Замедляющий газ (как медный) |
| Холод | Парализующий газ (как серебряный) |
| Огонь | Сон (как латунный) или ослабляющий газ (как золотой) |
| Молния | Газ отвращения (как бронзовый) |

Для эффектов, зависящих от возрастной категории дышащего, используется возрастная категория носящего (если она у него есть) или принимается категория "молодой" - смотря что благоприятнее для носящего. Если существо может выбирать среди типов энергии для своего дыхательного оружия, то оно может также выбирать среди эффектов на замену.

Умеренное зачарование и превращение [добро]; СЬ 8-й; Создание Чудесного Предмета, спокойные эмоции, блеск орла; Цена 70,000 gp; Стоимость 35,000 gp + 2,800 Хр.

Коронное кольцо Чаззара

Коронное кольцо Чаззара - первичный компонент королевских регалий Чессенты. Оно занимает на теле место как лента, шляпа, шлем или филактерия для Больших или меньших существ. Оно занимает на теле место как кольцо для Огромного или большего существа. Хотя есть лишь одно подобное изделие, теоретически возможно создать другие коронные кольца, имеющие подобные функции.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о коронном кольце Чаззара, сделав проверку Знания (тай­ны) или Знания (история).

DC 20: Носимое Чаззаром как кольцо перед его исчезновением в Году Драконьей Ярости (1018 DR), коронное кольцо Чаз- зара позже было принято Скептенаром Симбара, номинальным правителем Чессенты.

DC 30: Чаззар получил коронное кольцо в юности от Драконьей Королевы в обмен на залог служения. Этот договор вспо­мнили в течение Времени Неприятностей, что вылилось в смерть Чаззара (хоть и временную).

Описание: Этот простой мифриловый обруч гравирован драконьими знаками, которые гласят: "Через поклонение возвы­сившийся, огнем поглощенный, король-бог переродился".

Эффект: Однажды в день по команде носящий коронное кольцо может вызвать Ы4+1 красных абишаевМон, как заклинание вызов монстра VIII.

Сильное призывание; СЬ 15-й; Создание Чудесного Предмета, вызов монстра VIII;, Цена 43,200 gp; Стоимость 21,600 gp + 1,728 ХР.

Бомба упадка драконов

Будучи брошена, эта бомба взрывается в магическое облако, причиняющее тяжелый вред драконам в своей области.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о бомбах упадка драконов, сделав проверку Знания (тайны).

DC 25: Ваасанские маги создали эти бомбы для сражения с Королем-Ведьмой Женгаи, узнав, что он вызвал себе на по­мощь злых драконов.

DC 30: Бомбы не различают друзей и врагов, так что неблагоразумно использовать их вокруг дракона и союзников драко­ньей крови.

Описание: Бомбы упадка драконов выглядят как маленькие посеребренные стеклянные шарики, заполненные зеленой жидкостью.

Активация: Пользователь должен бросить бомбу так, чтобы она упала около подходящей цели.

Эффект: Там, где бомба приземляется, она производит эффект упадка дракона (см. описание заклинания ниже). Метатель должен сделать дальнобойную атаку касанием против цели. Если атака промахивается, используйте правила для оружия всплеска (КИ 158). Драконы в области получают урон 10d6 и ошеломлены на Ы4 раунда. Успешный DC 18 спасбросок Стойкости половинит урон и отменяет эффект ошеломления. Существа драконьей крови получают урон 5d8 и ошеломлены на Ы4 раунда, если не сделают успешный спасбросок.

Умеренное воплощение; СЬ 10-й; Создание Чудесного Предмета, упадок дракона\*; Цена 2,050 gp; Стоимость 1,025 gp + 82 ХР; Вес 1 фнт.

Палочка-драконья лоза

Этот вид палочки был создан, чтобы помочь ее владельцу ощутить направление на драконов. Она тянет своего владельца к ближайшему отдельному дракону или к ближайшему дракону определенного вида.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о палочке-драконьей лозе, сделав проверку Знания (рели­гия).

DC 20: Шаманские гиганты, почитавшие Мемнора (у облачных гигантов - злое божество зла, хитрости и знаний) разрабо­тали прототип этих палочек. Они использовали палочки, чтобы находить вирмлингов металлических драконов и убивать, мучать или порабощать их.

DC 30: Формула палочек была украдена у шаманов Мемнора коалицией священников Хиатиа, Стронмауса и Иалланиса (добрые божества гигантов). Они использовали ее для противодействия деятельности шаманов Мемнора, спасая драконов и передавая их под защиту Когтей Правосудия.

Описание: Когда сказано командное слово, палочка разворачивается, становясь устройством типа флюгера, но примерно вполовину меньше.

Эффект: Чтобы использовать палочку, владелец должен концентрироваться на отдельном драконе или виде дракона (типа серебряного, коричневого, зеленого, полуглубинного или дымного селезня) в течение 10 минут. После этого периода флю­гер вращается в течение 1 раунда, а затем указывает в направлении ближайшего дракона этого вида. Если владелец палочки продолжает держать палочку и движется в обозначенном направлении, он чувствует, как палочка тянет его к цели. Чем бли­же владелец к цели, тем сильне напряжение палочки.

Лишь заклинание чистый разум или вмешательство божества может скрыть от этой палочки местоположение дракона. Палочка может использоваться не чаще чем трижды в день и не более чем однажды на отдельном драконе (или виде драко­на) в день.

Сильное предсказание; СЬ 15-й; Создание Палочки, различить местоположение; Цена 50,000 gp; Стоимость 25,000 gp + 2,000 ХР.

Вытяжка дракона

Этот эликсир имеет пятнадцать различных разновидностей, соответствующих основным видам драконов Фаэруна.

Любой дракон или существо драконьей крови, выпившее микстуру, получает одно использование данного типа дыхатель­ного оружия. Это дыхательное оружие может использоваться на следующем ходу выпившего или в любое время до 1 часа после питья. Если вытяжка дракона используется вторично до первого использования, первый эффект теряется. Для недра­конов микстура бесполезна и ужасна на вкус, но безопасна.

Сильное воплощение; СЬ 12-й; Создание Чудесного Предмета, уровень заклинателя 12-й; Цена - как указано ниже.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| d% | Микстура | Рыночная  цена |
| 01-08 | Черный (80-футовая линия кислоты, 12d4 урон, DC 23) | 2,300 gp |
| 09-16 | Синий (100-футовая линия молнии, 12d8 урон, DC 25) | 4,500 ер |
| 17-24 | Зеленый (50-футовый конус кислоты, 12d6 урон, DC 25) | 3,500 ер |
| 25-32 | Красный (50-футовый конус огня, 12П10 урон, DC 26) | 5,500 ер |
| 33-40 | Белый (40-футовый конус холода, 6d6 урон, DC 23) | 1,200 ер |
| 41-44 | Коричневый (100-футовая линия кислоты, 12d6 урон, DC 25) | 3,500 ер |
| 45-52 | Латунный (80-футовая линия огня, 6d6 урон, DC 23) | 1,200 ер |
| 53-60 | Бронзовый (100-футовая линия молнии, 12d6 урон, DC 25) | 3,500 ер |
| 61-68 | Медный (80-футовая линия кислоты, 12d4 урон, DC 24) | 2,400 ер |
| 69-76 | Золотой (50-футовый конус огня, 12П10 урон, DC 26) | 5,600 ер |
| 77-84 | Серебряный (50-футовый конус холода, 12Л8 урон, DC 26) | 4,600 ер |
| 85-88 | Стально (80-футовая линия кислоты, 6d6 урон, DC 22) | 1,100 ер |
| 89-92 | Ртутный (80-футовая линия интенсивного света, 6d8 урон, DC 23) | 1,800 ер |
| 93-96 | Глубинный (40-футовый конус коррозийного для плоти газа, 12d8 урон, DC 24) | 4,200 ер |
| 97-100 | Певчий (40-футовый конус электрически заряженного газа, 12d6 урон, DC 23) | 3,100 ер |

Талисман драконьего черепа

Этот металлический амулет сформирован в виде черепа дракона. Если носящий говорит командное слово, он и еще до двух существ, касающихся талисмана, защищены заклинанием скрытность от нежити в течение последующих 30 минут (защита продолжается, лишь пока существа находятся в контакте с амулетом). Культ Дракона создает эти амулеты, чтобы позволить неколдующим членам избегать младших стражей-нежити в своих цитаделях.

Слабое отречение; СЬ 3-й; Создание Чудесного Предмета, скрытность от нежити; Цена 4,000 gp; Вес 1 фнт.

Флейта драконоспектра

Полутеневые драконы - члены Джаэзред Чолссин создали эти флейты, чтобы помочь себе выявить свои внутренние резер­вы теневой магии. Флейты позволяют им вызывать сущность своих предков-драконов в драконоподобной форме теневой массы.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о флейтах драконоспектра, сделав проверку Знания (тай­ны).

DC 25: Джаэзред Чолссин создала эти флейты, чтобы вызывать своих внутренних драконов. Теневые существа и заклина­тели, использующие Теневое Плетение, могут владеть этими инструментами.

DC 30: Те, кто играют на флейте, должны использовать часть своей жизненной силы для передачи своих сил.

Описание: Эта изящная, но простая флейта вырезана из единого куска черного дерева.

Активация: Пользователь должен потратить 1 полный раунд на игру на флейте. В конце этого раунда он должен пожерт­вовать 6 очков жизни. Эти очки жизни не могут быть излечены магически; лишь время восстановит урон духу владельца. Владелец может использовать флейту до трех раз в день - хотя он рискует потерей жизненной силы, поскольку при каждом использовании инструмента есть шанс 5%, что потеря очков жизни окажется постоянной.

Эффект: После того, как на флейте сыграли, она вызывает спектрального дракона\* (как заклинание; см. ниже). Игравший на флейте может концентрироваться на драконе до 13 раундов. Лишь теневые существа и заклинатели Теневого Плетения могут использовать флейты драконоспектра.

Сильная некромантия; СЬ 13-й; Создание Чудесного Предмета, спектральный дракон\*; Цена 75,000 gp; Стоимость 37,500 gp + 3,000 ХР; Вес 2 фнт.

Идол отступничества

Идолы отступничества - инструменты, используемые злым духовенством (особенно церкви Тиамат) для разрушения веры и ценностей членов добрых церквей. В добром народе созерцание соблазнительной распущенности, изображенной в идоле, подвергает опасности все их веры.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию об идолах отступничества, сделав успешную проверку Знания (религия).

DC 20: Церковь Тиамат была первой, создавшей этих идолов. Они используют их для компрометации ключевых членов других религий в своей миссии по ниспровержению других вер Фаэруна.

DC 30: Некоторые книги утверждают, что целый монастырь Тира был обращен ко злу, когда позволил идолу войти в свой храм (как часть плана по его уничтожению). Жители монастыря не знали, что священники Тиамата подстроили события, приведшие к нахождению монастырем идола.

Описание: Этот объект выглядит как двуликий алебастровый идол около 2 футов высотой. Одна сторона изображает сце­ну соблазнительного суккубуса, соблазняющего паладина на похотливые действия. Другая сторона изображает сцену наси­лия, совершаемого любезной женой или матерью. Действия олицетворяют собой индивидуума, изменяя форму и изображая любимых и уважаемых фигур.

Активация: Смотреть на идола - единственное, что требуется для его активации. Даже изначально отвергнутый, идол продолжает пытаться сломить волю смотрящего.

Эффект: В первый раз, когда персонаж доброго мировоззрения рассматривает идола, он должна сделать попытку DC 19 спасброска Воли. Если спасбросок проваливается, нормальные моральные запреты субъекта подавляются и его совесть за­молкает, так что субъект внезапно желает совершить то, о чем обычно никогда бы и не подумал (мировоззрение зрителя не­медленно преобразовывается на диаметрально противоположное). Паладин может беспощадно убить невинных, жрица лю­бви может вырезать молодую пару на их свадьбе. Подавление морали субъекта постоянно, пока не будет разбито заклина­нием сломать зачарование. Вполне вероятно, что религиозный характер персонажа потребует искупления, прежде чем он восстановит покровительство своего божества - если прощение будет возможным, в зависимости от того, что за действия были совершены.

Если смотревший на идола преуспевает в спасброске, он защищен от эффекта этого идола в течение 24 часов, но должен делать попытку нового спасброска, если посмотрит на предмет вновь по прошествии этого времени.

Умеренное зачарование, СЬ 11-й; Создание Чудесного Предмета, безжалостное зачарованиеЧР; Цена 66,000 gp; Стоите 33,000 gp + 2,640 ХР; Вес 8 фнт.

Кольцо драконьего обмана

Это кольцо любят драконы, использующие в качестве оружия обман и уловки. Это позволяет им моделировать внешность и силы других драконов.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о кольцах драконьего обмана, сделав проверку Знания (тай­ны).

DC 20: Клогайилиаматар, древний зеленый дракон из Лесе Криптгарден, создала опытный образец этого кольца, чтобы иметь возможность принимать формы других драконов, для разнообразия способов вводить свои цели в заблуждение.

DC 30: Клогайилиаматар использовала кольцо, чтобы изобразить из себя серебряного дракона, предложив помощь се­мейству Брокенгалф - избавление их пастбищ от буйствующего зеленого (которым на самом деле был сам Клогайилиама- тар). Будучи в форме серебряного, она не только подкосила семейство Брокенгалф, но также заставила уотердипские удар­ные силы убить молодого самца зеленого дракона, метившего на ее территорию.

Описание: Эти тонкие серебряные кольца гравированы длинными драконими формами.

Активация: Кольцо драконьего обмана имеет две различные функции. Изменение внешности, чтобы напоминать другого дракона - стандартное действие для носящего кольцо. Изменение типа энергии и формы дыхательного оружия - часть дей­ствия, используемого для дыхательного оружия.

Эффект: Это кольцо позволяет носящему его по желанию изменять свою внешность, чтобы напоминать дракона другого вида. Кроме того, трижды в день кольцо позволяет носящему изменить форму и тип энергии своего собственного дыхатель­ного оружия (хотя урон и DC спасброска остаются теми же самыми). Таким образом, взрослый красный дракон, дыхатель­ное оружие которого - обычно 14d10 конус огня, может использовать эту способность для изменения своего дыхательного оружия на 14d10 линию молнии. Только существа типа "дракон" могут использовать это кольцо.

Умеренная иллюзия и превращение; СЬ 7-й; Сковать Кольцо, маскировка себя, замена дыхательного оружияДра, создатель должен иметь умение Формирование Дыхания\*“; Цена 64,200 gp; Стоимость 32,100 gp + 2,568 ХР.

Кольцо драконов

Эти медные кольца напоминают змей или драконов, кусающих свои хвосты. Они созданы Культом Дракона и очень це­нятся в высших рядах этой организации. Культ сделал около семидесяти таких колец. Носящий может использовать следу­ющие способности:

* Устно (как с языками) или телепатически (как с телепатической связью Рари) связываться с любым драконом в преде­лах линии видимости.
* Производить тихое изображение дракона однажды в день в пределах 60 футов. Дракон похож на любого дракона, кото­рого носящий видел лично (эта способность, как правило, используется как символ для распознания или для отвлечения внимания).
* Передавать призыв названному драколичу или злому дракону. Цель знает местоположение носящего и может ответить на его призыв, если пожелает, но ничто его к этому не принуждает. Призыв остается активным, пока кольцо не снято, пока носящий не отменит призыв или пока носящий не умрет.

Сильное предсказание, воплощение и иллюзия; СЬ 15-й; Сковать Кольцо, обнаружение мысли, посылка, тихое изображе­ние, языки; Цена 25,000 gp.

Палочки Темной Леди

Священники Тиамат создали эти палочки для помощи в сражении с миньонами Ксимора. Палочки предоставляют своим владельцам способности, уравнивающие силы и преимущества добрых драконов.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о палочках Темной Леди, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (религия).

DC 20: Эти палочки были изначально созданы Шуду-Аб, бывшей высокой жрицей церкви Тиамат в Унтере. Она создала их для нейтрализации преимуществ, которые добрые драконы имели перед злым культистам.

DC 30: Шуду-Аб смаковала идею запутать благородных драконов, устроив им несправедливый поединок. Она знала, что эти палочки были для драконов губительны и что даже угроза их присутствия в битве обычно уменьшала мастерство метал­лических драконов.

Описание: Эта палочка - толстый жезл из сплошного обсидиана. Она словно поглощает свет вокруг себя, оставляя в воз­духе темный шлейф.

Эффект: Дважды в день по команде владелец палочки Темной Леди может выстрелить хроматеческий луч (см. ниже) в до­брого дракона. Однажды в день владелец может использовать эффект тени Темной Королевы (см. ниже), чтобы заблокиро­вать и навредить добрым драконам. Кроме того, палочка может использоваться как божественный фокус, предоставляя +2 бонус к уровню заклинателя, когда владелец читает заклинание, в котором использует ее как компонент.

Умеренное предсказание; СБ 9-й; Создание Палочки, хроматический луч\*, тень Темной Королевы\*; Цена 55,000 gp; Стои­мость 27,500 gp + 2,200 ХР.

Бутылка губителя чешуи

Бутылки губителя чешуи - чрезвычайно полезные инструменты при борьбе с драконами с высокими естественными бону­сами доспеха. Когда бутылка открыта, она выбрасывает мутно-серый луч магии, ослабляя прочность чешуи существа. Хотя бутылки эффективны против всех существ, имеющих естественный доспех, они были разработаны для сражений с дракона­ми.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о бутылках губителя чешуи, сделав проверку Знания (тай­ны) или Знания (история).

DC 20: Военные Волшебники Кормира создали первые бутылки губителя чешуи. Они сделали бутылки, чтобы помочь рыцарям в их битвах против Пурпурного Дракона.

DC 30: Бутылки более-менее успешно использовались рыцарями в поединках с меньшими драконами. Когда они в конеч­ном счете бились с Пурпурным Драконом, они не были готовы к его врожденному сопротивлению магии. Он проигнориро­вал эффект бутылок и съел нескольких рыцарей.

Описание: Каждая бутылка губителя чешуи сделана из кормирского стекла, обернута змеиной коже и закупорена ма­ленькой пробкой. Тот, то ее держит, может почувствовать внутри слабое шевеление.

Активация: Для удаления фиксатора пробки владелец бутылки должен сказать командное слово "Деринакс". Затем вла­делец направляет бутылку на целевое существо и вынимает пробку.

Эффект: Однажды в день владелец может откупорить бутылку и направить луч магии в существо на расстоянии до 60 фу­тов, как атака дальним касанием. Если цель поражена, она получает -10 штраф естественного доспеха на 150 минут. Этот штраф не может уменьшить естественный бонус доспеха существа ниже 0, и при этом он не оказывает какого-либо эффекта на бонусы улучшения естественного доспеха (типа предоставленного заклинанием кожа-кора). Цель не имеет права на спасбросок, но луч подвержен сопротивлению заклинаниям; владелец бросает Ы20+15 и должен пробить сопротивление за­клинаниям существа.

Сильное превращение; СБ 15-й; Создание Чудесного Предмета, ослабление чешуиДра; Цена 10,800 gp; Стоимость 5,400 gp + 432 ХР; Вес 1 фнт.

Скипетр Симбара

Скипетр Симбара - традиционная палочка должности Скептенара Симбара. Хотя существует лишь одно такое изделие, теоретически возможно создать другие скипетры с подобными функциями.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о скипетре Симбара, сделав проерки Знания (тайны) или Знания (история).

DC 20: Скипетром Симбара владел Скептенар Симбара, номинальный правитель Чессенты, начиная с исчезновения Чаз- зара в Году Драконьей ярости (1018 DR).

DC 30: В течение своего господства Отец Чессенты отошел от исполнения мирских правительственных задач, поскольку это могло подорвать провозглашенную божественность. Также он назначил безликого, безмолвного вицероя для решения повседненых задачи правительства - должность (традиционно занимаемая мощным тайным заклинателем), ставшая извест­ной как Скептенар Симбара. Первый из скептенаров изготовил эту палочку для должности согласно указаниям Чаззара.

Описание: Скипетр Симбара - 2-футовая серебряная палочка, утыканная джетом, вырезанным и размещенным в образе стилизованного необузданного дракона. В шарообразной рукоятке скипетра есть отверстие в центре, чтобы скипетр можно было повесить на талии на поясном шнуре.

Эффект: Скипетр Симбара изменяет внешность носителя на таковую безликого гермафродитного гуманоида среднего сложения и оттенка кожи, как заклинание завеса. Если носитель может читать тайные заклинания, он может использовать обнаружение мысли по желанию. Кроме того, если носитель может читать тайные заклинания, он может посылать телепати­ческое сообщение любому, чьи поверхностные мысли он прочтет (позволяя двухстороннюю связь, при этом все равно скры­вая личность носителя).

Сильная иллюзия; СБ 11-й; Создание Палочки, обнаружение мысли, завеса; Цена 152,200 gp; Стоимость 76,125 gp + 6,090 ХР.

Камень воздушной тревоги

Камни воздушной тревоги - полезные инструменты для предупреждения городков (и отдельных домов и зданий) о присут­ствии драконьих противников. Обычно размещаемые с интервалами по периметру городка, эти камни дают городкам ко­роткий промежуток времени для подготовки к нападению драконов. Во многих городках патрули кружат по периметру, на­блюдая, чтобы поднять тревогу.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о камнях воздушной тревоги, сделав проверку Знания (тай­ны).

DC 20: Эти камни - недавнее изобретение, предназначенное для защиты от полетов драконов в течение Года Бродячих Драконов. Ходят слухи, что они используются в Хиллсфаре, Эммече и Флане.

DC 30: Мудрецы говорят, что Ларендраммагар ("Нексус"), великий вирм - золотой дракон, изобрел их в качестве по­лезных инструментов для помощи городкам в защите от бушующих драконов.

Описание: Эти объекты выглядят как каменные цилиндры, раскрашенные маленькими картинами различных драконов, живущих на Фаэруне.

Эффект: Цилиндры постоянно испускают цилиндрическую область предупреждения высотой 500 футов и радиусом 100 футов. Когда дракон пролетает над цилиндром или касается его, тот испускает громкий шум в течение 1 раунда. Кроме того, он высвечивает цилиндрический образ вида обнаруженного дракона в течение 3 раундов, видимый до мили во всех направлениях.

Умеренное отречение и иллюзия; СЬ 11-й; Создание Чудесного Предмета, воздушная тревогатс, запрограммированное изображение; Цена 15,000 gp; Стоимость 7,500 gp + 600 ХР; Вес 2 фнт.

Малые артефакты

Ниже описаны некоторые из связанных с драконами малых артефактов, известных на Фаэруне. Хотя некоторые из них единственны в своем роде, они не считаются главными артефактами из-за вложенных в них сил.

Кулон Чассабры

На верхушке горы где-то на Севере Тостин Алаэртмауг нашел кулон Чассабры на скелете его давно мертвой создательни­цы, именем которой он был назван.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о кулоне Чассабры, сделав успешную проверку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 20: Колдунья Чассабра управляла по маленькой секции Земель Млембрин вдоль Реки Дессарин в третьем столетии Отсчета Долин.

DC 25: Известная как "Леди Вращающихся Камней", Чассабра покинула свою башню и земли, превратившись в аметисто­вого полудракона.

DC 30: Родословная Чассабры восходит к Фелривенсер, великому аметистовому вирму, известной волшебникам древнего Нетерила как "Яркий Самоцвет". Предполагают, что она нашла давно утерянные сокровища Фелривенсер и скрывает их в экстрапространственном месте, которого можно достичь через портал, управляемый ее кулоном.

Описание: Эта драгоценность выглядит как тонкий отполированный кусочек меди в форме алмаза, гравированный рисун­ком - три закрытых человеческих глаза с длинными ресницами в треугольнике (один ниже двух других) - висящий на ма­ленькой цепочке в виде ожерелья. Заклинания, наложенные на кулон, делают его ужасно прочным и неметаллическим (та­ким, что на него не воздействует магнетизм или заклинания, воздействующие на металл, и он больше не проводит тепло или электричество) и заставляют его автоматически изменяться, приспосабливаясь под носящего. Он столь же тверд, как ада- мантин (твердость 20, 5 hp).

Эффект: Будучи надет, кулон Чассабры мысленно сообщает свои силы носящему (это - самоидентифицирующийся пред­меты), который может активизировать их одной лишь безмолвной силой воли (стандартное действие, вызывающее атаки возможности). Исключения - три автоматических, всегда функционирующих силы кулона, которые затрагивают только но­сящего: видеть невидимость, падение пера и иммунитет к магическим ракетам.

Кулон имеет следующие дополнительные силы. Лишь один из этих эффектов может быть активен одновременно; фор­мирование нового деактивирует тот, который работал до него.

4/день - огонь фейри (когда пользователь активирует эту силу, существа и объекты в пределах 5-футового радиуса, сосре­доточенного на пользователе, но не сам пользователь, выделяются огнем фейри. Эффект продолжается 10 минут; в осталь­ном сила работает точно так же, как заклинание огонь фейри).

3/день - дверь измерений, маскировка себя

1/день- регенерация (как заклинание, кроме того, что все отсутствующие ткани регенерируют за один раунд, независимо от того, присутствуют и присоединены ли отделенные части тела).

Сильное отречение, призывание, предсказание, воплощение, превращение; СЬ 15-й; Вес 1 фнт.

Алмазный Скипетр Чомиллы

Алмазный скипетр Чомиллы - один из по крайней мере трех давно утерянных скипетров знаний Увареана. Алмазный ски­петр был создан Чомиллой за столетия до уничтожения Земель Знаний (как было известно эльфийское царство Увареан в западном центральном лесу) упавшей звездой. Чомилла была среди немногих выживших благодарность ее визиту к корона- лу. После бедствия Чомиллаа передала скипетр короналу на сохранение, чтобы вернуться домой и посмотреть, что еще можно спасти. В этот момент скипетр исчезает из записей, будучи потерян или украден. Скипетр не был найден до Года По­соха (1366 DR), когда Дретчройастер нашел его на Поляне Падения Монарха.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию об алмазном скипетре Чомиллы, сделав успешную про­верку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 20: Эти скипетры были изначально созданы эльфами Увареана в качестве ключей для доступа к секретным хранили­щам знаний.

DC 30: Чомилла, одна из последних оставшихся эльфов Увареана, создала этот скипетр, но он был утеряно некоторое вре­мя спустя после уничтожения ее царства.

Описание: Этот 6-футовый скипетр вырезан из единого огромного кристалла, с совершенным прозрачным шариком в на- вершии.

Эффект: скипетр действует как +3/+3 четвертной посох. Владелец может также использовать следующие эффекты.

По желанию - ускоренное обнаружение магии

3/день - идентификация, знание легенд, языки

1/день - лабиринт.

Первичной функцией скипетра было отпирание секретов библиотек Увареана, секретных складов эльфийских знаний в Долинах. Когда владелец скипетра находится рядом с артефактом или местом, связанным с Увареаном, он чувствует слабое покалывание. Концентрируясь на определенном объекте или месте и делая успешную проверку Знания ^С, соответствую­щее к величине знания), владелец может узнать основную информацию на эту тему.

Сильное призывание, предсказание и иллюзия; СЬ 15-й.

Шлем высшего волшебства

Шлемы высшего волшебства - мощные артефакты нетерезов, способные превратить младшего волшебника в мага великой силы, хотя и по значительной персональной цене.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о шлемах высшего волшебства, сделав успешную проверку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 20: Шлемы высшего волшебства датируются Золотым Веком Нетерила. Они позволяют носителю перехватывать силу великих арканистов-нетерезов.

DC 25: Шлемы высшего волшебства взыскивают ужасную цену с тех, кто злоупотребляет их силой, оставляя некоторых из тех, кто полагается на них, идиотами, неспособными готовить заклинания.

DC 35: Шлемы высшего волшебства были изобретением легендарного Землевидца. Говорят, что он завещал такие сокро­вища к арканистам грядущих времен как способ измерить их мудрость и сдержанность. Любопытно, что большинство "успешных" владельцев шлемов в конечном счете исчезло при таинственных обстоятельствах, родив предположения, что те, кто прошел "испытание'' Землевидца, позже были завербованы для некоторых особых целей.

Описание: Этот украшенный рифленый шлем сделан из стали, покрытой серебряным сплавом, и изменяется, чтобы соот­ветствовать голове любого существа, которое его наденет.

Эффект: Шлем высшего волшебства позволяет любому носящему, уже способному читать заклинания волшебника, гото­вить и читать два дополнительных заклинания каждого уровня с 6-го по 9-й (общее количество - 8 заклинаний в день). Это считается бонусными ячейками заклинаний (как будто от очень высокого Интеллекта) и поэтому применяется только к за­клинателям, уже способным накладывать заклинания этих уровней (хотя такой заклинатель может все еще использовать ячейки для подготовки заклинаний низшего уровня или заклинаний, измененных метамагическими умениями). Наложение заклинания из одной из этих бонусных ячеек наносит Ы6+1 пунктов урона носящему немедленно после завершения закли­нания. Если шлем снят, любые бонусные заклинания, подготовленные в период его ношения, немедленно теряются.

У шлема есть несколько недостатков. Во-первых, если все дополнительные заклинания, полученные в период ношения шлема, не наложены в пределах 12 часов после их подготовки, носящий теряет все подготовленные заклинания волшебника в конце этого периода (включая бонусные заклинания от шлема и любые другие заклинания волшебника, которые носящий подготовил как обычно). Ячейки заклинаний для этих потерянных заклинаний считаются израсходованными (носящий дол­жен вновь отдохнуть для повторного использования ячеек заклинаний). Чтобы предотвратить это, должны быть израсходо­ваны лишь бонусные ячейки заклинаний. Например, волшебник 12-го уровня, носящий шлем высшего волшебства, имеет доступ лишь к ячейкам заклинаний 6-го уровня и ниже. Он может использовать от шлема лишь две бонусных ячейки закли­наний 6-го уровня, и если он прочитает оба их в пределах 12 часов после подготовки, то этот недостаток не сработает. (Дру­гими словами, он не штрафуется за неспособность использовать бонусные ячейки заклинаний более высокого уровня, предоставляемые шлемом).

Второй недостаток состоит в том, что если шлем когда-либо используется (не просто носится, а фактически используется для подготовки заклинаний в своих бонусных ячейках) одним и тем же носящим дважды в десятидневку, он наносит нося­щему 1 пункт иссушения Интеллекта, и эта попытка использовать дополнительные ячейки проваливается.

Третий недостаток состоит в том, что если шлем когда-либо используется дважды за отдельный 30-дневный период одним и тем же носящим для подготовки заклинаний одной и той же школы, подготовка удается, но носящий немедленно получа­ет 1 пункт иссущшения Интеллекта и навсегда теряет 1 очко жизни. Несмотря на эту великую цену, пока он носится, шлем позволяет носящему читать эти бонусные заклинания, даже если потеря Интеллекта означает, что носящий обычно не мо­жет больше читать заклинания этого уровня.

Например, если носящий использует шлем для подготовки антимагического поля и цепной молнии, затем 28 дней спустя использует шлем для подготовки великого рассеивания магии (та же самая школа, что и антимагическое поле) - носящий по­несет эти потери. Если он не образумился и использовал шлем для подготовки решительной руки Бигби (та же самая школа, что и цепная молния), она испытает потерю снова. Если его Интеллект был 16, то теперь он уменьшится до 14, чего обычно недостаточно для прочтения великого рассеивания магии или решительной руки Бигби. Однако, сила шлема все еще позво­ляет ему накладывать эти заклинания (но не любые другие заклинания 5-го или 6-го уровня, которые были подготовлены как обычно).

Сильное превращение; СЬ 20-й; Вес 3 фнт.

Главные артефакты

Многие из единственных в своем роде изделий, описанных в этой секции, ныне покоятся среди сокровищ дракона - что говорит о том, что они прекрасно охраняются. Если любым из них завладеют авантюристы или их враги - это событие мо­жет иметь последствия, способные потрясти мир.

Клыкастый Щит Шика Корорта

Клыкастый Щит Шика Корорта - исторический артефакт Эры Шуун с существенным историческим грузом - как тирани­ческий символ кампании Семи Сожжений и как религиозная реликвия среди гноллов Культа Йеногу.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о Клыкастом Щите Шика Корорта, сделав проверку Зна­ния (тайны) или Знания (история).

DC 20: Захватив запасы Римнасарла Сияющего в Году Чумных Облаков (236 DR), Куисар Шуун IV ускорил период ин­тенсивных исследований и магического экспериментирования среди придворных магов Имперского Двора Шуун. Многие артефакты и заклинания, приписываемые Империи Шуун, датируются этим периодом, так что Клыкастый Щит Шика Ко­рорта, выкованный в Году Военного Виверна (258 DR) - лишь один из примеров.

DC 25: Корорт адх Шуун, первый владелец Клыкастого Щита, был мамелюком (королем-рабом калишитов) наследия Те- тен, достигшим ранга Шик (майор) в армиях Империи в течение господства Куисары Шуун V. Стратегический гений, запоз­дало признанный одним из передовых военных умов своего времени, Корорт был инструментом в расширении восточных границ Империи к Лендрайзу. Лишь его статус мамелюка не позволил Корорту достичь ранга куайадина (генерала) до смер­ти от рук убийцы-ракшасы, завербованного ревнующими его старшими.

DC 30: После смерти Корорта Клыкастый Щит носила череда куайадинов в качестве церемониального символа должно­сти. Он не видел особых битв до второй половины Года Серебряного Падуба (437 DR). В ответ на восстание многочислен­ных городков на Реке Шаар и на Озере Леспен, Куисар Амал Шуун VII послал куайадина Хакама ин Сарак эль Салла, свое­го самого беспощадного генерала, и семнадцать кораблей с войсками для подавления восстания. В течение кампании, кото­рая затем стала известна как Семь Сожжений, Хакам носил Клыкастый Щит с большим эффектом, пока его войска бушева­ли в Шейрталаре, Кормуле и еще в пяти городках. Щит Шика Корорта быстро стал ненавистным символом тирании Шуун. Хакам оставался в Шааре в качестве назира (префекта) до своей позорной смерти в Году Выпущенных Страхов (451 DR), когда толпа вдов растерзала его на части.

Клыкастый Щит Шика Корорта исчез в хаосе, последовавшем после краха имперского правления, и не появлялся до Года Клыкастой Твари (640 DR). В своем длинном трактате, именуемом Догменом Шаара, изданном в Году Отвратитель­ных Гримуаров (676 DR), Дхинтар из Кормула ведет хронику быстрого повышения влияния культа Йеногу среди степных племен гноллов в этом году и, в результате - острого увеличения числа атак на городки на Озере Леспен в последующие де­сятилетия. Один из пассажей описывает шипастый щит с рычащим образом - безошибочное описание Клыкастого Щита Шика Корорта - используемый Ур-Дарноком (выдающимся шаманом культа Йеногу) и уважаемый как реликвия племена­ми гноллов в регионе.

Позже в своем трактате Дхинтар предполагает, что межплеменной раздор, прорвавшийся среди шаарских племен гноллов в Году Убийцы в Саване (671 DR), был связан со смертью Ур-Дарнока от рук великого вирма - синего дракона. Поскольку драконы из логовищ по всему Фаэруну всегда питались богатыми стадами, бродящими по Шаару, Дхинтар не мог и предпо­ложить, который из вирмов убил Ур-Дарнока и захватил Клыкастый Щит Шика Корорта. Хотя большинство мудрецов на­чиная с того времени предполагало, что нападение, разрушившее силу шаарских племен гноллов, было чистой случайно­стью, по правде говоря - Ириклатагра (неопознанный синий дракон) преднамеренно выследила это косвенное наследие запасов Римнасарла и заполучила его. С тех пор Клыкастый Щит Шика Корорта безмятежно покоится среди ее запасов, в то время как рассказы о его силах выросли среди племен гноллов Юга до мифических размеров, а его изображение было принято в качестве символа тирании в Лапалийе последователями Бэйна и Сына Бэйна.

Описание: Клыкастый Щит Шика Корорта - легкий стальной щит, внешняя сторона которого сделана в виде рычащего чудовищного лица. Костяные шипы, похожие на выпирающие клыки, выступают из-за нижней губы. Зверская внешность обыгрывалась по-разному - как похожая на таковую дракона, гнолла или изверга с Нижних Планов, и остались слабые сле­ды различных пигментов, использованных для укрепления таких интерпретаций. Два регулируемых кожаных ремня укреп­лены на обратной стороне щита, позволяя носителю прочно прикрепить Клыкастый Щит к предплечью и владеть им и как защитным, и как наступательным инструментом.

Эффект: Клыкастый Щит Шика Корорта - +2 командирский \* устрашающий \* легкий стальной щит с +2 щитовыми шипами.

Последствия: Если Клыкастый Щит когда-либо выберется из сокровищницы Ириклатагры, это станет важной новостью для гноллов Юга, среди которых Клыкастый Щит Шика Корорта достиг почти что мифического статуса. По мере того, как информация о новом появлении щита распространится на юг и восток, каждое из племен гноллов от Амна до Шаара на­чнет совершать набеги на проходящие караваны и на поселения на окраинах их территории. По крайней мере один из вы­живших после каждого из таких набегов принесет сообщение, обычно написанное грубыми рисунками, требующее вернуть щит Йеногу (Клыкастый Щит) в обмен на прекращение набегов. Тетиру будет тяжелее всего, поскольку племена гноллов обычны в Лесу Тетир, Лесу Мира, в Звездных Шпилях, в гряде Илтказар и в руинах Шунача. Торговля по Золотой Дороге также пострадает, и в конечном счете волнение распространится на юг, в Шаар. Конечно, простая передача Клыкастого Щита одному из племен не удовлетворит конкурирующие племена, так что эта проблема вряд ли уменьшится в течение ме­сяцев, если не лет. Если харизматичный лидер гноллов получит щит, они могут собраться в такую орду, какой не видали столетиями.

Рыцари Черной Перчатки, религиозный орден, посвященный божеству тирании, является растущей силой на северных и западных берегах Озера Пара. Как только информация о новом появлении щита распространится в Минтар, лидеры ордена (стремящиеся править всем Югом) увидят в приобретении Клыкастого Щита критический компонент к распространению своего влияния на Лапалийю. Зная, что им самим вряд ли удастся заполучить двузубый баклер, Рыцари тайно распустят слух о появлении Клыкастого Щита и начнут стараться заключить сделку с племенами гноллов по всему Югу. Помимо ослабления соседних царств, Рыцари постараются захватить щит себе независимо от того, которое из племен гноллов полу­чит его первым.

Подавляющая иллюзия; СЬ 20-й.

Г азир Край Пустыни

Использовавшийся при завоевании Нелантера и в приручении Облачных Пиков, Газир Край Пустыни - легендарное ору­жие Империи Шуун с проклятой репутацией.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о Газире, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (ис­тория).

DC 15: В Году Вороненого Клинка (276 DR) Куисар Шуун IV из Империи Шуун выковал уникально мощный скимитар из движущихся песков Пустыни Калим, что повлекло находку магических знаний, захваченных из запасов Римнасарла Сияю­щего. Шуун IV был некромантом, не особо умелым с мечом, сработавшим оружие исключительно ради того, чтобы дока­зать, что это возможно. Клинок (названный Газир, или "военный полумесяц" на Алжедо) лежал неиспользуемым в королев­ских хранилищах почти десятилетие после того, как он был выкован.

DC 20: В Году Расточительной Гордости (285 DR) Куисара Шуун V формально завещал скимитар старшему ралбахру (адмиралу), Мурабиру Мемнона Фаруку ин Абан эль Кафар ии Мемнон в качестве символа должности. Фарук давно и успешно вел завоевание и колонизацию Нелантера, как были известны заполоненные гениями острова к западу от Зазесспу- ра, и дар был принят как символ покровительства куисары. Следующая военно-морская кампания была очень успешной; по­чти два десятка бродячих джиннов было убито, но буйные ветры долго не позволяли парусным судам безопасно ходить вдоль Побережья Меча. Несмотря на строительство Морских Башен Ирфонг и Немессор, последующие усилия по колониза­ции провалились из-за отвращения дворян к постоянным прохладным ветрам (которые многие приписывали сердитому на­строению джиннов) и другим факторам жизни рядом с бурным Бездорожным Морем. Фарук в конечном счете был уволен в

Году Разрезанных Парусов (307 DR) преемником куисары, Шууном VI, и Газир вернулся в хранилищам под Имперской Го­рой Шунач, где томился почти три десятилетия.

DC 30: Зима, простиравшаяся с Года Потревоженных Гигантов (330 DR) до Года Холодных Столкновений (331 DR), была одной из самых холодных по записям Империи Шуун. Эмираты Калишар завалило снегом, и налетчики-гиганты появились с гор, чтобы разграбить изолированные общины. После того, как большое племя морозных гигантов начало изводить отда­ленные фермы Аскатлы, Куисар Шуун VII послал большую компанию солдат разобраться с угрозой. Газир был на время выдан полковнику отрядов, Балаку Мухаму ин Дауд эль Талхибу, использовавшему Край Пустыни для изгнания множества северных чудищ.

Хотя Мухам по возвращении в Шунач был провозглашен героем, репутация Газира была запятнана вереницей последо­вавших резких зим вкупе с сообщениями о том, что духи морозных гигантов все еще заполоняют Облачные Пики. Начались слухи, что оружие каким-то образом проклято и что души его жертв остались привязанными к этому миру, где и продолжи­ли беспокоить живых. Визири Шууна VII сочли политически целесообразным вернуть Газир в королевские хранилища, где он и лежал нетронутым до падения Империи. В Году Кулака Корри (450 DR) Ириклатагра захватила Газир наряду со мно­жеством других сокровищ, когда разграбила Шунач, и Край Пустыни с тех пор валяется среди ее запасов.

Описание: Газир - великий скимитар почти 5-футовой длины от кончика до павершия. Клинок из стеклянной сталиЧД сформирован из прозрачного песка, оставшегося после Потрескивания Мемнона, перемещающейся области интенсивного жара в Пустыне Калим. В сердце клинка постоянно танцует линия извивающегося огня. Гладко отполированные гарда и ру­коять скимитара вырезаны из когтя давно мертвого синего вирма и гравированы магическими рунами, окружающими сим­вол Шууна IV.

Эффект: Газир - +2 губитель элементалов пылающий скимитар. Оружие также поглощает первые 10 пунктов урона от огня в атаке, которые обычно получил бы его владелец (подобно заклинанию сопротивление энергии). Однажды в день вла­делец может использовать воздушную прогулку.

Наконец, одна любопытная сила Газира создает вялые фантомы каждого из существ, которое от него падет. Такие приви­дения привязаны только к общей географической области, в которой они убиты, и могут проявляться в двух различных фор­мах (хотя и не в обеих одновременно). Мертвые жертвы могут проявляться либо как визуальные фантомы, либо как есте­ственные или элементные явления, так или иначе связанные с их смертной жизнью. Хотя эта сила не особо понятна, она, по­хоже, создала джиннские привидения, способные проявлять ветры по всему Нелантеру, и фантомы морозных гигантов, способные проявлять ожесточенный холод и снег в Облачных Пиках.

Последствия: У Газира плохая репутация и по сей день, хотя большинство тех, кто не понимает Алжедо, считают это именем ифрита, связанного в форме клинка. Торговцы регулярно проклинают Край Пустыни за снежные бури Прохода Клыка или за жестокие ветра, продувающие Канал Асавира. Если Газир вновь всплывет в Амне или в Тетире, будучи извле­чен из сокровищ Ириклатагры, рассказы о мстительных привидениях морозных гигантов и замученных гениях вновь рас­ползутся по Нелантеру и Побережью Меча. Кроме того, такие слухи могут быть и фактическими, поскольку побережье Амна и северный Тетир будут переносить все более и более жестокие бури и резкие зимы в годы после нового появления Газира, поскольку каждый последующий фантом, созданный клинком, подстрекает все предыдущие фантомы использовать свои оставшиеся магические силы по максимуму. Кроме того, если Край Пустыни будет использоваться для убийства дру­гих существ, могут также распространиться рассказы об их духах, заполоняющих регион.

Общественное мнение вынудит лидеров Амна и Тетира искать место хранения скимитара, но белый вирм, устроивший ло­говище на вершине Горы Навершие Копья (Айсхауптаннартаникс) быстро постарается прибрать Газир себе. Он боится, что климат Облачных Пиков заметно потеплеет, если духи морозных гигантов так или иначе упокоятся после уничтожения ски- митара. Столетиями старавшийся выманить Край Пустыни у Ириклатагры, Айсхауптаннартаникс постарается поскорее воспользоваться преимуществом, если какая-либо банда авантюристов заполучит скимитар.

Подавляющее призывание; СЬ 20-й.

Кайас Бич Кракенов

Кайас Бич Кракенов - традиционное оружие Протекторатов Тритона Моря Упавших Звезд в их бесконечной битве по сдерживанию дремлющих цефалоподов Траншеи Лопока.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о Кайасе, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (ис­тория).

DC 20: В течение четырнадцати столетий, вплоть до столетия назад, Кайас был традиционным оружием Протекторатов Тритона, которым владела череда военных лидеров тритонов против кракенов, живших внизу. В руках тритонов Бич Краке- нов вырезал настолько много великих жителей глубин, что немногие из них смели появляться из Траншеи Лопока.

DC 25: Во время господства Коронала Ваэкуиис II из Ариселмалира, которое длилось с -819 DR по -777 DR, произошло преследование волшебников по всему Морю Упавших Звезд, особенно - четырех орденов Дукар Мифа Нантар.

В -788 DR Ваэкуиис Темная, как стала известна параноидальный правительница морских эльфов, начала Пятую Войну Се- роса против королевства шаларинов Эс'крин после Второго Перехода Шаларинов. Эта атака побудила другие союзнические и нейтральные государства Сероса объединиться против них, так что в отчаянии коронал вступила в союз с парой кракенов - Борапалисом и Рилуркартом - из Траншеи Лопока. Война наконец-то закончилась после смерти Ваэкуиис II и ее союзни- ков-кракенов - результата героического пожертвования маленькой банды Дукаров из Ордена Джимари - но не ранее разру­шения Эс'крина и магократии моркотов, известной как Тайны Хумбара.

Смерть Борапалиса была работой Кайаса - тритонского оружейника-Миротворца, который, как считают, убил поганого кракена, обратившись в великий клинок и погрузившись в черное сердце монстра. Предполагают, что он использовал скры­тый Пятый Шаг Пути Оружия Карела (давно заброшенный двухклинковый кинжал, некогда использовавшийся тритонами). Именно из этого рассказа возникли первые легенды о Биче Кракенов - оружии, которое теперь названо по имени его созда- теля-Дукара.

После окончания Пятой Войны Сероса Бич Кракенов перешел во владение династии Орисон из Ариселмалира. Однако, он не был учтен среди инвентаря королевских хранилищ в Году Утомленных Королей (-412 DR), когда корона Ариселмалира перешла к Дому Весахлиир из Нарамира. Никаких записей о Кайасе не существует, пока он не всплывает в течение Седь­мой Войны Сероса в руках штормового гиганта-авантюриста по имени Лортар из Волн. Лортар погиб в бою с легионом элитных воинов-моркотов в Году Доблестного Кобольда (-106 DR),

В течение одной из последних битв войны Бич Кракенов ненадолго попал в руки Теократии Глубины, прежде чем был возвращен тритонами, чье неожиданное появление из глубинных впадин моря гарантировало поражение моркотов.

DC 30: В Году Разбитой Стены (1271 DR) Протекторат Ахлорс был разорен атакой с неожиданной стороны. Ириклатагра, исследуя окружающие солончаки, сильно отличающиеся от того, в котором она родилась, посредством переливающегося камня юун, разграбила торговый город Отанин. Помимо немалого количества жемчуга, она убежала с Кайасом и трупом по­следнего владельца оружия в когтях. С тех пор Бич Кракенов лежит без дела среди ее сокровищ.

Описание: Бич Кракенов - уникальный двулезвийный меч, очень похожий на симметричное копье или гарпун, сделанный из коралла и кости. Немногим более 9 футов в длину, Кайас состоит из двух длинных, тонких клинков, сделанных из брит­венно-острого коралла Джимар (красноцветный вариант когтевого коралла), на противоположных концах центральной ру­кояти. Клинки и рукоять гладки и безшовны, представляя собой единое целое. 3-футовая цилиндрическая рукоятка, сфор­мированная из отполированной кости, пронизана тремя овальными отверстиями, каждое из которых - в толщину руки три­тона. Несмотря на свой размер, оружие весьма легко, веся менее 5 фунтов, но оно крепко как адамантин и по существу не- разрушаемо.

Эффект: Бич Кракенов может использоваться как +3/+3 двулезвийных меч (хваткой за два внешних отверстия рукояти) или как +5 длинное копье под водой (хваткой за центральное отверстие рукоятки). Любое успешное попадание по цефало- поду (что включает кракенов, осьминогов и кальмаров) наносит дополнительный урон 2d6, или вдвое при критическом по­падании. Владелец может непрерывно действовать под эффектами заклинаний свобода движения и темновидение.

Остаточная чувствительность Кайаса может ощущать присутствие кракена в пределах 100 миль от его местоположения и направлять владельца к ближайшему из подбных жителей глубин, что заставляет его коралловые клинки светиться перели­вающимися оттенками красноватого света. Клинки Бича Кракенов также тепло светятся в присутствии любых Дукаров - ре­флексивный эффект, действующий и по сей день на живущих Дукарах. Этот последний эффект говорит, что владелец Бича Кракенов может выявить дукарские силы Кайаса, но средств сделать это в настоящее время не известно.

Последствия: Протектораты Тритонов Сероса никогда не подтверждали потерю Кайаса перед Ириклатагрой, хотя бы по­тому, что обладание Бичом Кракенов (или имитация того, что это так) сдерживает кракенов Траншеи Лопока под контро­лем. Следовательно, если оружие извлечь из запасов Ириклатагры, информация о его новом появлении расползется под вол­нами Моря Упавших Звезд, и заявления об арсенале тритонов окажутся обманом. Лопоки (как они называются в языке лока- тахов) немедленно начнут проверять защиту Протекторатов, чтобы понять, правдивы ли такие рассказы, и, сделав это, соот­ветственно пересмотрят свои планы. В то же время и тритоны, и кракены используют любые средства для приобретения Кайаса - первые в надежде восстановить разбитый статус-кво, вторые - чтобы закрепиться в более выгодном положении.

В северном Бездорожном Море Сларкетрел (отродье Амберли и Короля Бездорожных Глубин) использует все ресурсы скрытного Общества Кракена, чтобы захватить Кайас себе. Точно так же, как только Цефалополоп (как называет себя кра- кен, управляющий городом куо-тоа Слупдилмонполоп глубоко под Заливом Огненного Селезня) узнает об обнаружении оружия, он пошлет жуликов-куо-тоа из Отрубленного Когтя украсть оружие. Кракен, устроивший логовище у побережья Калимшана и кракен, скрывающийся в Нелантере (сейчас называющий себя Проклятием Ирфонга) сделают то же самое. Даже Шонд Таровин, позорный волшебник, оказавшийся в форме гибберлинга-бормотуна, устроивший логовище среди По­ющих Камней, попытается захватить Кайас, надеясь использовать угрозу, которую он представляет, для манипулирования кракенами окрестных морей.

Наконец, Бич Кракенов представляет большие возможности Орденам Дукар, которые должы все же вернуться в Миф Нан- тар. Есть небольшой шанс, что при помощи дремлющей чувствительности Кайаса можно было бы наладить контакт с Вели­ким Ученыем Куосом из Пятого Ордена. В таком случае есть шанс на возрождение Кайаса или по крайней мере на то, что он поделится давно утерянной информацией с Дукарами, пытающимися восстановить Потерянный Орден Джимар.

Умеренное превращение; СЬ 20-й.

Куралтаар Демонощит

Куралтаар - один из тринадцати Демонощитов, выкованных Хилатером (Халастером Черным Плащом) во времена Импе­рии Шуун.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о Куралтааре Демонощите, сделав проверку Знания (тай­ны) или Знания (история).

DC 20: Создание тринадцати Демонощитов было поручено в период Империи Шуун как часть проекта по поиску способа более надежного связывания извергов с волей их призывателей и, таким образом, использования их в качестве агентов Им­перии Шуун. Из тринадцати щитов двенадцать были утеряны, а один покоился в королевских хранилищах Шуун, пока его не заграбастала Ириклатагра.

DC 30: В течение Века Шуун множество маленьких царств, вместе известных как Эмираты Калишар, поднимались и пада­ли вдоль южного Побережья Меча к северу от Шагающих Гор. Правители этих царств управляли своими субъектами по своему усмотрению, пока эти субъекты повиновались Куисару, исправно платили налоги и при необходимости снабжали имперскую армию. Неумеренностей у мелкой знати той эры было множество - в том числе широко распространенное обще­ние с извергами. Вызванные "домашние зверюшки" частенько ломали рвали свои рабские оковы и угрожали разорением, в то время как ответственные за их присутствие на Фаэруне благополучно скрывались за стенами своих вилл. В Году Провоз­глашения Клятвы (44 DR) последователи Анактира (местный псевдоним Тира) ответили на угрозу, представляемую буй­ствующими по полям демонами, выковав три щита-Губителя Демонов - Кимелтаар, Наэлотаар и Дизелтаар - и вручив их чемпионам-паладинам. Напротив, тяжелая имперская бюрократия не реагировала более восьмидесяти лет, да и после этого отреагировала лишь символически.

Хотя большинство записей времен господства Куисара Шууна III было уничтожено при Пожарище Шунача, похоже, что неправедный роринский волшебник по имени Хилатер был нанят для разработки более безопасных средств связывания из­вергов к воле призвавших их (и, таким образом, делая их агентами Империи Шуун). В Году Протухшего Арканиста (128 DR) Хилатер утвердился в покинутой башне в отдаленном эмирате Торсил, лежащем на Побережье Меча к северу от севе­ро-западных предгорий Облачных Пиков и к югу от Кендлкипа, близ современного Берегоста. В катакомбах под своей све­жеприобретенной башни роринский волшебник либо нашел, либо создал планарный пробой между Материальным Планом и Абиссом. Работая со знаниями гениев, более чем за столетия собранными колдунами-калишитами, и с процессом для со­здания зеркала поимки жизни, он изобрел процесс, посредством которого мог вызывать весь спектр нижних существ и на­всегда заковывать их в физические объекты.

После четырех лет экспериментирования Хилатер вышел в люди в Году Тринадцати Потерянных Гордостей (132 DR) с тринадцатью Демонощитами в руках, которые он представил Имперскому Двору. Хотя недавно взошедший на трон Куисар Амал Шуун IV был, судя по отзывам, доволен работой роринского волшебника, процесс, при помощи которого Хилатер со­здал Демонощиты, по неясным причинам так никогда и не был воспроизведен. Хилатер, очевидно, исчез в тот же день с та­инственной оплатой в руках, и единственная возможная хроника его работы скорее всего записана в непримечательном либ- руме, поименованном как Рабочая Книга Хилатера, который вскоре после этого был утерян. (Никто не знает, что этот дав­но утерянный том находится в библиотеке Короля Хаэдрака III из Тетира, скрытый под обложкой столетиями там пылив­шейся ни с чем не связанной и бесполезной книги).

Двенадцать из тринадцати Демонощитов быстро были распределены среди различных высокопоставленных мамелюков (калишитских королей-рабов), и спорадические заметки об их использовании появляются в различных исторических отче­тах вплоть до первого столетия Седьмого Века Калимшана. Тринадцатый щит, известный как Куралтаар, лежал нетрону­тым в имперских хранилищах, возможно - сохраняемый в качестве примера мастерства Хилатера для придворных магов Шуун, чтобы им было чему поучиться на досуге. Провалявшись в королевских хранилищах более двух столетий неисполь­зованным и почти забытым, Куралтаар был наконец вынут в Году Изумрудных Глаз (371 DR) и отдан Ириклатагре Куиса- рой Шаани. Обосновавшися с тех пор среди сокровищ великого синего вирма, тринадцатый Демонощит несомненно уника­лен тем, что существовал в течение более чем двенадцати столетий и за это время ни разу не побывал в бою.

Несмотря на тихую историю Куралтаара, два исторических события - оба из которых связаны с разрушением школ вол­шебства - сильно влияют на его дальнейшую судьбу. В Году Багровых Магий (1026 DR) маг Улкастер, примечательный призывающий, основал на руинах башни Хилатера школу призывания, привлекшую потенциальных магов со всего Побере­жья Меча. В течение восьми десятилетий Улкастер и его старшие ученики тайно пытались копировать более ранние работы Хилатера на этом месте. Когда они были уже на краю успеха, школа была разрушена в Году Торжествующего Халфлинга (1106 DR) в битве заклинаний с магами-калишитами, боявшимися растущей силы школы. Улкастер во время боя исчез, и его судьба остается неизвестной. Сегодня кое-кто шепчет, что волшебники Калимшана ревниво охраняют секрет заточения гениев и других мощных существ в физические объекты и что судьба Улкастерской школы ждет любого, кто собирается эти секреты отпереть.

Другое событие, подсветившее наследие Хилатера - разрушение Школы Чудесного в Году Прыгающей Лягушки (1266 DR). Общеизвестно, что Школа Чудесного была разрушена танар'ри и одержимыми жаждой власти студентами, что ускори­ло существующее недоверие амнийских народных масс к волшебникам. Лишь некоторые из мудрецов знают, что семена крушения школы были посеяны, когда четыре давно забытых Демонощита были извлечены из древнего кургана на Полях Мертвых и возвращены в Школу Чудесного для изучения. Так или иначе изверги, заточенные в щитах, были освобождены, и они в свою очередь вызвали легион своих собратьев, заручившись поддержкой нескольких студентов-волшебников, по­обещав им за это силу. Последовала резня, и после того, как изверги были вышвырнуты, от Школы Чудесного остались лишь руины - все ее мастера мертвы, а в живых осталось лишь несколько студентов.

Описание: Куралтаар (и другие Демонощиты) сделан в форме алмазного щита - форма брони, уникальная для эры Шуун (см. врезку). Куралтаар выкован из редкого сплава аржала и тантулора - двух легких руд с пламенного плана Фелегетос (четвертый из Девяти Адов), смешанного с серебром. В результате сплав почти непроницаем для атак, но все же сохраняет некоторую податливость. Кроме яркого, незапятнанного серебристого оттенка, испещренного необычным зеленым рисун­ком, Куралтаар не имеет украшений.

Эффект: Куралтаар - +1 алмазный щит с твердостью 12 и 30 очками жизни. Подобно всем Демонощитам, Куралтаар отражает природу и защитные силы заточенного в нем изверга - в этом случае это глабрезу по имени Курал'Рисик. Умень­шение урона глабрезу (10/добро), его иммунитеты (электричество и яд), сопротивления (кислота 10, холод 10 и огонь 10) и сопротивление заклинаниям (21) - все это применяется к носителю щита. Всякий раз, когда начинает работать любая из за­щитных сил щита, кроме бонуса класса доспеха, форму его носителя на мгновение скрывает образ Курал'Рисика (который был мощным, мускулистым глабрезу). В контакт с Курал'Рисиком войти невозможно, пока он остается внутри Демонощи­та. Однако, как обнаружили (к своему ужасу) волшебники Школы Чудесного, можно уничтожить Демонощит и таким об­разом освободить заточенного в нем изверга.

Последствия: Призывающим, обученным в традициях Улкастерской школы, возвращение Демонощит сулит возмож­ность наконец-то раскрыть секреты Рабочей Книги Хилатера. Несмотря на его относительную малоизвестность, если щит будет извлечен из сокровищ Ириклатагры и если разойдется весть о его возвращении, призывающие со всего Фаэруна по­стараются приобрести его. Талантир из Берегоста, призывающий с великой доброй славой и, возможно, величайший из жи­вущих ученых работы Улкастера, будет стремиться заполучить Демонощит в качестве краеугольного камня для переоткры- тия Улкастерской школы. Конкуренты Талантира будут искать Куралтаар для своих целей, а маги-калишиты, ревниво охраняющие свои секреты, постараются не допустить изучения наследия Хилатера. Кто бы ни получил Куралтаар, он ста­нет целью многочисленных нападок вызванных служителей, включая воздушных служителей, извергов и элементную се­мью, и опустошение, вызванное теми, кто сбежит из заточения, могут быть огромным.

Один из немногих студентов, избежавших разрушения Школы Чудесного, отказался от изучения Искусства, став шпио­ном и вором. Присоединенившись к Теневым Ворам, Ринном Даннихир быстро продвинулся по внутренней лестнице гиль­дии, став Грандмастером в Году Теней (1358 DR) и Илтархом (четвертый по значимости член) Совета Шести (правители Амна) в Году Шлема (1362 DR). Видевший опустошение, устроенное Демонощитами в Школе Чудесного, и хорошо знаю­щий о недоверии к волшебникам, которое все еще сохраняется среди амнийского народа, Ринном готов использовать эту подозрительность в качестве оружия или, предпочтительнее, в качестве инструмента шантажа Волшебников в Капюшонах Амна. Если Ринном сможет заполучить Демонощит, он может угрожать каждой из ячеек Волшебников в Капюшонах воз­можностью обнародовать Куралтаар в своем городе. Поскольку подобный поступок ускорит крупную войну волшебников

Алмазный щит

Подобный в функционировании кара-турскому коту или вамбрасу, алмазный щит состоит из четырех равносторонних треугольных металлических листов, собранных в форме алмаза, а затем согнутых по обеим осям и скованных вместе по швам 2-дюймовыми полосами металла. Алмазный щит защищает плечо и предплечье неосновной руки, согнутой в локте. При борьбе защитно владелец алмазного щита может делать рукопашные атаки неосновным оружием с -2 штрафом вместо нормального -4. В остальном алмазный щит эквивалентен баклеру, кроме отмеченного ниже. Стоимость 20 gp; Вес 6 фнт.

и немалые погромы против практикующих Искусство со стороны амнийского населения, тайное общество колдунов Амна скорее всего согласится на условия Грандмастера.

Сильное призывание [хаос, зло]; СБ 20-й.

Монокль Багталоса

Монокль Багталоса - религиозная реликвия, священная для Хелма, Божества Стражей. Она надевается как пара линз или очки, носимые на глазах или перед ними.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о монокле Багталоса, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (религия).

DC 20: Этот необычный предмет были созданы в Зазесспуре более двух столетий назад Багталосом Десжуммером, кото­рый тогда был архисвященником Хелма. Его храм мучало обширное воровство, в котором он подозревал гильдию воров Скелетный Палец. Чтобы противостоять им, Багталос начал изготовление средства обнаружения, которое может помочь при охране храма.

DC 25: Бог-Страж не одобрял любые попытки заменить бдительность магией и предупредил Багталоса, что цена такого ничтожного исследования - жизнь, посвященная поклонению Хелму. Хелм никогда явно не запрещал Багталосу продолжать его исследования - он лишь установил цену за такие усилия. Багталос стал одержимым завершением своего создания, что в конечном счете стоило ему его жизни во исполнение цены, назначенной Хелмом. Некоторые говорят, что Хелм милостиво выполнил желание своего преданного священника; другие утверждают, что дух Багталоса проник в монокль, став послед­ним ключом для его создания.

DC 30: После смерти Багталоса члены Скелетного Пальца ударили вновь, и одним из полученных ими сокровищ был мо­нокль Багталоса. Некоторое время монокль крутился на черных рынках Аскатлы (в Амне) и Итмонга (ныне Дарромар, в Те- тире), но ни один покупатель желал платить высокую цену за малоизвестную реликвию, за которой не водилось доброй сла­вы. Десятилетие спустя Скелетный Палец был уничтожен почтенным синим драконом Ириклатагрой "Острые Клыки". Дра­кон вырезал воров в их горной цитадели (скрытой где-то в пиках Маленьких Зубов) и обустроился там сам. Монокль все еще находится где-то в цитадели.

Описание: У этих круглых, прозрачных хрустальных линз есть адамантиновая оправа с шестью маленькими петлями с внешнего края. Красочные ленты продеты в эти петли, чтобы надежно удерживать монокль перед глазами, такой что его не сорвут даже могучие удары.

Эффект: Монокль предоставляет носящему истинное видение и анализ двеомера (по желанию). Он делает его иммунным к атакам взглядом и заклинаниям и эффектам образов. Трижды в день монокль может по команде накладывать иссушающий свет. Дух Багталоса цепляется за монокль, заражая его чувством вины. Любой, кто носит монокль, должен делать спасбро­сок Воли фС 19) при надевании монокля и каждый час его ношения. Провал означает, что носящий сокрушен обетом/мис- сией для исправления своей прошлой ошибки (на выбор DMа).

Подавляющее предсказание [закон, добро]; СБ 20-й.

Посох Шуун

Посох Шуун был посохом легендарного Куисара Шууна VII, коррумпированного и злого Куисара Империи Шуун, кото­рый и по сей день выжил в виде лича после побега из Тома Единорога. Посох считают анафемой последователи Льюру, Ми- лики, Силвануса и Селдарина, и все они жаждут его уничтожить.

Знания: Персонажи могут получить следующую информацию о Посохе Шуун, сделав успешную проверку Знания (тайны) или Знания (история).

DC 20: В Году Траурных Рогов (355 DR) Некрокуисар Шуун VII вырезал стада единорогов Шилмисты и эльфов, выращи­вавших их, чтобы создать позорный Том Единорога. Помимо этого, он собрал их тела в своем санктуме (глубоко внутри Им­перской Горы Шунач) и использовал их для создания меньших артефактов типа Посоха Шуун.

DC 30: В Году Боевых Когтей (358 DR) Шуун VII потерял посох - он оказался у Ириклатагры. В течение остальных лет своего господства Шуун искал Посох не столько ради его силы, сколько из принципа, но полагают, что он все еще лежить среди сокровищ дракона.

Описание: Этот тонкий 8-футовый четвертной посох на вид кажется вырезанным из узловатой белой березы, хотя более близкое рассмотрение немедленно покажет, что материал его больше похож на слоновую кость - фактически это соединен­ные вместе рога двенадцати единорогов. Самая широкая часть Посоха составлена из пяти рогов (наверху), сужаясь до двух групп из трех рогов (далее вниз), и узкий конец Посоха - одиночный заостренный рог.

В прошлом Шуун VII замаскировал истинную конструкцию Посоха иллюзией, заставлявшей оружие выглядеть как тон­кий кристальный посох, увенчанный сапфиром - упоминание именно этого внешнего вида чаще всего встречается в истори­ческих трактатах. В течение тех девяти столетий, что он покоился в логовище Острых Клыков, иллюзия постепенно прохо­дила, и теперь посох выглядит так, как и в действительности.

Эффект: Посох Шуун действует как +2/+2 клинок заклинанийИФ [магическая ракета] четвертной посох. Это делает вла­дельца иммунным к отравлению, сну, зачарованию, заклинаниям удержания и заклинаниям и подобным заклинаниям способностям с описателем смерти. По команде Посох может производить эффекты излечения, телепорта без ошибки или роя рогов. Последний эффект эквивалентен заклинанию барьер клинков, но выглядит как рой летучих рогов единорогов (из­вестных как аликорны).

Вся вода, которой касается владелец Посоха, немедленно загрязняется и превращается в яд, вынуждая живущих владель­цев употреблять пиво, молоко или вино. Любое использование эффекта роя рогов вынуждает владельца сделать успешный DC 19 спасбросок Воли или получить обет принести посох в верховья Бега Единорога, где сила Льюру может искупить это.

Последствия: Шуун VII, в его нынешнем облике Залланоры Аргентресс среди Волшебников в Капюшонах из Амна, стре­мится вернуть свою силу, и он желает заполучить все, что когда-то принадлежало ему, включая Посох Шуун. Он выжидает время для встречи с Ириклатагрой, тщательно планируя свою месть (так как не желает повторить свое почти что поражение в их последнем столкновении более девяти столетий назад). Если бы Посох Шуун оказался на поверхности, это вынудило бы павшего некрокуисара уточнить судьбу дракона и, возможно, ускорить его поиски для восстановления Империи Шуун.

Подавляющая некромантия [зло]; СБ 20-й.

Новые драконы

"Драконы были всегда и они будут всегда - вот что я думаю.

Если вы хотите узнать что-то еще, почему не спосите самих чертовых драконов?"

- часть пьяной тирады Коркитрона Аллинамука (ничем не примечательного члена компании халфлингов)

Эта глава описывает три новых вида драконов. Хотя металлические драконы типа ртутного и стального составляют до­брую (или по крайней мере незлую) ветвь драконьего рода, они могут быть столь же агрессивными, как и их злые родичи, если им угрожают или бросают вызов. Они также имеют склонность к жадности и гордыне. В контраст с ними драконы мглы - уединенными нейтральные существа, которые вообще не ищут боя или товарищеских отношений.

Драконы здесь представлены в формате, используемом в "Руководстве Монстров". Для дальнейших деталей о бое и способностях дракона, не детализированных здесь, см. РМ 68-70.

Ртутный дракон (Mercury Dragon)

Дракон (огонь)

Окружающая среда: Умеренные горы

Организация: Вирмлинг, очень молодой, молодой, юный: уединенный или кладка (2-5); взрослый, зрелый взрослый, ста­рый, очень старый, древний, вирм или великий вирм: уединенный, пара, или семейство (1-2 и 2-5 потомство)

Оценки вызова: Вирмлинг 3; очень молодой 4; молодой 5; подросток 6; молодой взрослый 8; взрослый 10; зрелый взрос­лый 12; старый 15; очень старый 17; древний 18; вирм 19; великий вирм 21 Сокровище: Тройной стандарт Мировоззрение: Всегда хаотично-доброе

Продвижение: Вирмлинг 4-5 HD; очень молодой 7-8 HD; молодой 10-11 HD; подросток 13-14 HD; молодой взрослый 16-17 HD; взрослый 19-20 HD; зрелый взрослый 22-23 HD; старый 25-26 HD; очень старый 28-29 HD; древний 31-32 HD; вирм 34-35 HD; великий вирм 37+ HD

Регулировка уровня: Вирмлинг +2; очень молодой +3; молодой +3; подросток +4; другие -

Дракон растянулся перед Вами - длинный и тонкий, с узким телом и кнутоподобным хвостом. На его гладкой голове - длинная узкая морда, с короткими рогами, изгибающимися вперед из-за нижней челюсти и большими рогами, изгибающи­мися назад из-за верхней челюсти и глаз. Его зеркальные крылья ярко отражают свет. Вокруг существа разносится све­жий аромат, подобный весеннему утру.

Ртутные драконы - существа импульсивные, учитывая их прихоти и быстрые измененияя направления - и умственные, и физические. Они восхищаются возможностью быть непредсказуемым и редко даже заканчивают мысль перед тем, как пере­скочить к следующему, что пришло на ум. При рождении чешуя ртутного дракона оттенком тускло-серебряная. По мере того, как дракон становится старше, чешуя становится все ярче и ярче, пока не достигает зеркального блеска. Быстрые и проворные летуны, ртутные драконы имеют гладкую, плоскую, едва заметную чешую, которая словно сливается в единое целое. Глаза дракона поначалу глубоко-синие или фиолетовые с темным зрачком и бледной желто-белой радужкой. По мере того, как дракон становится старше, его зрачки становятся все бледнее и ярче, пока глаза не начинают походить на серебря­ные шарики.

Ртутные драконы предпочитают устраивать логовища в теплых вулканических областях, обустраиваясь в лавовых трубах и других узких, вьющихся туннелях или высокиих пещерах, выходящих на восток, чтобы насладиться утренним солнцем. Они любят чистый воздух и яркий солнечный свет и живут около снежных равнин, ледников, горных озер и пестрящих на солнце альпийских лугов, искрящихся светом в ясные дни.

Ртутные драконы едят что угодно, но предпочитают питаться металлическими рудами. Хоть у них и нет ядовитых атак, плоть ртутных драконов очень ядовита (можно считать ее глотаемой формой мглы безумия).

Обновление драконов для v.3.5

Статистика, данная здесь - для преобразований под у.3.5 драконов, первоначально напечатанных в "Монстрах Фаэруна".

Дракон, коричневый: Дракон (земля); DR молодой взрослый 5/магия; зрелый взрослый 10/магия; очень старый 15/магия; вирм 20/магия; LA вирмлинг +2, очень молодой +3, молодой +4, подросток +5. Обратитесь к статье "Руководства Мон­стров" об истинных драконах за вводным материалом; увеличьте оценку вызова на 1 на каждую возрастную категорию.

Навыки: Подъем, Скрытность и Выживание считаются для коричневых драконов навыками класса. Они дополняют навы­ки, отмеченные в "Руководстве Монстров" как навыки классов для всех драконов.

Дракон, глубинный: Дракон (земля); DR молодой взрослый 5/магия; зрелый взрослый 10/магия; очень старый 15/магия; вирм 20/магия; LA вирмлинг +4, очень молодой +4, молодой +5. Обратитесь к статье "Руководства Монстров" об истинных драконах за вводным материалом; увеличьте оценку вызова на 1 на каждую возрастную категорию.

Навыки: Скрытность, Бесшумное Движение и Плавание считаются для глубинных драконов навыками класса. Они допол­няют навыки, отмеченные в "Руководстве Монстров" как навыки классов для всех драконов.

Дракон, певчий: Дракон (воздух); DR молодой взрослый 5/магия; зрелый взрослый 10/магия; очень старый 15/магия; вирм 20/магия; LA вирмлинг +5, очень молодой +5, молодой +5, подросток +6. Обратитесь к статье "Руководства Мон­стров" об истинных драконах за вводным материалом; увеличьте оценку вызова на 1 на каждую возрастную категорию. См. глоссарий "Руководства Монстров" для описания способности дополнительной формы.

Навыки: Блеф, Маскировка и Исполнение считаются для певчих драконов навыками класса. Они дополняют навыки, отмеченные в "Руководстве Монстров" как навыки классов для всех драконов.

Бой

Ртутные драконы так же непредсказуемы в сражении, как и в любой другой ситуации. Они обычно предпочли бы не бить­ся, а сбежать, используя свои подобные заклинаниям способности, чтобы задержать противников и дать себе шанс спастись. Если противник преследует их, ртутные драконы предпочитают использовать свою превосходную маневренность и ско­рость, чтобы переманеврировать противника, проводя ряд атак "ударить и убежать" со стороны солнца.

Дыхательное оружие ^и): Дыхательное оружие ртутного дракона - линия интенсивного света, сжигающая все, чего она касается, нанося урон огнем.

Дополнительная форма ^и): Как стандартное действие, три раза в день взрослый или более старший ртутный дракон может принимать любую животную или гуманоидную форму Среднего размера или меньше. Эта способность функциони­рует как заклинание полиморф, наложенное на себя на его уровне заклинателя, за исключением того, что дракон не восста­навливает очки жазни при изменении формы и может принимать лишь форму животного или гуманоида. Дракон может оставаться в своей животной или гуманоидной форме, пока не пожелает принять новую или вернуться в свою естественную форму.

Защищенный взгляд (Ех): Ртутный дракон иммунен к любому эффекту, который ослепил бы его или затуманил бы его взгляд. Он также получает +3 расовый бонус на спасброски против любого светового эффекта или эффекта образа.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - цветной спрей (очень молодой или старше), гипнотический образ (молодой или старше); 3/день - зеркальное изображение (подросток или старше); 2/день - телекинез (старый или старше); 1/день - проекция (древний или старше), призматический спрей (великий вирм).

Навыки: Баланс, Искусство Побега, Прыжок и Кувырок считаются для ртутных драконов навыками класса.

Заклинания: Такие же, как и при колдовстве истинного дракона (как детализировано на странице 69 "Руководства Мон­стров"), за исключением того, что стальные драконы могут также читать клерические заклинания и таковые из доменов Удачи или Солнца как тайные.

На Фаэруне

Ртутные драконы чаще всего встречаются в горных цепях по южным берегам Внутреннего Моря, от Гор Бег Гиганта вос­точного Амна до Дымящих Гор Унтера. Предпочтимые места обитания включают в себя Арнрок на Озере Пара, Гору Ур- гут (около Хлондета) и Дымящие Горы, но немногие поддерживают всего одно логовище в течение любого отрезка време­ни.

Пример мужчины-молодого взрослого ртутного дракона, Тостин Алаэртмауг, детализирован в Главе 1.

Ртутные драконы по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Раз­  мер | Нії Dice фр) | Сил | Лов | Тел | Инт | Муд | Хар | БазАт/  Захв | Атк | Сто | Реф | Вол | Дыха­  тельное  оружие  ДО) | DC ужас­ного при­сутствия |
| Вирмлинг | Т | 3d12+3 (22) | 11 | 14 | 13 | 10 | 11 | 10 | +3/-5 | +5 | +4 | +5 | +3 | Ы8 (12) |  |
| Очень моло­дой | S | 6d12+6 (45) | 13 | 14 | 13 | 10 | 11 | 10 | +6/+3 | +8 | +6 | +7 | +5 | 2d8 (14) |  |
| Молодой | М | 9d12+18 (76) | 15 | 14 | 15 | 12 | 13 | 12 | +9/+11 | + 11 | +8 | +8 | +7 | 3d8 (16) |  |
| Подросток | М | Ш12+24  (102) | 17 | 16 | 15 | 12 | 13 | 12 | +12/+15 | + 15 | +10 | +11 | +9 | 4d8 (18) |  |
| Молодой  взрослый | М | Ш12+45  (142) | 19 | 16 | 17 | 14 | 15 | 14 | +15/+23 | + 18 | +12 | +12 | +11 | 5d8 (20) | 19 |
| Взрослый | L | Ш12+72  (189) | 23 | 16 | 19 | 14 | 15 | 14 | +18/+28 | +23 | +15 | +14 | +13 | 6d8 (23) | 21 |
| Зрелый взрос­лый | L | 2Ы12+105  (241) | 27 | 18 | 21 | 16 | 17 | 16 | +21/+37 | +27 | + 17 | +16 | +15 | 7d8 (25) | 23 |
| Старый | L | 24d12+120  (276) | 29 | 18 | 21 | 16 | 17 | 16 | +24/+41 | +31 | +19 | +18 | + 17 | 8d8 (27) | 25 |
| Очень старый | Н | 27d12+162  (337) | 31 | 18 | 23 | 18 | 19 | 18 | +27/+45 | +35 | +21 | +19 | +19 | 9d8 (29) | 27 |
| Древний | Н | 30d12+180  (375) | 33 | 18 | 23 | 18 | 19 | 18 | +30/+49 | +39 | +23 | +21 | +21 | 1068 (31) | 29 |
| Вирм | G | 33d12+231  (445) | 35 | 18 | 25 | 20 | 21 | 20 | +33/+57 | +41 | +25 | +22 | +23 | 1Ш (33) | 31 |
| Великий вирм | G | 36d12+288  (522) | 37 | 18 | 27 | 20 | 21 | 20 | +36/+61 | +45 | +28 | +24 | +25 | 1268 (36) | 33 |

Способности ртутного дракона по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Скорость | Иниц | АС | Специальные способ­ности |  | SR |
| Вирмлинг | 60 футов, полет 200 футов (совершенно) | +2 | 16 (+2 размер, +2 естественный, +2 Ловкость), касание 12, застиг­нутый врасплох 14 | Иммунитет к огню, уязвимость к холоду, защищенный взгляд |  |  |
| Очень моло­дой | 60 футов, полет 200 футов (совершенно) | +2 | 18 (+1 размер, +5 естественный, +2 Ловкость), касание 11, застиг­нутый врасплох 16 | Цветной спрей |  |  |
| Молодой | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +2 | 20 (+8 естественный, +2 Лов­кость), касание 10, застигнутый врасплох 18 | Гипнотический образ | 1-й |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Подросток | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +3 | 24 (+11 естественный, +3 Лов­кость), касание 10, застигнутый врасплох 21 | Зеркальное изображе­ние | 3-й | ■ |
| Молодой  взрослый | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +3 | 26 (-1 размер, +14 естественный, +3 Ловкость), касание 9, застиг­нутый врасплох 23 | DR 5/магия | 5-й | 18 |
| Взрослый | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +3 | 29 (-1 размер, +17 естественный, +3 Ловкость), касание 9, застиг­нутый врасплох 26 | Дополнительная форма | 7-й | 20 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Зрелый  взрослый | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +4 | 32 (-2 размер, +20 естественный, +4 Ловкость), касание 8, застиг­нутый врасплох 28 | DR 10/магия | 9-й | 22 |
| Старый | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +4 | 35 (-2 размер, +23 естественный, +4 Ловкость), касание 8, застиг­нутый врасплох 31 | Телекинез | 11-й | 24 |
| Очень ста­рый | 60 футов, полет 250 футов (хорошо) | +4 | 38 (-2 размер, +26 естественный, +4 Ловкость), касание 8, застиг­нутый врасплох 34 | DR 15/магия | 13-й | 25 |
| Древний | 60 футов, полет 300 футов (средне) | +4 | 41 (-2 размер, +29 естественный, +4 Ловкость), касание 8, застиг­нутый врасплох 37 | Проекция | 15-й | 27 |
| Вирм | 60 футов, полет 300 футов (средне) | +4 | 42 (-4 размер, +32 естественный, +4 Ловкость), касание 6, застиг­нутый врасплох 38 | DR 20/магия | 17-й | 28 |
| Великий  вирм | 60 футов, полет 300 футов (средне) | +4 | 45 (-4 размер, +35 естественный, +4 Ловкость), касание 6, застиг­нутый врасплох 41 | Призматический спрей | 19-й | 30 |

Стальной дракон (Steel Dragon)

Дракон (воздух)

Окружающая среда: Умеренные равнины

Организация: Вирмлинг, очень молодой, молодой: уединенный (с гуманоидными компаньонами) или кладка (2-5); юный, молодой взрослый, взрослый, зрелый взрослый, старый, очень старый, древний, вирм, великий вирм: уединенный (с гума- ноидными компаньонами)

Оценки вызова: Вирмлинг 2; очень молодой 4; молодой 4; подросток 5; молодой взрослый 7; взрослый 8; зрелый взрослый 11; старый 12; очень старый 13; древний 15; вирм 16; великий вирм 18 Сокровище: Тройной стандарт

Мировоззрение: Обычно законно-нейтральное, часто законно-доброе

Продвижение: Вирмлинг 5-6 HD; очень молодой 8-9 HD; молодой 11-12 HD; подросток 14-15 HD; молодой взрослый 17-18 HD; взрослый 20-21 HD; зрелый взрослый 23-24 HD; старый 26-27 HD; очень старый 29-30 HD; древний 32-33 HD; вирм 35-36 HD; великий вирм 38+ HD

Регулировка уровня: Вирмлинг +2; очень молодой +3; молодой +4; подросток +4; другие -

Тело этого дракона в чем-то кошачье. Его морда очень выразительна и человекоподобна, окруженная хребтами, словно волосам и бородой. Дракон пахнет влажным металлом, а чешуя его сияет, как отполированная сталь.

Стальные драконы общительны, умны и любопытны, и они предпочитают человеческую форму своей собственный. Они бесконечно любопытны к искусству, культуре, истории и политике цивилизованных рас.

При рождении чешуя стального дракона - глубоко сине-серая со стальным оттенком. По мере того, как дракон становится старше, его цвет светлеет до оттенка отполированной стали, сияя чем дальше, тем ярче. В человеческой форме у стального дракона всегда есть одна серо-стальная черта - типа волос, глаз, ногтей, или иногда - кольцо, татуировка или другое украше­ние. В его естественной форме стальной дракон пахнет влажным металлом.

Стальные драконы редко живут в пещерах. Они предпочитают жить среди людей и подобных существ в жилищах гумано- идного стиля, типа особняка, замка или другого места достаточного размера, чтобы иметь безопасное место для хранения своих сокровищ. Они используют свои специальные способности, чтобы просочиться в человеческое общество, маскируясь под мудрецов, ученых, волшебников или других интеллектуалов. Хотя они держат свою истинную природу в секрете, сталь­ные драконы всегда способны распознать друг друга.

Хотя стальные драконы предпочитают обедать в человеческой форме, они должны есть достаточно для поддержания сво­ей истинной массы. Они делают ежемесячные вылазки для охоты в драконьей форме, объясняя такие отсутствия способами, совместимыми с той ролью, которую они играют в человеческом обществе. Например, дракон в облике историка может утверждать, что исследовал записи в библиотеке другого города.

Бой

Стальные драконы предпочитают говорить, а не биться, но, будучи вынуждены к конфликту, они обычно начинают с за­клинаний и избегают рукопашной. Если ему серьезно угрожают, стальной дракон возвращается в свою драконью форму и использует дыхательное оружие. Стальные драконы стараются использовать свои заклинания и способности, чтобы вывести противников из строя, если у их противников нет очевидных смертельно опасных намерений и способности причинить се­рьезный вред. Если враг одерживает верх, стальной дракон старается телепортироваться подальше или принимает человече­ский облик, чтобы затеряться в толпе.

Дыхательное оружие (Su): Стальной дракон имеет два дыхательных оружия - линию кислоты и конус ядовитого газа. Каждое существо в пределах области ядовитого газа должно преуспеть в спасброске Стойкости или получить 1 пункт урона Телосложения на возрастную категорию дракона. Затем оно должно преуспеть во втором спасброске с таким же DC 1 мину­ту спустя, или получит такое же количество урона. Дракон может создавать область меньше максимальной, если пожелает.

Дополнительная форма (Su): Стальной дракон может принимать любую животную или гуманоидную форму Среднего размера или меньше, как стандартное действие, пять раз в день. Эта способность функционирует как заклинание полиморф, наложенное на себя на его уровне заклинателя, за исключением того, что дракон не восстанавливает очки жазни при изме­нении формы и может принимать лишь форму животного или гуманоида. Дракон может оставаться в своей животной или гуманоидной форме, пока не пожелает принять новую или вернуться в свою естественную форму.

Умеренный тайный щит (Su): Стальной дракон получает +10 бонус на свое сопротивлении заклинаниям против всех тайных заклинаний 4-го уровня или ниже.

Сопротивление яду (Ex): Стальные драконы имеют +10 расовый бонус на спасброски Стойкости против яда.

Подобные заклинаниям способности: 1/день - восторг (подросток или старше), зачарование персоны (взрослый или старше), предложение (старый или старше), массовое предложение (древний или старше), массовое зачарование (великий вирм).

Навыки: Блеф, Ремесло, Маскировка и Профессия считаются для стальных драконов навыками класса.

Заклинания: Такие же, как и при колдовстве истинного дракона (как детализировано на странице 69 "Руководства Мон­стров"), за исключением того, что стальные драконы могут также читать клерические заклинания и таковые из доменов Зна­ния или Обмана как тайные.

На Фаэруне

В больших человеческих городах и метрополисах обычно живет уединенный стальной дракон или, реже - кладка молодых вирмов. В Городе Блеска, как известно, живет по крайней мере три таких существа - Аунтирлоттор, Джаланвалосс и Куиту- рити - и члены этой разновидности иногда известны как драконы Уотердипа.

Женщина юный стальной дракон по имени Разилимингейр, лучше известная как "Стальное Сердце", живет в городке Дармшалл в Ваасе, следя за шевелением у Замка Рискованный.

Зундаэразилим - говорливая почтенная женщина-стальной дракон - известна как Смеющийся Вирм, поскольку в битве она почти постоянно хохочет и кричит. Она изображает из себя Амундру Нелаэрдру, веселую, пухлую прачку и швею, шьющую элегантные повседневные плащи и платья для леди Невервинтера и чинящую и чистящую экзотические костюмы и роскош­ную одежду, носимую в Маске Лунного Камня (самая известная гостиница, ресторан и фестхолл в Городе Квалифицирован­ных Рук). Она создала организацию гуманоидов, известную как Мягкие Когти.

Пример женщины-зрелого взрослого стального дракона, Джаланвалосс, детализирован в Главе 1.

Стальные драконы по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Раз­  мер | Нії Dice фр) | Сил | Лов | Тел | Инт | Муд | Хар | БазАт/  Захв | Атк | Сто | Реф | Вол | Дыха­  тельное  оружие  ДО) | DC ужас­ного при­сутствия |
| Вирмлинг | S | 4d12+4 (30) | 11 | 10 | 13 | 10 | 11 | 12 | +4/+0 | +5 | +5 | +4 | +4 | Ы6 (13) |  |
| Очень моло­дой | S | 7d12+7 (52) | 13 | 10 | 13 | 12 | 13 | 12 | +7/+4 | +9 | +6 | +5 | +6 | 2d6 (14) |  |
| Молодой | М | Ш12+20 (85) | 15 | 10 | 15 | 14 | 13 | 14 | +10/+12 | + 12 | +7 | +8 | +9 | 3d6 (17) |  |
| Подросток | М | Ш12+26  (110) | 17 | 10 | 15 | 16 | 15 | 14 | +13/+16 | + 16 | +8 | +10 | +10 | 4d6 (18) |  |
| Молодой  взрослый | М | Ш12+48  (152) | 19 | 10 | 17 | 18 | 15 | 16 | +16/+20 | +20 | +10 | +12 | +13 | 5d6 (21) | 21 |
| Взрослый | L | Ш12+57  (180) | 21 | 10 | 17 | 20 | 19 | 16 | +19/+28 | +23 | +11 | +15 | +14 | 6d6 (22) | 22 |
| Зрелый взрос­лый | L | 22d12+88  (231) | 23 | 10 | 19 | 20 | 19 | 18 | 22/+32 | +27 | +13 | + 17 | 17 | 7d6 (25) | 25 |
| Старый | L | 25d12+100  (262) | 25 | 10 | 19 | 22 | 21 | 18 | +25/+36 | +31 | +18 | +14 | +19 | 8d6 (26) | 26 |
| Очень старый | Н | 28d12+140  (322) | 27 | 10 | 21 | 22 | 23 | 20 | +28/+44 | +34 | +21 | +16 | +22 | 9d6 (29) | 29 |
| Древний | Н | 3Ы12+186  (387) | 29 | 10 | 23 | 24 | 25 | 20 | +31/+48 | +38 | +23 | + 17 | +24 | Ш6 (31) | 30 |
| Вирм | Н | 34d12+238  (459) | 31 | 10 | 25 | 24 | 25 | 22 | +34/+52 | +42 | +26 | +19 | +26 | 1Ы6 (34) | 33 |
| Великий вирм | Н | 37d12+296  (536) | 33 | 10 | 27 | 26 | 27 | 24 | 37/+56 | +46 | +28 | 20 | 28 | Ш6 (36) | 35 |

Способности стального дракона по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Скорость | Иниц | АС | Специальные  способности | СЬ | SR |
| Вирмлинг | 60 футов, полет 150 футов (сред­не), плавание 30 футов | +0 | 14 (+1 размер, +3 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 14 | Дополнительная форма, иммунитет к кислоте, сопротивле­ние яду | 1-й | 16 |
| Очень моло­дой | 60 футов, полет 150 футов (сред­не), плавание 30 футов | +0 | 17 (+1 размер, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 17 | Малый тайный щит | 3-й | 18 |
| Молодой | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 19 (+9 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 19 | Умеренный тайный щит | 5-й | 20 |
| Подросток | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 22 (+12 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 22 | Восторг | 7-й | 22 |
| Молодой  взрослый | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 25 (+15 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 25 | DR 5/магия | 9-й | 24 |
| Взрослый | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 27 (-1 размер, +18 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 27 | Зачарование персоны | 11-й | 26 |
| Зрелый  взрослый | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 30 (-1 размер, +21 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 30 | DR 10/магия | 13-й | 28 |
| Старый | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 33 (-1 размер, +24 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 33 | Предложение | 15-й | 30 |
| Очень ста­рый | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 35 (-2 размер, +27 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 35 | DR 15/магия | 17-й | 32 |
| Древний | 60 футов, полет 200 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 38 (-2 размер, +30 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 38. | Массовое предложе­ние | 19-й | 34 |
| Вирм | 60 футов, полет 250 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 41 (-2 размер, +33 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 41 | DR 20/магия | 20-й | 36 |
| Великий  вирм | 60 футов, полет 250 футов (пло­хо), плавание 30 футов | +0 | 44 (-2 размер, +36 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 44 | Массовое зачарова- ние | 21-й | 38 |

Дракон мглы (Mist Dragon)

Дракон (водный, вода)

Окружающая среда: Умеренные и теплые воды, лес и подземелье

Организация: Вирмлинг, очень молодой, молодой, юный, молодой взрослый: уединенный или кладка (2-5); взрослый, зре­лый взрослый, старый, очень старый, древний, вирм, великий вирм: уединенный, пара или семейство (1-2 и 2-5 потомство) Оценки вызова: Вирмлинг 3; очень молодой 4; молодой 5; подросток 6; молодой взрослый 8; взрослый 10; зрелый взрос­лый 12; старый 15; очень старый 17; древний 18; вирм 19; великий вирм 21 Сокровище: Тройной стандарт Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: Вирмлинг 4-5 HD; очень молодой 7-8 HD; молодой 10-11 HD; подросток 13-14 HD; молодой взрослый 16-17

HD; взрослый 19-20 HD; зрелый взрослый 22-23 HD; старый 25-26 HD; очень старый 28-29 HD; древний 31-32 HD; вирм

34-35 HD; великий вирм 37 + HD

Регулировка уровня: Вирмлинг +2; очень молодой +3; молодой +4; подросток +4; другие -

У дракона есть плавникоподобный гребень, идущий по его хребету начиная от головы и до концика длинного, сглаженно­го хвоста. Его голова очень широка около шеи и сужается в длинную морду, придавая ему стрелоподобную форму. Пара длинных усов свисает с верхней губы и кончика морды. У дракона тяжелые надбровные дуги, два больших рога, вздымаю­щихся в задней части головы, и пучки или усики у основания верхней челюсти. Дракона окружает дух дождя.

Драконы мглы - уединенные и философские. Их любимая деятельность - спокойно сидеть и думать. Они ненавидят, когда их тревожат, и ненавидят беседы.

Чешуя вирмлинга мглы - сияющая сине-белая. С возрастом чешуя темнеет, становясь сине-серой с металлическими сере­бряными пятнами, искрящимися в солнечном свете. Его глаза - сине-зеленые, как мору, с серебристыми зрачками. По мере того, как он становится старше, зрачки дракона словно растут, и в старости глаза его походят на серебряные шарики.

Драконы мглы живут около водопадов, быстрин, береговых линий или там, где часто идут сильные ливни. Их логовища - обычно большие естественные пещеры или гроты, заполненные мглой и влажностью. Живущие в лесах драконы мглы ино­гда входят в конфликт с зелеными драконами. Драконы мглы очень обижаются на попытки зеленых драконов запугивать их или доминировать; они обычно проводят несколько месяцев, безуспешно стараясь избежать инициатив зеленого дракона, прежде чем потеряют терпение и начнут всеми средствами стараться уничтожить или отогнать агрессора. Аналогично, при­брежные драконы мглы могут иметь в качестве соседей бронзовых драконов. Однако, эта ситуация редко ведет к конфлик­ту, поскольку оба типа дракона довольны оставить друг друга в покое.

Драконы мглы могут есть почти что угодно, включая древесную растительность и грязь. Однако, они получают большинство своего пропитания непосредственно из естественной мглы или брызг. Они часто лежат в мглистых или туман­ных местах, думая и наслаждаясь влагой.

Бой

Драконы мглы стараются избежать столкновений, принимая форму мглы и скрываясь в тумане или мгле всякий раз, когда есть такая возможность. В бою они также скрываются. Они используют свое едкое дыхательное оружие против физически внушительных противников. Они предпочитают заклинания, путающие и останавливающие противников.

Дыхательное оружие (Su): У драконов мглы есть два дыхательных оружия - конус ошпаривающего пара, наносящий ог­ненный урон, и линия едкой слизи. Существа, пораженные слизью, должны сделать успешные спасброски Стойкости, или получат отвращение на 1d6 раундов плюс 1 раунд на возрастную категорию дракона.

Форма мглы (Su): По желанию, как стандартное действие, дракон мглы может принимать форму мглы. Эта сила работает точно так же, как заклинание газообразная форма, наложенное персонажем возрастной категории дракона или его уровня заклинателя (смотря что выше), кроме следующего: Дракон теряет свой естественный бонус доспеха, но получает бонус от­клонения к AC, равный его удвоенной возрастной категории. Находясь в форме мглы, дракон неотличим от мглы или тума­на и получает полное укрывательство, находясь внутри естественного или магического тумана или мглы любого рода. Он получает уменьшение урона 10/магия или, если он достаточно стар, чтобы уже иметь уменьшение урона (подросток или старше), его уменьшение урона увеличивается на 10. Он может летать вполовину своей нормальной скорости полета, с со­вершенной маневренностью. Он не может использовать свое естественное вооружение или дыхательное оружие, но может использовать свои подобные заклинаниям способности и заклинания. Дракон может избавиться от эффекта, как стандартное действие,

Подобные заклинаниям способности: 3/день - туманное облако (очень молодой или старше), слякотный шторм (моло­дой или старше), стена ветра (подросток или старше), порыв ветра (взрослый или старше); 1/день - плотный туман (ста­рый или старше), контроль воды (древний или старше), контроль погоды (великий вирм).

Навыки: Блеф, Чувство Мотива, Плавание и Выживание считаются для драконов мглы навыками класса.

На Фаэруне

Драконов мглы можно найти на затянутых туманами побережьях по всему Фаэруну, хотя они предпочитают умеренный и тропический климат. Оротаумит (N мужчина старый дракон мглы, детализированный ниже), более известный как "Виверно- пар", живет в глубинах Вод Виверна в восточном Кормире. Его затопленная твердыня, построенная Лордами-Ведьмами, когда-то правившие местами, ныне ставшими восточным Кормиром, поднимается на поверхность, когда густая мгла окуты­вает Воды Виверна.

Сирротамалан (N мужчина старый дракон мглы) живет на берегах Реки Олунг в глубинах Джунглей Чалта в компании волшебного дракона по имени Зикс.

Аураналатра (N женщина великий вирм мглы колдун 6), известная как "Дева Мглы", живет в глубинах Озера Мглы среди Бескрайней Пустоши. Она - эпоним Года Дракона Мглы (231 DR), в котором она публично билась с несколькими другими

драконами. Ее бывшее логовище в Горах Стойкой Земли сейчас известно как Гора Железного Дракона и размещает Библио­теку Мастера, величайшую библиотеку Денейра в Царствах.

Талагирт (Ы мужчина очень старый дракон мглы), известный как "Старый Владыка Память", живет к северу от Порта Лласт во влажной пещере в утесе на берегу Моря Мечей. Его хобби - собирать и помнить тайные знания, ценимые интел­лектуальными расами, живущими на Севере. Талагирт может использовать свои заклинания, чтобы спроектировать (как трехмерное изображение) сцены, живущие в его памяти - и его разум содержит тысячи и тысячи подобных воспоминаний, некоторые из которых - удивительно важные или приватные для людей, эльфов или других цивилизованных народов. (Он сделал такую карьеру сбором изображений разума у умирающих и у тех, кто желает сохранить воспоминания о событиях).

Драконы мглы по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Раз­  мер | Ш Эке фр) | Сил | Лов | Тел | Инт | Муд | Хар | БазАт/  Захв | Атк | Сто | Реф | Вол | Дыха­  тельное  оружие  (ПС) | ЭС ужас­ного при­сутствия |
| Вирмлинг | Т | 3d12+3 (22) | 11 | 10 | 13 | 10 | 11 | 10 | +3/-5 | +5 | +4 | +5 | +3 | 2d6 (12) |  |
| Очень моло­дой | S | 6d12+6 (45) | 13 | 10 | 13 | 10 | 11 | 10 | +6/+3 | +8 | +6 | +5 | +5 | 3d6 (14) |  |
| Молодой | М | 9d12+18 (76) | 15 | 10 | 15 | 12 | 13 | 12 | +9/+11 | + 11 | +8 | +6 | +7 | 4d6 (16) |  |
| Подросток | М | Ш12+24  (102) | 17 | 10 | 15 | 12 | 13 | 12 | +12/+15 | + 15 | +10 | +8 | +9 | 5d6 (18) |  |
| Молодой  взрослый | L | Ш12+45  (142) | 19 | 10 | 17 | 14 | 15 | 14 | +15/+23 | + 18 | +12 | +9 | +11 | 6d6 (20) | 19 |
| Взрослый | L | Ш12+72  (189) | 23 | 10 | 19 | 14 | 15 | 14 | +18/+28 | +23 | +15 | +11 | +13 | 7d6 (23) | 21 |
| Зрелый взрос­лый | Н | 2Ы12+105  (241) | 27 | 10 | 21 | 16 | 17 | 16 | +21/+37 | +27 | + 17 | +12 | +15 | 8d6 (25) | 23 |
| Старый | Н | 24d12+120  (276) | 29 | 10 | 21 | 16 | 17 | 16 | +24/+41 | +31 | +19 | +14 | + 17 | 9d6 (27) | 25 |
| Очень старый | Н | 27d12+162  (337) | 31 | 10 | 23 | 18 | 19 | 18 | +27/+45 | +35 | +21 | +15 | +19 | Ш6 (29) | 27 |
| Древний | Н | 30d12+180  (375) | 33 | 10 | 23 | 18 | 19 | 18 | +30/+49 | +39 | +23 | + 17 | +21 | 1Ы6 (31) | 29 |
| Вирм | G | 33d12+231  (445) | 35 | 10 | 25 | 20 | 21 | 20 | 33/+57 | +41 | +25 | 18 | 23 | Ш6 (33) | 31 |
| Великий вирм | G | 36d12+288  (522) | 37 | 10 | 27 | 20 | 21 | 20 | +36/+61 | +45 | +28 | +20 | +25 | Ш6 (36) | 33 |

Способности дракона мглы по возрасту

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Скорость | Иниц | АС | Специальные способ­ности | СЬ | 8Я |
| Вирмлинг | 40 футов, полет 100 футов (средне), плавание 60 футов | +0 | 14 (+2 размер, +2 естественный), ка­сание 12, застигнутый врасплох 14 | Иммунитет к кислоте и огню, форма мглы | - | - |
| Очень моло­дой | 40 футов, полет 100 футов (средне), плавание 60 футов | +0 | 16 (+1 размер, +5 естественный), ка­сание 11, застигнутый врасплох 16 | Туманное облако | - | - |
| Молодой | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 18 (+8 естественный), касание 10, за­стигнутый врасплох 18 | Слякотный шторм | 1-й | - |
| Подросток | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 21 (+11 естественный), касание 10, за­стигнутый врасплох 21 | Стена ветра | 3-й | - |
| Молодой  взрослый | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 23 (-1 размер +14 естественный), ка­сание 9, застигнутый врасплох 23 | ЭЯ 5/магия | 5-й | 16 |
| Взрослый | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 26 (-1 размер, +17 естественный), ка­сание 9, застигнутый врасплох 26 | Порыв ветра | 7-й | 18 |
| Зрелый  взрослый | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 28 (-2 размер, +20 естественный), ка- саение 8, застигнутый врасплох 28 | ЭЯ 10/магия | 9-й | 20 |
| Старый | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 31 (-2 размер, +23 естественный), ка­сание 8, застигнутый врасплох 31 | Плотный туман | 11-й | 21 |
| Очень ста­рый | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 34 (-2 размер, +26 естественный), ка­сание 8, застигнутый врасплох 34 | ЭЯ 15/магия | 13-й | 23 |
| Древний | 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов | +0 | 37 (-2 размер, +29 естественный), ка­сание 8, застигнутый врасплох 37 | Контроль воды | 15-й | 24 |
| Вирм | 40 футов, полет 200 футов (неуклюже), плавание 60 фу­тов | +0 | 38 (-4 размер, +32 естественный), ка­сание 6, застигнутый врасплох 38 | ЭЯ 20/магия | 17-й | 25 |
| Великий  вирм | 40 футов, полет 200 футов (неуклюже), плавание 60 фу­тов | +0 | 41 (-4 размер, +35 естественный), ка­сание 6, застигнутый врасплох 41 | Контроль погоды | 19-й | 27 |

Оротаумит CR 18

Мужчина старый дракон мглы N Огромный дракон (водный, вода)

Инициатива +4; Чувства слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, острые чувства, нюх; Слушание +30, Обнару­жение +30

Аура ужасное присутствие (240 футов, DC 25)

Языки Акван, Общий, Чондатанский, Драконий

AC 31, касание 8, застигнутый врасплох 31 (-2 размер, +23 естественный)

^ 276 (24 ГО);

DR 10/магия

Иммунитет кислота, огонь, сон, паралич SR 25

Стойкость +19, Рефлексы +14, Воля +17

Скорость 60 футов (12 квадратов), полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов; Атака с Лета, Атака на Плаву, Крыловорот Рукопашная укус +33 ДО8+9) и 2 когтя каждый +31 ^6+4) и 2 крыла каждое +31 (М8+4) и хлопок хвостом +31 ДО6+13)

Пространство 15 футов; Досягаемость 10 футов (15 футов с укусом)

Базовая атака +24; Захватывание +41 Варианты атаки сокрушение, Силовая Атака Специальные действия дыхательное оружие Известные заклинания колдуна (СЬ 11-й):

5-й (4/день) - облако-убийца (DC 18), туман разума (DC 18)

4-й (6/день) - черные щупальца Эварда, огненный щит, эластичная сфера Отилука (DC 17)

3-й (7/день) - рассеивание магии, заряд молнии (DC 16), необнаружение, вонючее облако (DC 16)

2-й (7/день) - сила быка, кошачья грация, обнаружение мысли (DC 15), зеркальное изображение, шепчущий ветер 1-й (7/день) - тревога, леденящее касание (DC 14), постигать языки, быстрое отступление, истинный удар 0-й (6/день) - кислотный всплеск, обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения, рука мага (DC 13), открыть/за- крыть (DC 13), луч мороз, читать магию Подобные заклинаниям способности (СЬ 11-й):

3/день - туманное облако, порыв ветра (DC 15), слякотный шторм, стена ветра 1/день - плотный туман

Способности Сила 29, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 16

Умения Атака с лета, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака, Восстановление Дыхания\*51, Формирование ДыханияДра, Распространение Дыхания, Атака на Плаву (см. ниже), Крыловорот Навыки Блеф +30, Концентрация +32, Дипломатия +34, Знание (тайны) +30, Слушание +30, Поиск +30, Чувство Мотива +30, Обнаружение +30, Плавание +36

Дыхательное оружие ^и) 50-фт конус (или линия, или распространение 25 фт. радиуса), раз в каждые Ы4+1 раунда, урон 9d6 огонь (ошпаривающий пар), Рефлексы DC 27 - вполовину; или 100-фт. линия (или конус или распространение 25 фт. радиуса), раз в каждые Ы4+1 раунда, урон - отвращение на Ы6+8 раундов (едкая слизь), Стойкость DC 27 - отменяет; оба употребимы раз в каждый Ы4 раунда, если используется Формирование Дыхания.

Ужасное присутствие (Ех) Оротаумит может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в преде­лах 240 футов от дракона, имеющие 23 НЭ или меньше, должны сделать попытку DC 25 спасброска Воли. Успех указыва­ет, что цель иммунна к ужасному присутствию Оротаумита в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее НЭ становятся паникующими на 4d6 раундов, с 5 или более НЭ - поколебленными на 4d6 раундов.

Сокрушение (Ех) Область 15 на 15 футов; Маленькие или меньшие противники получают 2d8+13 пунктов крошащего уро­на и должны преуспеть в ЭС 27 спасброске Рефлексов или будут пригвождены.

Форма мглы ^и) Когда Оротаумит принимает форму мглы, эффект функционирует как для заклинателя 11-го уровня. Он теряет свой естественный бонус доспеха, но получает +16 бонус отклонения к АС. Он получает уменьшение урона 20/ма- гия и может летать со скоростью 75 футов с совершенной маневренностью. См. описательный текст выше для других де­талей.

Атака на плаву Плавая, Оротаумит может брать действие движения и еще одно стандартное действие (типа атаки) в любой момент в течение движения. Он не может брать второе действие движения в течение раунда, в котором он делает атаку на плаву.

Приложение

Перекличка драконов

Фаэрун - дом бесчисленных драконов, территории которых варьируются от Великого Ледника до Великого Моря и от Эвермита до Бескрайней Пустоши. На этой и последующих страницах - почти полный список поименованных драконов Фаэруна, описанных (возможно, всего лишь кратко) в предыдущих игровых книгах Забытых Царств и в романах. Для тех вирмов, которые лучше всего известных прозвищем, данным им гуманоидами, также указаны их реальные имена. Электрон­ная, пригодная для сортировки версия этой таблицы, включая указание издания-источника для каждого из драконов, до­ступна на веб-сайте Wizards\_of the Coast (<http://www.wizards.com/dnd>). Конечно, этот список длинен, но это всего лишь вы­борка драконов, известных на Фаэруне, и DM может пополнять или изменять этот список согласно кампании.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дракон | CR | Состояние | Пол/вид | Логовище/ домен |
| Ааронарра | 19 | Живущий | Мужчина старый медный | Запад Высокой Пустоши |
| Адамарондор | 24 | Живущий | Мужчина древний золо­той | Блуждает (скакун Магистра) |
| Аэглил Коготь Страха | 15 | Живущий | Мужчина старый клык | Кормир |
| Аэрихиклоарара | - | Мертвый | Женщина старый белый | Неизвестно |
| Аэросклугпалар, "Златоо­гонь " | 26 | Живущий; друид 11 (Милики) | Мужчина старый золотой | Высокие Деревья, Высокий Лес |
| Агазстамн | - | Драколич без тела | Мужчина вирм синий | Неизвестно |
| Агоширвор, "Зеленый" | - | Мертвый | Мужчина молодой зеле­ный | Кормантор |
| Агрелия | 15 | Живущий | Женщина взрослый сере­бряный | Чондалвуд, Чондат |
| Агиртклугваур | - | Мертвый | Женщина вирм зеленый | Лес Вирмов |
| Алаэрурргос | 3 | Живущий | Женщина вирмлинг брон­зовый | Вилдат, Тетир |
| Аласклербанбастос, "Ве­ликий Костяной Вирм" | 28 | Драколич | Мужчина великий вирм синий | Гора Драконья Спин, Горы На­ездники в Небесах |
| Алглаудикс | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина вирм черный | Север |
| Алхазмабад | 23 | Живущий | Мужчина вирм медный | Лурат, Пиратские Острова |
| Алрью Коронный Щит | 13 | Живущий | Женщина взрослый пев­чий | Работа Вирмов, Сильверимун |
| Алтагос | 10 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый коричневый | Колодец Вирма, Горы Звездный Шпиль |
| Алустриэль, "Триэль" | 6 | Живущий | Женщина волшебный | Замок Мадджота, Подгорье |
| Амаэрасзанта | 25 | Живущий | Женский великий вирм аметистовый | Слезы Темпуса |
| Аммарата Синдуск | 21 | Живущий | Женщина древний певчий | Марсембер, Кормир |
| Амнемис | 4 | Живущий | Женщина очень молодой черный | Колодец Драконов |
| Амреннатед, "Королева Горы" | - | Мертвый | Женщина великий вирм аметистовый | Горы Алаореум, Тёрмиш |
| Анаглатос | - | Мертвый | Мужчина древний синий | Алагон, Тёрмиш, Горы Орсрон |
| Андратанач | - | Мертвый | Мужчина молодой зеле­ный | Твердыня Ноанара, на запад от границы Высокого Леса |
| Ангаландер | - | Мертвый | Мужчина древний сере­бряный | Неизвестно |
| Ангкараск, "Потерянный", "Могучий" | - | Мертвый | Мужчина великий вирм белый | Побережье Меча |
| Антасилликс, "Защитник Ямы" | 10 | Извергский | Мужчина подросток зеле­ный | Покинутая баня около Ямы Многих Цветов, Унтер |
| Анвир Дупретискава, "Возвышенный Власте­лин" | 21 | Живущий | Мужчина древний синий | Вар Золотой |
| Араэмра, "Длинные Ког­ти" | 7 | Живущий | Женщина молодой певчий | Уотердип |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ароготос, "Синий Коготь" | 18 | Живущий | Женщина старый синий | На север от Цитадели Амнур, Облачные Пики, Амн, ранее за­точен в Подгорье |
| Араутатор, "Старая Белая Смерть" | 15 | Живущий; колдун 5 | Мужчина старый белый | Одинокий Клык, Ледяное Море |
| Арауврим |  | Мертвый | Мужчина старый клык | Побережье Дракона |
| Ареллаксерронтоал | 17 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый бронзовый | Вилдат, Тетир |
| Аренделонтос | 14 | Живущий; пала­дин 7 | Мужчина молодой сере­бряный | Неизвестно |
| Аргента Пуренот | 18 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый серебряный | Западные Штормовые Рога, Кормир |
| Архарзел | - | Мертвый | Мужчина вирмлинг синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы |
| Аркхелтингрил, "Лед" | 18 | Драколич | Женщина старый белый | Маэримидра, Подземье |
| Аркхентус, "Пожиратель Магов" | - | Мертвый | Мужчина древний белый | Аркхенвейл, Кормантор |
| Арлаутра Многокоготь | - | Разрушенный дра­колич | Женщина вирм черный | Неизвестно |
| Арнфаламми Красное Крыло | 24 | Живущий | Женщина вирм красный | Кормир, Побережье Дракона |
| Арнгалор | - | Мертвый | Мужчина вирм черный | Пещера около Порогов Аркена |
| Арсекасликс, "Страж Ко­лодца" | 20 | Псевдоестествен­  ный | Женщина зрелый взрос­лый красный | Колодец Драконов |
| Арвейатурас, "Ледяные Когти", "Белый Червь" | 18 | Живущий | Женщина древний белый | Море Движущегося Льда, Лес Невервинтер |
| Асвидорг | 7 | Живущий | Мужчина подросток чер­ный | Высокая Пустошь |
| Аугаурат | 12 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый белый | Высокий Лед |
| Аунтирлоттор | 15 | Живущий; колдун 3 | Мужчина старый сталь­ной | Уотердип |
| Аурглороаса, "Свистящая Тень" | 25 | Драколич | Женщина вирм теневой | Тандерхолм, Громовые Пики |
| Ауроксас | 5 | Живущий | Мужчина молодой чер­ный | Колодец Вирма, Горы Звездный Шпиль |
| Аурус | 27 | Живущий | Мужчина великий вирм золотой | Арабел, Кормир |
| Азарвиландрал,  "Осколок" | 21 | Драколич | Женщина старый синий | Острова у побережья Калимша- на |
| Ажак | 32 | Живущий; пала­дин 9 | Мужчина древний сере­бряный | Неизвестно |
| Азурфакс | 16 | Драколич | Женщина взрослый зеле­ный | Неизвестная пещера |
| Балагос, "Летучее Пламя" | 26 | Живущий | Мужчина великий вирм красный | Горы Троллей, Горы Звездный Шпиль, Амн |
| Барататлаэр, "Таииб-кхер" | 2 | Живущий | Мужчина древний латун­ный | Шпили Скимитара, Анорач |
| Бауртаглос, "Англаспарк" | 14 | Живущий | Мужчина взрослый синий | Горы Орсрон |
| Бершиммер | 22 | Живущий | Женщина вирм изумруд­ный | Над Озером Снегов, Горы Бег Гиганта |
| Бетилдритар | 20 | Живущий | Мужчина очень старый бронзовый | Гора Штормовой Меч, Громо­вые Пики |
| Блас Иван | 7 | Живущий | Холмы Троллей |  |
| Блеукорундум | 19 | Живущий | Мужчина очень старый сапфировый | Залы Спящего Легиона, Горы Омларандин, Тетир |
| Боглармантор, "Кислот­ный Зуб" | - | Мертвый | Мужчина взрослый чер­ный | Болото Обмана, Нетерил |
| Борчор | 15 | Живущий | Мужчина взрослый брон­зовый | Змеиные Холмы |
| Бразз Полис | 12 | Живущий | Мужчина взрослый латун­ный | Западные Штормовые Рога, Кормир |
| Брон Танс | 17 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый бронзовый | Западные Штормовые Рога, Кормир |
| Бухембраллор, "Ужас Ве­лена" | 5 | Живущий | Мужчина молодой зеле­ный | На север от мыса Велен, Вил-  дат |
| Кадасалмпар | - | Мертвый | Мужчина очень старый бронзовый | Горы Алимир, Калимшан |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Какрулеус | - | Мертвый | Мужчина вирм синий | Горн Торунна, Серебряные Кордоны |
| Калатаноргот, "Старый" | 23 | Драколич | Женщина вирм черный | Орогот, Высокая Пустошь |
| Калаунтриина | - | Мертвый | Женщина подросток си­ний | Маленькие Зубы, Амн |
| Кантраксис | 17 | Драколич | Мужчина взрослый синий | Снежная Низина, Муншае |
| Капнолитил, "Сера" | 33 | Вампирический; колдун 10 | Мужчина продвинутый 36 НБ дымный селезень | Неизвестно |
| Каринналерастис | 20 | Живущий | Женщина очень старый медный | Ю-В Высокой Пустоши |
| Чалинташ | - | Мертвый | Мужчина медный | Неизвестно |
| Чамеламонолантон |  | Мертвый | Мужчина взрослый чер­ный | Неизвестно |
| Чардансиаравстриол, "Угольная Смерть" | - | Драколич без тела | Мужчина очень старый черный | Болото Мертвецов |
| Чарвекканатор, "Алый", "Чарвек" | 24 | Живущий | Мужчина вирм красный | Тетир, Амн |
| Чатууладрот, Чаатуу- ландрот | - | Мертвый | Женщина великий вирм зеленый | Горы Меча дракона, Мулхо- ранд |
| Челиин | 14 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый черный | Высокая Пустошь |
| Челльюис | 14 | Живущий | Женщина взрослый мед­ный | Змеиные Холмы |
| Члорасридара, Члорасида- ра | 18 | Живущий | Женщина старый зеленый | Мхииламниир, Высокий Лес |
| Чут | 13 | Живущий | Мужчина взрослый зеле­ный | Неизвестно |
| Сирротамалан, "Сирро" | 16 | Живущий | Мужчина старый мглы | Река Олунг, Джунгли Чалта |
| Клогайилиаматар, "Ста­рый Костогрыз" | 25 | Живущий; жулик 4/друид 4 | Женщина древний зеле- ныйГлубинная Пещера, Лес Криптгарден |  |
| Констулграэл | - | Мертвый | Мужчина очень старый черный | Трясина Тун, Тунланд |
| Кортулоррулагаларгот | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый белый | Горы Меча |
| Крагнортерма | 15 | Живущий | Женщина взрослый крас­ный | Торглор, юг Подземья |
| Кримдрак | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина древний крас­ный | Башня Дракандроса |
| Даэрквероиз | - | Мертвый | Женщина подросток си­ний | Амн |
| Даурготот, "Ползучая По­гибель" | 50 | Драколич; волшеб­ник 20/архимаг 5 | Мужчина великий вирм черный | Долблунд, С-В от Уотердипа |
| Дендейрмердаммарар | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Кормир |
| Дермавеллиндрар, "Угольная Шерсть" | - | Мертвый | Женщина взрослый крас­ный | Около Кипящей Воды, Нетерил |
| Деспайр | 16 | Живущий | Женщина старый черный | Обширное Болото |
| Десзелдариндин Серебря­ное Крыло, "Червь-Страж Эверлунда", "Радушный Дракон" | 24 | Живущий | Мужчина вирм серебря­ный | Летучая Гора, Эверлунд, Высо­кий Лес |
| Дизмаллортан, "Мерцаю­щее Крыло" | - | Мертвый | Мужчина старый медный | Горы Челюсть Дракона |
| Драколнобален | - | Мертвый | Женщина древний золо­той | Шаг Моандера, Нетерил |
| Драгансалор | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый черный | Неизвестно |
| Дретчройастер, "Переро­дившийся Монарх" | 25 | Драколич | Мужчина вирм зеленый | Поляна Падения Монарха, Кор- мантор |
| Дуррелон Кладдмтор | 19 | Живущий; рейн­джер 5/убийца 4 | Мужчина молодой взрос­лый дракон-дроу | Чолссин, Дасклингх |
| Эакоатилдарандус | - | Мертвый | Мужчина древний сере­бряный | Скала Скарсиира, Облачные Пики |
| Эбоанафлимот, "Эбеновое Пламя" | 18 | Драколич | Женщина взрослый крас­ный | Около руин Тилвертона |
| Эдаллисуфанксар, "Сжи­гающее Пламя" | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Горы Бег Гиганта |
| Элаакрималикрос | 21 | Живущий | Мужчина древний зеле- | Звездные Горы, Высокий Лес |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ный | | | |  |
| Элариммсарл, "Звездный Проблеск Светлой Луны" | 7 | Живущий | Мужчина молодой сере­бряный | Проход Сильверимун, Серебря­ные Кордоны |
| Элденсер, "Червь-Скрыва- ющийся-в-Клинках" | 25 | Живущий | Мужчина великий вирм аметистовый (латунный) | Блуждает по Фаэруну в форме меча, тело лежит в Городе Мертвых в Уотердипе |
| Элдриситаин | 3 | Живущий | Мужчина вирмлинг зеле­ный | Маяк Картаут, Побережье Дра­кона |
| Элтагратуулуур | - | Мертвый | Мужчина вирм синий | Неизвестно |
| Эмикаивуфег | - | Мертвый | Женщина взрослый зеле­ный | С-В Змеиных Холмов |
| Эникстрикс | 3 | Живущий | Мужчина вирмлинг чер­ный | Колодец Драконов |
| Энтранос | 14 | Живущий | Мужчина взрослый синий | Галены |
| Эорменнот, "Вирм-в-Хра- нилище" | 19 | Живущий | Мужчина старый бронзо­вый | Вороний Утес |
| Эртунгарон | - | Мертвый | Мужчина старый глубин­ный | Горы Серый Пик |
| Эсчаз, "Красный" | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Тан, Пиратские Острова |
| Эшаэдра | 14 | Живущий | Женщина взрослый синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы, ранее Острова Нелантер |
| Эсмеранданна | 24 | Живущий | Женщина великий вирм изумрудный | Около Пиков Пламени, Чалт |
| Эссембрамаэрита, "Эссем- бра" | 19 | Живущий | Женщина старый певчий | Эвермит, ранее Бэттлдейл |
| Эвенаэлоратос, "Черный Хребет" | - | Мертвый | Мужчина старый серебря­ный | Миф Драннор, Кормантор |
| Фаэлри Гартаммус | 16 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый певчий | Хокгарт, Граничные Королев­ства |
| Фаэуфаэли | 16 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы, ранее север Тёрмиша |
| Файи Пикси | 6 | Живущий | Женщина волшебный | Лес Короля, Кормир |
| Фелголос, "Летучая Неу­дача" | 22 | Живущий; колдун 14 | Мужчина подросток брон­зовый | Громовые Пики, Горы Троллей |
| Фелривенсер, "Яркий Самоцвет" | - | Мертвый | Женщина древний амети­стовый | Чамд Лок, Нетерил |
| Ферреоус Костелло | 12 | Живущий | Мужчина старый сталь­ной | Сюзейл, Кормир |
| Фи Лендикол | 21 | Живущий | Женщина очень старый серебряный | Каменные Земли |
| Филауксеримос | 23 | Живущий | Мужчина вирм медный | Зуб Дракона, Теск |
| Форгримморитал, "Сдвиг" | 22 | Живущий | Мужчина великий вирм черный | Болота Фарси |
| Фриззерфраз | 14 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый золотой | Горы Апранн, Тёрмиш |
| Фурлинастис | 24 | Живущий | Мужчина великий вирм теневой | Элгрин Фау (План Тени, аналог Звездной Мантии) |
| Фирентеннимар | - | Мертвый | Женщина очень старый красный | Ранее Пещера Ночное Свече­ние, Горы Снежинки |
| Галадаэрос, "Закатное Пламя" | 16 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый медный | Остров Дом Пламени, Пурпур­ные Камни |
| Гарлоканта | 16 | Живущий | Женщина взрослый золо­той | С-В Вилдата |
| Гарнеталлисар, "Гранат" | 24 | Живущий | Мужчина вирм красный/синий (уникаль­ный) | Кормантор |
| Гарратмоу, "Инсизор", "Резец" | 22 | Драколич | Мужчина очень старый клык | Река Лоагранн, Павшие Земли, Горы Серый Пик |
| Голонтир, "Язык Славы" | 17 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый топазовый (медный) | Юг Чондата, ранее Уотердип, Скала Алсапира, Побережье Меча |
| Геринвиох | 21 | Живущий | Мужчина древний синий | Рорин |
| Гестанииус | 27 | Извергский | Женщина великий вирм синий | Горы Меча Дракона, Мулхо- ранд |
| Гаулантатра, "Вирм-Ста- | 23 | Призрачный | Женщина великий вирм | К северу от Высокого Проме- |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| рая-Мать" |  |  | белый | жутка |
| Гаулататор, "Зимний Плащ" | - | Мертвый | Мужчина древний белый | Лэчери, Нетерил |
| Гондалаат | 25 | Живущий | Мужчина великий вирм синий | Шлем Героев, Анорач |
| Гирак | 17 | Живущий | Мужчина старый латун­ный | Север Змеиных Холмов |
| Гоарулскул, "Черный" | 23 | Драколич | Мужчина вирм черный | Неизвестно |
| Гордж Купер | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый медный | Каменные Земли, Кормир |
| Горталилауг, "Перекре­сток Штормов" | - | Мертвый | Мужчина очень старый красный | Горы Апранн, Джаамдат |
| Готха | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина древний крас­ный | Муншае |
| Грейси Купер | - | Мертвый | Женщина молодой взрос­лый медный | Каменные Земли, Кормир |
| Гракс Рексакс | - | Мертвый | Мужчина древний зеле­ный | Бескрайние Пещеры, Высокий Лес |
| Грешрукк, "Красный Глаз" | - | Драколич без тела | Мужчина старый красный | Северные Закатные Горы |
| Гримноштадрано, "Грим- нош", "Пронзающий Дра­кон" | 21 | Живущий | Мужчина древний зеле­ный | Высокий Лес, Бескрайние Пе­щеры |
| Гримнот | 9 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый черный | Мулмастер |
| Гриннсира | 24 | Живущий | Женщина древний крас­ный | Каменные Земли |
| Гулдарат | - | Мертвый | Мужчина очень старый черный | Неизвестно |
| Гуянотаз | 24 | Живущий | Мужчина вирм красный | Дымящие Горы, Унтер |
| Хаэринвурим, "Шиммерг- лум" |  | Мертвый | Мужчина великий вирм теневой | Мифриловый Зал |
| Хаклашара | 24 | Живущий | Мужчина древний золо­той | Сумбрар, Эвермит |
| Халагастер | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Уотердип |
| Халарглатар | 26 | Живущий | Мужчина великий вирм красный | Горы Апранн, Тёрмиш |
| Халарглаута, "Огненные Крылья" | - | Мертвый | Женщина великий вирм красный | Пороги Дракона |
| Халататлаэр | 24 | Призрачный | Мужчина древний мед­ный | Замок Драконье Копье |
| Харондалбар | 22 | Живущий | Мужчина великий вирм черный | Проход Желтой Змеи |
| Хаварлан | - | Мертвый; паладин 7 | Женщина вирм серебря­ный | Блуждающий |
| Хелтипир | 15 | Живущий | Женщина взрослый крас­ный | Торглор, юг Подземья |
| Хеткипрессарвил, "Кипа­рис Черный" | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина вирм черный | Прос, Побережье Дракона |
| Хуундарх, "Красная Ярость Минтарна" | 23 | Живущий | Мужчина древний крас­ный | Остров Скадаурак, горы на Се­вере Побережья Меча, Нетер­ские Горы |
| Хулрундрар | - | Мертвый | Женщина старый красный | Горы Троллей |
| Айсхауптаннартаникс, "Айсхаупт" | 18 | Живущий | Мужчина древний белый | Гора Навершие Копья, Облач­ные Пики, Амн |
| Идризраэли | - | Мертвый | Женщина очень старый синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы |
| Ииуррендиим | - | Мертвый | Женщина зрелый взрос­лый серебряный | Неизвестно |
| Илден Гартаммус | 16 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый певчий | Хокгарт, Граничные Королев­ства |
| Илеутра | 25 | Селестиал | Мужчина великий вирм латунный | Дом Знаний (домен Огмы) |
| Илималаарос, "Заблуд­ший" | 20 | Живущий | Мужчина очень старый бронзовый | Муншае |
| Илнежара | 25 | Живущий | Женщина великий вирм медный | Гелиогабалус, Дамара |
| Илфтрин Имфраэзел | 21 | Живущий; жулик | Мужчина взрослый дра- | Чолссин, Ссчиндилрин |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 1/боец 4/убийца 6 | кон-дроу | ^■ |
| Илтарагх, "Золотая Ночь" | 24 | Драколич | Мужчина очень старый топазовый | Устье Ледяного Айсберга |
| Имваэрнархро, "Инферно" | 40 | Живущий | Мужчина продвинутый 61 НО великий вирм крас­ный | Звездные Горы, Высокий Лес |
| Ингейрейраута | 14 | Живущий | Женщина взрослый синий | Восток Анорача |
| Ингелоакастимизилиан, "Замороженная Смерть" | - | Мертвый | Мужчина древний белый | Долина Ледяного Ветера |
| Инситриллакс | 20 | Живущий; колдун 11 | Мужчина взрослый чер­ный | Иннарлит и карманное измере­ние |
| Ирдриткрин |  | Мертвый | Мужчина старый синий | Горы Серый Пик |
| Ириклатагра, "Острые Клыки" | 25 | Живущий | Женщина великий вирм синий | Маленькие Зубы, Амн |
| Ишеналир | - | Мертвый | Мужчина древний зеле­ный | Неизвестно |
| Ивидиландир, "Иви Тор­говец Смертью" | 19 | Драколич | Женщина зрелый взрос­лый зеленый | Муншае |
| Иимрит, "Погибель Пу­стыни", "Дракон Статуй" | 28 | Живущий; колдун 7 | Женщина древний синий | Западный край Анорача, на С-В от Аскоура |
| Иираурот, Вирм Пиков | 22 | Живущий | Мужчина великий вирм черный | Гора Гриммерфанг, Васт |
| Иззеразз | 16 | Живущий | Женщина взрослый золо­той | Расколотые Горы, Нимпет |
| Джаратиндрил, "Малахит" | 22 | Живущий | Женщина вирм зеленый | Затопленный Лес |
| Джаэрлеткет | 23 | Живущий; пала­дин 6/вассал Баха- мута 2 | Мужчина взрослый сере­бряный | Дамара |
| Джаланвалосс, "Вирм Множества Заклинаний" | 11 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый стальной | Множественные логовища в Уотердипе |
| Джаник | 17 | Живущий | Женщина старый латун­ный | Север Змеиных Холмов |
| Джаксанаэдегор | 21 | В ампирический | Мужчина очень старый зеленый | Гора Тулбейн, Чессента |
| Джанилмекса | 4 | Живущий | Женщина очень молодой глубинный | Дом Джаэрл, Подземье, Кор- мантор |
| Джараккан | - | Мертвый | Женщина вирм черный | Неизвестно |
| Калаугра, "Град Страха" | 17 | Живущий | Женщина очень старый белый | Великий Ледник |
| Карасендриет | 13 | Живущий | Женщина взрослый пев­чий | Импилтур, Обширный |
| Карселридрит "Яркий Удар" | - | Мертвый | Женщина вирм синий | Около Сплетения, Нетерил |
| Касидикал | 14 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый черный | Змеиные Холмы |
| Кастрандретилиан | 15 | Живущий; пала­дин 2 | Женщина молодой врос- лый серебряный | Западные Галены |
| Келпакитус | 9 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый черный | Велдорн |
| Кхаасксаракс, "Эбеновый Убийца" | - | Мертвый | Мужчина древний черный | Кормантор |
| Кхалахмонгр | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина древний синий | Неизвестно |
| Кхаваланот | 8 | Живущий | Мужчина подросток зеле­ный | Уотердип |
| Кхуралосотантар | 22 | Живущий | Мужчина древний бронзо­вый | Гора Халаатн, Море УУпавших Звезд |
| Кисонраатиисар |  | Мертвый | Мужчина вирм топазовый | Вестгейт |
| Киссеткашаан | 10 | Живущий | Мужчина взрослый белый | Высокая Страна, Рашемен |
| Кистариант "Красный" | - | Разрушенный дра­колич | Мужчина древний крас­ный | Уотердип |
| Кизилпазар, "Киззап" | - | Мертвый | Мужчина древний синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы |
| Кларууотур | 20 | Живущий | Мужчина древний кри­стальный | Калимшан |
| Клаут, "Старый Ворчун" | 26 | Живущий | Мужчина великий вирм красный | Долина Клаута, Высокий Лес |
| Клиталрундрар, "Пламен- |  | Мертвый | Мужчина зрелый взрос- | Неизвестно |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ная Утроба" |  |  | лый красный | ^■ |
| Крашос | 14 | Живущий | Мужчина взрослый синий | Чед Насад, Север Подземья |
| Краксс | 18 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый топазовый | Дикое Побережье, Чалт |
| Криионфантикус, "Король Криион" | 25 | Живущий | Мужчина вирм золотой | Неизвестно |
| Крусталанос | - | Мертвый | Мужчина очень старый кристальный | Север |
| Крионар | 22 | Драколич | Мужчина вирм белый | Гора Нар, Нарфелл |
| Кулдрак Многокогтистый | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Южные Громовые Пики |
| Ландиллью | 20 | Живущий | Женщина старый красный | Змеиные Холмы |
| Ларауттор | 26 | Живущий | Мужчина великий вирм красный | Неизвестно |
| Ларендраммагар,  "Нексус" | 37 | Живущий; колдун 10 | Мужчина великий вирм золотой | Неизвестно |
| Ларет, "Его  Великолепие", "Король Правосудия" |  | Мертвый | Мужчина великий вирм золотой | Неизвестно |
| Ларитилар, "Дракон-Ха­мелеон" | 15 | Живущий; колдун 12 | Женщина ламия | Вестгейт |
| Латовеномер | 22 | Живущий | Мужчина вирм зеленый | Ретилд, Великое Болото |
| Лхаммарар | - | Мертвый | Мужчина великий вирм медный | Неизвестно |
| Лхаммарунтосз, "Когти Побережья", "Раутра" | 20 | Живущий | Женщина очень старый бронзовый | Орлумбор |
| Линуссаксаннол | 21 | Живущий | Мужчина древний зеле­ный | Центральный Вилдат |
| Ллимарк | 16 | Живущий | Мужчина взрослый золо­той | Неизвестно |
| Лоррагаут | - | Мертвый | Мужчина очень старый черный | Поместье Лорда Тарнора, Се­вер |
| Люкс, "Факел" | 18 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый красный | Хребет Мира |
| Маэлестор Рекс | 19 | Живущий | Мужчина древний черный | Центральная Высокая Пустошь |
| Маэритриввин | - | Мертвый | Мужчина великий вирм красный | Амн |
| Магароваллантанз | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Холм Магара, Змеиный Лес, Амн |
| Махатнарториан, "Влады­ка Гор" | - | Мертвый | Мужчина продвинутый великий вирм красный | Неизвестно |
| Махрли | 11 | Живущий | Женщина молодой взрос­лый синий | Штормовые Рога |
| Майрогра |  | Мертвый | Женщина вирм красный | Эверлунд |
| Макмахонн | 16 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый зеленый | Ранее С-З Змеиных Холмов, в настоящее время около Воро­ньего Утеса |
| Малаэрагот, "Дракон Не­зримый" | 24 | Живущий; вол­шебник 5 | Мужчина очень старый сапфировый | Подземье под Горами Серый Пик |
| Малагартаул, "Пылающие Когти" | - | Мертвый | Мужчина великий вирм красный | Импилтур |
| Маларитеос | 15 | Живущий | Мужчина взрослый крас­ный | Горы Драконий Хребет |
| Малазан | 20 | Живущий | Женщина старый красный | Неизвестно |
| Малдраэдиор | 28 | Живущий; драко­ний господин 3 | Мужчина великий вирм синий | Дымящие Горы, Унтер |
| Малдритор, "Вирм Сар- бринара" | - | Мертвый | Мужчина вирм зеленый | Сарбринар |
| Малек Салерно | 15 | Живущий | Мужчина древний сталь­ной | Арабел |
| Малигрис, "Сюзерен Ано- рача" | 22 | Драколич | Мужчина очень старый синий | Анорач |
| Маугхрисир, "Взрыв- Вспышка" | 24 | Живущий | Женщина вирм красный | Высокая Пустошь |
| Мауззкил Джаэзред | 40 | Живущий; колдун 13/убийца 5 | Мужчина великий вирм дракон-дроу | Чолссин |
| Межас | 7 | Живущий | Мужчина молодой мед­ный | Змеиные Холмы |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Мелиордианикс | 16 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый певчий | Нога Релката, Юирвуд |
| Менексалавосс, "Мномен" | 14 | Живущий | Женщина молодой взрос­лый золотой | Неизвестно |
| Мера Ртуть | 10 | Живущий | Женщина взрослый ртут­ный | Штормовые Рога, Кормир |
| Мергандевинасандер | 20 | Живущий | Мужчина вирм черный | Чалт |
| Миирим, "Вирм-Часовой" | 21 | Бестелесный страж | Женщина великий вирм серебряный | Под Кендлкипом (некогда По­бережье Меча близ Бороды Ул- гота) |
| Миккаалгенсис, "Дракон- Арфист" | - | Мертвый | Мужчина взрослый сере­бряный | Миф Драннор, Кормантор |
| Мистинарпераднаклс Хаи Драко, "Мгла" | - | Мертвый | Женщина древний крас­ный | Штормовые Рога |
| Митич | 7 | Живущий | Мужчина молодой мед­ный | Змеиные Холмы |
| Митбаразак, "Король Мит" | 26 | Живущий | Мужчина великий вирм серебряный | Илтказар, Подземье |
| Мораугалот | 11 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый медный | Холмы Совета, Шаар |
| Морнаугут, "Дракон Пу­стоши" | 12 | Драколич; клерик 8 | Женщина молодой взрос­лый зеленый (человек) | Скалистые Ростки, С-В Высо­кой Пустоши, Амн |
| Моруэм | - | Мертвый | Мужчина великий вирм синий | Серебряные Кордоны |
| Морухарзел | - | Мертвый | Мужчина древний синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы |
| Мринабнахор, Кринабна- хор | - | Мертвый | Мужчина древний черный | Горы к западу от Моря Дракона |
| Набалнит | - | Мертвый | Женщина очень старый черный | Крысиные Холмы |
| Наэлир | 19 | Живущий | Женщина старый бронзо­вый | Змеиные Холмы |
| Нахаунгларот | 21 | Живущий; колдун 5 | Мужчина зрелый взрос­лый синий | Пещера Моруэма, Драгондум, Нетерские Горы |
| Налавараутаторил, "Нала- вара", "Дракон-Дьявол" | - | Мертвый | Женщина великий вирм красный (эльф) | Демиплан Гродд |
| Нарбди | 6 | Живущий | Женщина молодой латун­ный | Север Змеиных Холмов |
| Нарлгатра | 24 | Живущий | Женщина вирм красный | Миф Драннор, Кормантор |
| Нарнардинат | - | Мертвый | Мужчина древний мглы | Близ Устья Ледяного Айсберга, Север Побережья Меча |
| Нароун, "Великое Белое Привидение" | - | Мертвый | Мужчина вирм белый | Неизвестно |
| Нартелинг, "Владыка Горы" | 18 | Живущий | Мужчина древний клык | Умбергот, Агларонд |
| Наксорлитаалсксар, "Ужас Сумрачный" | - | Мертвый | Женщина очень старый черный | Озеро Сембер, Миф Драннор, Кормантор |
| Неваларих | 18 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый красный | Южные Громовые Пики |
| Ньют | 6 | Живущий | Мужчина волшебный | Острова Муншае |
| Нурвурим, "Темная Леди" | 13 | Живущий; колдун 1 | Женщина взрослый дра- кон-дроу | Поместье Рундрет, С-З Высо­кой Пустоши |
| Нусас | 15 | Живущий | Женщина взрослый брон­зовый | Змеиные Холмы |
| Ниммурх, "Вирм-Кото- рый-Наблюдает" | 22 | Живущий | Мужчина древний бронзо­вый | Аларон (Острова Муншае), Вы­сокая Пустошь |
| Омратедар, "Вдумчивый" | 22 | Живущий | Мужчина древний бронзо­вый | Уотердип |
| Олотонтор, "Вирм-Мене- стрель" | 19 | Живущий | Мужчина очень старый синий | Гора Араддин около Уотердипа |
| Онскарраррд | 18 | Живущий | Мужчина старый глубин­ный | Звездные Горы, Высокий Лес |
| Ормалагос, "Игла" | - | Мертвый | Женщина взрослый зеле­ный | Неизвестно |
| Оротаумит, «Вивернопар» | 16 | Живущий | Мужчина старый мглы | Воды Вивернов |
| Оскалимм, "Старый" |  | Мертвый | Мужчина великий вирм черный | Север Высокой Пустоши |
| Оссавитор | - | Неизвестно | Неизвестный великий | Неизвестный план |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| вирм, неизвестный | | | | ^■ |
| Отаарилиаккарнос | 24 | Живущий | Женщина вирм серебря­ный | Кормантор |
| Отоглармар | 19 | Живущий | Мужчина старый медный | Горы Глотка Пустыни |
| Оттоленсзилласия, "Отто" | 6 | Живущий | Мужчина волшебный | Замок Мадджота, Подгорье |
| Аураналатра, "Дева Мглы" | 28 | Живущий; колдун 6 | Женщина великий вирм мглы | Озеро Мглы |
| Паларандаск, "Незримый Защитник" | 36 | Живущий; колдун 9 | Мужчина великий вирм полубестелесный золотой (уникальный) | Горы Меча близ Лейлона |
| Пелат | 17 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый бронзовый | Острова Нелантер |
| Фариссолнит | - | Мертвый | Женщина вирм серебря­ный | Ирлафон |
| Праэлорисстан | - | Мертвый | Мужчина молодой зеле­ный | Кормантор |
| Прасинопилит, "Клоро" | - | Мертвый | Женщина очень старый зеленый | Восточный Лес, Нетерил |
| Протантер, "Король Льда" | 27 | Живущий | Мужчина великий вирм золотой | Новуларонд, Великий Ледник |
| Пурлаконтиис | 7 | Живущий; колдун 4 | Мужчина золотой полу­дракон продвинутый 4 НБ псевдодракон | Тетир |
| Пиротраксис | - | Мертвый | Мужчина старый красный | Горы Легиона Бога, Нетерил |
| Куиминстиир, "Взмах Меча" | - | Мертвый | Мужчина вирм стальной | Миф Драннор, Кормантор |
| Куэлиндритар, "Танцор Войны" | 17 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый бронзовый | Неизвестно |
| Куэлсандас | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый бронзовый | Импилтур |
| Куилдан Оуссгим | 15 | Живущий; жулик 5/убийца 1 | Мужчина молодой взрос­лый дракон-дроу | Чолссин, Карсолутиил |
| Куитурити | 15 | Живущий; колдун 3 | Мужчина старый сталь­ной | Уотердип |
| Рагфлаконшен | - | Мертвый | Мужчина великий вирм красный | Горы Оборота, Север Лунного Моря |
| Ралас | 16 | Живущий | Мужчина старый черный | Неизвестно |
| Ралионат | 19 | Живущий | Женщина очень старый зеленый | Лес Вирмов |
| Раталилауг | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Неизвестно |
| Ратгуул | 21 | Живущий | Мужчина древний синий | Неизвестно |
| Рауглотор | - | Разрушенный дра- колич | Мужчина великий вирм красный | Громовые Пики |
| Раулотим, "Бесшумная Тень" | 34 | Живущий; вол­шебник 10 | Мужской великий вирм изумрудный | Аксард, Руатим |
| Раумортадар, "Рауморт", "Бритвоклык" | 20 | Живущий; вол­шебник 17 | Мужчина зрелый взрос­лый клык | Уотердип |
| Раургох | - | Мертвый | Мужчина древний черный | Неизвестно |
| Раутсток, "Красные Ко­сти" |  | Мертвый | Мужчина вирм красный | Неизвестно |
| Разилимингейр, "Сталь­ное Сердце" | 5 | Живущий | Женщина подросток стальной | Дармшалл, Вааса |
| Римнасарл Сияющий | - | Мертвый | Мужчина древний сере­бряный | Калимшан |
| Роарингоар, "Могучий", "Старый Ревун и Бодун" | - | Живущий | Мужчина древний черный | Верхние Трясины Торнуош (к северу от Озера Пара) |
| Рингримералксот | 11 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый зеленый | Северо-восток Змеиного Леса, Амн |
| Ритаэросурффел, "Губи­тель Шаррвена" | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Высокий Лес |
| Ривенорлгот, "Мрачно Набожный" | - | Мертвый | Мужчина великий вирм красный | Калимшан |
| Ронатсинадерин | - | Мертвый | Мужчина древний зеле­ный | Истганд |
| Рораурим | 21 | Живущий; колдун 5 | Мужчина зрелый взрос­лый синий | Пещера Моруэмаа, Драгондум, Нетерские Горы |
| Руутундрарар |  | Мертвый | Мужчина очень старый | Неизвестно |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| белый | | | |  |
| Рилатар'рала'тима, "Рила Драконий Коготь" | 18 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый красный | Лес Вирмов |
| Риннарвикс | 10 | Извергский | Мужчина молодой взрос­лый белый | Эвермурз (аутсайдер) |
| Саблаксаал Трехрогий | 5 | Живущий | Мужчина молодой чер­ный | Паучье Болото |
| Самдралирион | - | Мертвый | Мужчина старый латун­ный | Неизвестно |
| Сапфирактар, "Синий" | 26 | Драколич | Мужчина вирм синий | Пустыня Калим, Калимшан |
| Сакватос | - | Мертвый | Мужчина взрослый чер­ный | Орогот, Высокая Пустошь |
| Сариндалаглоттор, "Леди Самоцветный Плащ" | 13 | Живущий; вол­шебник 1 | Женщина взрослый кри­стальный | Скалы, Мирабар |
| Сорглайс | 15 | Драколич | Женщина зрелый взрос­лый белый | Около Яртара |
| Скорлачаш | 15 | Живущий | Женщина взрослый крас­ный | Торглор, южное Подземье |
| Серпестриллвит | 13 | Живущий | Мужчина взрослый зеле­ный | Озеро Пеллдит, Западное Серд- цеземье |
| Шаламалот | - | Мертвый | Мужчина взрослый мглы | Залив Звездная Мантия |
| Шаммагар | 19 | Живущий | Мужчина древний черный | Остров в Бездорожном Море |
| Шарграйлар, "Темный", "Священный" | - | Драколич без тела | Мужчина великий вирм красный | Иммерфлоу, Громовые Пики |
| Шарндрел | 14 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый черный | Высокая Пустошь |
| Шаттершри | 19 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый золотой | Лунное Море, Долины |
| Ш'дерра Дзиир | 6 | Живущий | Женщина молодой амети­стовый | Озеро Высокая Звезда |
| Шшуушшуру, "Теневое Крыло" | 27 | Драколич | Женщина великий вирм теневой | Далекие Холмы |
| Шорлиайл | 21 | Живущий | Женщина очень старый красный | Штормовые Рога |
| Сирвинхандра, "Си'куиде" | - | Мертвый | Женщина древний зеле­ный | Кормантор |
| Сиварт, Сиверт | 12 | Живущий | Мужчина взрослый латун­ный | Север Змеиных Холмов |
| Скадаурак | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Остров Скадаурак (Минтарн) |
| Скарлтун, "Клацающие Челюсти" | - | Мертвый | Женщина старый зеленый | К юго-востоку от Секомбера |
| Скелдаэр "Переливающа­яся Чешуя" | 10 | Живущий | Мужчина подросток сере­бряный | Уотердип |
| Скурдж | 20 | Живущий | Женщина вирм черный | Трясина Тун |
| Скутосиин, "Ядовитый" | 25 | Извергский; кле- рик 1/безобразный опустошитель Тиа- мат 6 (Тиамат) | Мужчина старый зеленый | Метвуд, Унтер |
| Славин'крат'магаал, "Сла­вин" | 14 | Извергский; чер­ный страж 4 | Женщина подросток ко­ричневый | Алтарь Чешуи, Унталасс |
| Смергадас | - | Мертвый | Мужчина молодой взрос­лый красный | Неизвестно |
| Снейгфанглен | 21 | Живущий | Женщина великий вирм белый | Неизвестно |
| Ссаланган | 10 | Живущий | Мужчина взрослый белый | Неизвестно |
| Сссурист | 7 | Живущий | Женщина молодой крас­ный | Миф Драннор, Кормантор |
| Старлорингулдар | - | Мертвый | Мужчина вирм черный | Орлумбор, Бездорожное Море |
| Сунсетталитанц | 23 | Живущий | Женщина вирм бронзо­вый | Кормантор |
| Сурпурит | - | Мертвый | Женщина очень старый серебряный | Амфайл |
| Суссетиласис | - | Мертвый | Мужчина великий вирм синий | Анорач |
| Силваллитам | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый серебряный | Миф Драннор, Кормантор |
| Симарра Светлая Луна | 20 | Живущий | Женщина старый серебря­ный | Проход Сильверимун, Серебря­ные Кордоны |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Тамаранд | 27 | Живущий | Мужчина великий вирм золотой | Горы около Прохода Кровавого Камня |
| Таронраморламурла, "Яс- ночешуйная", "Тонаморла Эсмурла", "Хранитель Се­кретов" | 22 | Живущий | Женщина древний певчий | Уотердип |
| Тарит Зеленый | - | Мертвый | Женщина старый зеленый | Громовые Пики |
| Тарлакоал | 19 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый золотой | Громовые Пики |
| Тонтзот | - | Мертвый | Женщина древний брон­зовый | Китовые Кости, Финбак |
| Тазмикелла | 25 | Живущий | Женщина великий вирм медный | Гелиогабалус, Дамара |
| Чаззар | 40 | Извергский; вла­дыка драконов 12 | Мужчина великий вирм красный | Симбар, Чессента |
| Тенаарлактор | - | Мертвый | Женщина вирм синий | Калимшан |
| Тескулладар "Многоко­готь" | 24 | Живущий | Мужчина вирм серебря­ный | Эвермит |
| Талагирт, "Старый Вла­дыка Память" | 18 | Живущий | Мужчина очень старый мглы | К северу от Порт Лласта |
| Тарас'калаграм, "Калаг" | 18 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый красный | Лес Вирмов |
| Тоглорморгорус, "Черная Погибель", "Тоглор Могу­чий", "Пурпурный Дра­кон" |  | Мертвый | Мужчина древний черный | Штормовые Рога |
| Темберчод, "Вирм-Кузнец Граклстага" | 13 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый красный | Граклстаг, Север Подземья |
| Т еслакрамиллос | - | Мертвый | Мужчина вирм зеленый | Остров у побережья Алтумбела |
| Тлааклаутимир, "Моро­зоогонь" |  | Мертвый | Мужчина древний белый | Ледяной Пик |
| Тмогра | 19 | Живущий | Женщина вирм ртутный | Остров далеко на юго-запад от Эвермита |
| Токластис | - | Мертвый | Мужчина вирм синий | Пустыня Калим, Калимшан |
| Траксата, "Пламенный Изверг" | 13 | Живущий | Женщина молодой взрос­лый красный | Кровавый Рог, на юго-запад от Кормира |
| Тростулграэл, "Бархат" | 5 | Живущий | Мужчина молодой чер­ный | На юг от Мулмастера |
| Тунгарбарат, "Пламен­ник" | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Громовые Пики |
| Тика | 19 | Живущий | Женщина старый бронзо­вый | Змеиные Холмы |
| Тланчасс, "Град" | 24 | Живущий | Женщина древний золо­той | Эвермит, ранее Вороний Утес |
| Томфаэл Аркенррет | 30 | волшебник 13/убийца 1 | Мужчина зрелый взрос­лый дракон-дроу | Чолссин, Эриндлин |
| Тофер | 12 | Живущий | Мужчина взрослый латун­ный | Северные Змеиные Холмы |
| Ториксилеос, "Владыка Вьюги", "Несущий Ледя­ную Агонию", "Лорд За­мерзшей Горы |  | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый белый | Серебряные Кордоны |
| Тостин Алаэртмог, "Сере­бряное Пламя" | 8 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый ртутный | Эверлейк, Эвермурз |
| Тринкуло | 10 | Живущий | Мужчина взрослый ртут­ный | Лес Амтар |
| Тробердин | 24 | Живущий | Мужчина вирм красный | К востоку от Змеиных Холмов |
| Т роллушанталлор |  | Мертвый | Мужчина взрослый брон­зовый | Маленькие Зубы, Амн |
| Ценшива | 9 | Живущий | Женщина дракон-черепа­ха | Дрэгонмир, у побережья между Тезииром и Вестгейтом |
| Тира | 9 | Живущий | Женщина молодой взрос­лый черный | Обширное Болото |
| Тиссаклера | 15 | Живущий | Женщина продвинутый 24 НБ волшебный | Эвермит |
| Уалинтаргар, "Пожираю­щее Пламя" | - | Мертвый | Мужчина вирм красный | Гряда Хребет Гигантов, Мун- шае |
| Уэурвен | 16 | Живущий | Женщина старый черный | Неизвестно |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уиннессивар, "Лунный | - Мертвый | Мужчина вирм серебря- | Миф Драннор, Кормантор |
| Дракон" |  | ный |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Улриил | 22 | Живущий | Мужчина древний бронзо­вый | Неизвестно |
| Улуурхаварра | - | Мертвый | Женщина древний крас­ный | Озеро Пара |
| Умбраксакар | 16 | Живущий | Мужчина зрелый взрос­лый теневой | Ванракдум, Подгорье |
| У малиторгатла |  | Мертвый | Женщина вирм зеленый | Лес Спайдерхаунт |
| Уршула | 21 | Драколич | Мужчина очень старый черный | Вааса |
| Утагримношаарл, драко- лич | - | Уничтожен | Мужчина великий вирм теневой | Колодец Драконов, южные За­катные Горы |
| Валамардас, "Королева- Дракон Сильверимуна " | 24 | Живущий | Женщина древний золо­той | Летучая Гора, Эверлунд, Высо­кий Лес |
| Валраксаксат | 32 | Живущий; Вол­шебник 18 | Мужчина зрелый взрос­лый черный | Ретилд, Великое Болото |
| Велкутимморхар, "Ге­фест" | 24 | Живущий | Мужчина вирм красный | Пещеры к западу от Мирабара |
| Велора, "Ядовитый'' | 16 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый зеленый | Муншае |
| Велсаэртирден, "Велсаэ- рт" | 23 | Живущий; мастер знаний 10 | Мужчина очень старый стальной | Врата Балдура |
| Вендратдаммарар, "Сера" | 20 | Живущий | Мужчина старый красный | Штормовые Рога, Кормир |
| Веноминдар, Веномин- хандар, "Яд" |  | Мертвый | Женщина древний зеле­ный | Холм Острого Зуба, Опутанная (aka Изумрудная) Долина, юж­ный Эльфийский Двор, Кор- мантор |
| Верцеворан | 19 | Живущий | Мужчина очень старый изумрудный | Лунное Море, Долины |
| Вертанданталинкс, "Ма­лыш Верти", "Зеленое Об­лако" | 22 | Живущий | Женщина вирм зеленый | К западу от Миф Драннора |
| Весз'зт Аувриана | 20 | Вампир; жулик 6/убийца 3 | Мужчина взрослый дра- кон-дроу | Чолссин, Маэримидра |
| Вилхолин | 20 | Живущий | Женщина вирм черный | Высокая Пустошь |
| Вингдавалак | 12 | Живущий | Мужчина молодой взрос­лый бронзовый | Неизвестно |
| Воарагамантар, "Черная Смерть", "Велзум" | 20 | Живущий; колдун 9 | Мужчина взрослый чер­ный | Болото Мертвецов |
| Врондахоревос, "Танец Молний" | - | Мертвый | Мужчина древний синий | Около Палтера, Нетерил |
| Вр'тарк | 19 | Драколич | Мужчина зрелый взрос­лый синий | Костяной Двор, Корень Земли, Подземье |
| Вулхариндолот | 16 | Живущий | Мужчина старый черный | Пруд Черепа, Скуллпорт |
| Вулпомискан | - | Мертвый | Мужчина великий вирм коричневый | Цитадель Черной Золы, Унтер |
| Ваэрваэрендор, "Ненасыт­ный Налетчик", "Велзур" | 20 | Живущий; колдун 9 | Мужчина взрослый чер­ный | Болото Мертвецов |
| Вастирек | 20 | Живущий | Мужчина вирм черный | Высокая Пустошь |
| Уиззеразз | 16 | Живущий | Мужчина взрослый золо­той | Расколотые Горы, Нимпет |
| Воклеф | 11 | Живущий | Мужчина взрослый чер­ный | Высокая Пустошь |
| Ворлатог, "Вонзающийся" | 19 | Живущий | Мужчина очень старый глубинный | Подземье под Дамарой или Им- пилтуром |
| Ксансцилатампос | 23 | Живущий | Женщина вирм бронзо­вый | Кормантор |
| Ксантритикус | - | Мертвый | Мужчина великий вирм зеленый | Громовые Пики |
| Ксаргиторвар, "Следоруб" | 18 | Живущий | Мужчина старый зеленый | Зимний Лес, Озеро Пара, около Реки Зимний Плащ |
| Ксаваратимиус, "Постоян­ный Вирм" | 27 | Драколич | Мужчина великий вирм зеленый | Шаравуд, Шаар |
| Ксаксатарт "Каратель" | - | Мертвый | Мужчина древний крас­ный | Земли Интриг |
| Ксексиллидолгримм, | 12 | Живущий | Мужчина зрелый взрос- | Неизвестно |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| "Мрачный" |  |  | лый клык |  |
| Ксортол Барриат | 22 | Живущий; Жулик 1/клерик (Ваэрон) 9/убийца 1 | Мужчина зрелый взрос­лый дракон-дроу | Чолссин, Джакалкин |
| Ииарни | 12 | Живущий | Женщина взрослый кри­стальный | Громовые Пики |
| Ииндот | - | Мертвый | Женщина древний черный | Неизвестно |
| Илитаргатрил, "Коготь Зе- леноудар" | 16 | Живущий | Женщина зрелый взрос­лый зеленый | Муншае |
| Илвераасалисар, "Розовый Дракон " | - | Мертвый | Женщина великий вирм красный | Калимшан |
| Заммзт Эверхарн | 23 | Живущий; жулик 5/убийца 8 | Мужчина зрелый взрос­лый дракон-дроу | Чолссин, Чед Насад |
| Зарландрис | - | Мертвый | Мужчина зрелый взрос­лый черный | Трясина Глон, Кормантор |
| Затрантрамикс | 15 | Живущий | Женщина взрослый крас­ный | Горы Драконий Хребет |
| Зелленестерекс | 14 | Живущий | Женщина взрослый синий | Пещеры Вирмов, Великая Тре­щина |
| Зетриндор | - | Драколич без тела | Мужчина древний белый | Великий Ледник |
| Зилантар | - | Мертвый | Мужчина взрослый чер­ный | Орогот, Высокая Пустошь |
| Зормапалеарат, "Углего- вор" | 15 | Живущий | Женщина взрослый крас­ный | Горы Орсрон |
| Зундаэразилим, "Смею­щийся Вирм" | 15 | Живущий | Женщина древний сталь­ной | Невервинтер |
| Зикс | 6 | Живущий | Мужчина волшебный | Река Олунг, Джунгли Чалта |
| Зз'Пзора |  | Мертвый | Женщина взрослый глу­бинный (2-головый) | Около Мензоберранзана, Под- земье |