

# **Dungeons&Dragons**

**3.5 edition**

## **Драконы Фаэруна (Dragons of Faerun)**

## 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 Hallatan'а 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 драконых 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?*

*"Аррррх!" - 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 ДМов, 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 Драконопада (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). ДМ 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 Культom Дракона, в то время как ДМ может использовать группу в качестве зловещего противника для группы доброго мировоззрения. Эта глава также включает приключение для РС среднего уровня.

**Глава 3: Тириания Драконьей Королевы.** Эта глава детализирует Церковь Тиамат, последователей господствующей Драконьей Королевы, свергнувшей 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 ДМ 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 ДМ 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 в 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 ДМа, 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 - ргутного, стального и мглы, представленные в классическом формате "Руководства Монстров", со статистикой и текстом правил, обновленными для отображения 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 Морум 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 замерзшем севере Фаэруна 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 молодняк 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 ДМу 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 вирмов 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 героини 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 Драконопада между последователями Бахамута и служителями Тиамат или они могут быть вовлечены в махинации великих вирмов 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 - "Книга 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 Псионика" (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, живущих 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 Таркриксгонтиска. Пока драконы и гиганты Фаэруна бились за господство на Ториле, 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 Фаэруна, 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 объединялись, 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 жертвованием почти всей подрасы аваризэлей, 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 Чессентой (и сейчас вернувшегося); и Илвераасалисар Розового Дракона, столетие управлявшей Калимпортном.

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 Бахамутом 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 Илневалом. Вечно бдительный Мардук вмешался, убив Тиамат прежде, чем она смогла нанести смертельный удар Джилгиму, но - ценой своей собственной жизни.

После Битвы Богов Платиновый Дракон был уменьшен до ранга небесного образца<sup>КВД</sup> (с божественным рангом 1, если небесный образец считается в вашей кампании полубогом), а Хроматический Дракон была уменьшена до ранга архиизверга<sup>КМТ</sup> (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 Саммастер 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 филиатерии. 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, будут править всеми. Ему явно была нужна новая стратегия, и он искал вдохновение в древних текстах и в местах силы.

## Возвращение Драконьей Королевы

В Году Кровавой Птицы (1346 DR), после столетий безмолвия Драконьей Королевы, немногие оставшиеся последователи Немезиды Богов успешно вызвали в Унтер аспекте 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 погибнуть 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 дипломатических 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 Бахамуту 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 слышали Призыв Бахамута, и многие поклялись служить Платиновому Дракону. Элита стала платиновыми рыцарями<sup>Дра</sup> или вассалами Бахамута<sup>КВД</sup>. Некоторые из тех, кто был призван Бахамутом, пожелали подвергнуться Обряду Возрождения, преобразовывая себя в давно забытую расу, известную как драконорожденные<sup>РА</sup>. 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 вяло 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).

## Год 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 драколички остались незатронутыми бесконечной и постоянно усиливающейся Драконьей Яростью Саммастера, 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 Кюльта 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 Кюльта 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 ее эффектам и бросались на тех, кто встал у них на пути, либо отчаянно бросились к Культуре 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, Импильтуре, Нарфелле, Сосале, 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 давних традиций касательно территориальных требований они не делали этого, опасаясь эффекта "отказа" от территории на Материальном Плана 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 Ручьем (CN мужчина железный полуголем<sup>ММ2</sup> [увеличенный ваасанский человек], боец 10/рейнджер 3) и Карасендриет (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 филиатерию 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 драколичество, 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, ставив 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 - далеко не "только" монстры. Ученые-драконоведы 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 карьерных 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 дереву 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.

**Воюющие 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 Ириклататра 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 Пиках, глядящую на Высокую Пустошь, в укрепленный монастырь, посвященный почитанию Маугхрисир. Элитные члены ордена тренируются как монахи и затем берут престиж-класс иницированного драконьих тайн<sup>Дра</sup>.

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, Аэроклугпалар, более известный как "Златоогонь", некогда пытался "сохранить" Высокий Лес, предотвращая распространение лесных пожаров.

Большинство драконов характерны тревожным присутствием, стимулирующим страх у большинства меньших рас. Некоторые 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 чешуи<sup>Дра</sup> и ведут краткую (по драконьим стандартам), но кровавую жизнь. Одно давно живущее исключение - Джаксанаэдегор (LE мужчина вампирический<sup>Дра</sup>) 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 демесе, 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 фактически 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 Году 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, коричневые<sup>Мон</sup>, зеленые, красные и белые. Самоцветные драконы<sup>ММ2</sup> включают такие разновидности, как аметистовые, кристальные, изумрудные, сапфировые и топазовые. Металлические драконы - латунные, бронзовые, медные, золотые, ртутные\*, серебряные и стальные\*. Другие живущие разновидности включают глупых драконов<sup>Мон</sup>, драконов-кльков<sup>Мон,Дра</sup>, драконов мглы\*, песчаных драконов<sup>ПБ</sup>, певчих драконов<sup>Мон</sup> и раттелиров<sup>СЮ</sup>.

## Аэроклугпалар, "Златоогонь"

**Н 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 Минтипелу Лунное Серебро, Год Падения Луны (1344 DR)

Рожденный в Году Сожженного Древа (890 DR), Аэроклугпалар 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 деревья вейр мерцать танцующими шарами света, из-за чего некоторые путешественники ошибочно велят вывод, что

такие рощи населены блуждающими огоньками. Рощи Златоогоня защищены оберегом от нарушителей (различными *символами* и *глифами*), но таковые с чистым сердцем (доброе 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 веёр. Такие деревья, как правило, стоят более 20,000 гр 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 Азлаэра<sup>Mag</sup>*, *золотой шар Силуваниди<sup>VI</sup>*, *доспех драконьей формы<sup>Дра</sup>* (зеленый), *волосную мантию Таппана (мантия силы гиганта +4)*, *свиток контроля погоды, ползучей гибели и вызова природного союзника VII*, *серебряные серпы Соранта\**, *тризус друида<sup>VI</sup>* (25 зарядов) и *венки Турланга (браслет друзей)*.

**Логовище:** Аэросклучпалар живет в маленькой каменной пещере под корнями великого дерева веёр 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:** Аэросклучпалар 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 выжить большинством 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 Аэросклучпалар жил в человеческом облике под именем Ваэроса Огненного Щита как Инициализированный 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 Аэросклучпалар считает союзниками всех, кто поклоняются Милики, Эльдат, Силванусу, Льюру и Гвейрону Буреветру. Златоогонь - близкий друг древнего трента Турланга, и он часто работает вместе с Теми-Кто-Арфа и со Светлым Народом, старающимся основать Новый Ирлэнн.

**Известные враги:** Будучи членом друидов Высоких Деревьев<sup>ЧД</sup>, "Ваэрос" выступает против махинаций выживших демонов Хеллгейт Кипа, орков Нетерских Гор и Высокого Леса, недавно освобожденных фей'ри Дома Длардрагет<sup>ЧР</sup> и Элдрет Велутра<sup>ЧР</sup>.

**Схемы:** Хотя другие золотые драконы и не считают Аэросклучпалара 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 35 проверку бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Высокий Лес). Как только Ваэрос Огненный Щит распознан как Аэросклучпалар, 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 подготовился 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.

## Аэросклучпалар 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

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

**Нр** 391 (29 HD); **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** укусы +50 (4d6+16) и

2 когтя каждый +45 (2d8+9) и

2 крыла каждое +44 (2d6+9) и

удар хвостом +44 (2d6+23)

**Пространство** 20 футов; **Досыгаемость** 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 (CL 11-й):**

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

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

4-й - *командование растениями (DC 23), контроль воды (DC 23), рассеивание магии, ледяной шторм, наблюдение (DC 23)*

3-й - *великий магический клык (DC 22), раскрыть в камень, рост растений, защита от энергии (DC 22), охлаждение (DC 22), удаление болезни (DC 22)*

3-й - *животное-посыльный, выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, клинок пламени, мудрость совы*

1-й - *успокоить животных (DC 20), обнаружение животных или растений, запутывание (DC 20), огонь феири, добрые ягоды, затеняющая мгла, говорить с животными*

0-й - *обнаружение магии (3), руководство, узнать направление, читать магию*

**Известные заклинания колдуна (CL 11-й):**

5-й (5/день) - *облако-убийца (DC 22), распускание (DC 22)*

4-й (7/день) - *огненный щит, галлюцинационный ландшафт (DC 21), малая сфера неуязвимости*

3-й (8/день) - *проблеск, глубокая дремота (DC 20), заряд молнии (DC 20), необнаружение (DC 20)*

2-й (8/день) - *хитрость лисы, порыв ветра (DC 20), невидимость, защита от стрел, мудрость совы*

1-й (8/день) - *тревога, быстрое отступление, падение пера, идентификация, истинный удар*

0-й (6/день) - *тайная метка, танцующие огни, обнаружение магии, звук привидения (DC 18), свет, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию*

**Подобные заклинаниям способности (CL 11-й):**

3/день - *благословение*

1/день - *обет/миссия*

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

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

**Дыхательное оружие (Su)** Раз в каждые 1d4 раунда, все в 60-фт конусе, урон 16d10 огонь (становится перегретым паром под водой), Рефлексы DC 31 - вполнину; или 60-фт конус, 8 пунктов урона Силы. Рефлексы DC 31 - отменяет.

**Сокрушение (Ex)** Область 20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+21 пунктов крошащего урона (4d6+23 с амулетом) и должны преуспеть в DC 31 спасброске Рефлексов или будут припилены.

**Обнаружение драгоценных камней (Sp)** Аэросклучпалар 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 (Ex)** Аэросклучпалар может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 240 футов от дракона, имеющие 28 HD или меньше, должны сделать попытку DC 31 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Аэросклучпалара 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 колеблемыми на 4d6 раундов.

**Бонус удачи (Sp)** Аэросклучпалар может касаться драгоценного камня, обычно одного из вложенных в его чешую, и зачаровывать его на удачу. Пока Аэросклучпалар несет драгоценный камень, он и каждое доброе существо в 80-футовом радиусе получает +1 бонус удачи на все спасброски и подобные броски. Если Аэросклучпалар отдает зачарованный драгоценный камень другому существу, только этот носитель получает бонус. Эффект продолжается 1d3+24 часов, но заканчивается, если драгоценный камень уничтожен. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

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

**Подкашивание хвостом (Ex)** Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+21 (2d6+23 с амулетом) пунктов крошащего урона (Рефлексы DC 31 - вполнину).

## 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 gr), 3 черных жемчужины (по 500 gr каждая), 1 аметист (100 gr), 3 синих циркона (по 50 gr 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. Бана 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 Колчисом 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 вивернов 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.

**Защепки 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 присоединившись 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.

## Арсекаслик, "Страж Колодца"

СЕ женщина псевдоестественный зрелый взрослый красный дракон

Арсекаслик обеспечивает мощь, необходимую Культуре 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 глубинно-красного; ее глаза тлеют, словно злорадная магма, намекая на хитрые мысли в голове.

**Запас:** Смешанные монеты (на общее количество 42,000 gr), 8 иолитов (по 50 gr каждый), 3 синих жемчужины (по 100 gr каждая), 5 аквамарин (по 500 gr каждый), 5 изумрудов (по 1,000 gr каждый), 5 розовых алмазов (по 5,000 gr каждый), гребенка из слоновой кости (55 gr), обсидиановый кинжал (105 gr), хрустальная ваза (550 gr), покрытый аметистами платок (1,050 gr), +3 *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:** Арсекаслик 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 (некоторые 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, Арсекаслик - 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:** Арсекаслик - сильный союзник Культа Дракона и постоянный обитатель Колодца Драконов.

**Известные враги:** Лишь вопрос времени, когда Наэргот (бригадир проекта Колодец) обнаружит, что Арсекаслик 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 полудраколича. Варго всегда стремится подражать драконоподобным, и Арсекаслик - приманка для этого желания.

**Проверки знания:** Нахождение логовища Арсекаслика 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).

**Защепки 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, сражая их напрямую с Арсекасликом.

**Ярость Драконов:** В течение Года Бродячих Драконов Арсекаслик обнаружила давно захороненный секретный артефакт, известный как *костяной скипетр Зцерилла "звездного отродья"*, позволивший ей сопротивляться эффектам Ярости. Скипетр деформировал ее физиологию, развил 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 гр в различных монетах, 10 коричневых гранатов (по 100 гр каждый), 3 золотых желтых топаза (по 500 гр каждый), 4 фиолетовых граната (по 500 гр каждый), 6 различных опалов (по 1,000 гр каждый), 5 различных сапфиров (по 1,000 гр каждый), 2 яхонта (по 5,000 гр каждый), 9 различных алмазов (по 5,000 гр, каждый), на 9,065 гр оружия мастерской работы (некоторые из специальных материалов) и доспехов, идол Горгота из окаменевшего джета (5,000 гр), фосфоресцирующая статуя алхуна в натуральную величину (4,400 гр), 6 маларитских гобеленов, изображающих резню эльфов (12,000 гр), +3 *гладкий улучшенной тени улучшенного бесшумного движения мифриловая рубашка*, +3 *длинный меч, хрустальный шар, руководство голема из плоти, палочка метамагического усиления, кольцо защиты +4, руководство по каменному 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 любимых 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 архимагом. 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 помочить 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 Культур Дракона в поисках нового мастера-волшебника. Один из Носящих Пурпур, по имени Лашивиан (NE мужчина тетирский человек некромант 14) убедил ее работать с Культуром в качестве агента, но еще не убедил ее стать драколичем.

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

## Бухембраллор, "Ужас Велена"

ЛЕ 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 гр, 100 рр, 1 джаспер (12 гр), 1 канареечный алмаз (5,000 гр), поднос слоновой кости с платиновой инкрустацией (1,050 гр), каменя из черного жемчуга с инкрустацией из цветного переливчатого александрита (5,050 гр), *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 гр - 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.

**Защепки 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"

NE 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 пролезают по ее змеиным чертам, кроме тех случаев, когда она глядит в свои *хрустальные шары* и вмешивается в дела человечества.

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

<sup>1</sup> Используется Клогайилиаматар.

**Логовище:** Логовище Клогайилиаматар находится в Лесу Криптардена, 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 территорию, 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 всемогущая королева-дракон, любящая знатю 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 неслерти, хотя и не имеет интереса к работе с Культom 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.

**Защепки 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 Кulta 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

NE 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)

**Hp** 520 (40 HD); **DR** 15/магия

**Иммунитет** кислота, паралич, сон

**Спротивление** уклонение; **SR** 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 (4d6+10) и  
2 когтя каждый +46 (2d8+7) и  
2 крыла каждое +46 (2d6+7) и  
удар хвостом +46 (2d8+15)

**Пространство** 20 футов; **Досыгаемость** 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** (CL 4-й):

3-й - *пламенная сфера* (DC 17), *сопротивление энергии*, *форма дерева*, *деревянная форма*

1-й - *зачарование животного* (DC 16), *лечение легких ран* (2), *запутывание* (DC 16), *добрые ягоды*

0-й - *лечение незначительных ран*, *обнаружение яда*, *узнать направление*, *сопротивление*, *достоинство*

**Известные заклинания колдуна** (CL 13-й):

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

5-й (7/день) - *облако-убийца* (DC 20), *доминирование над персоной* (DC 20), *постоянное изображение*

4-й (7/день) - *обнаружение наблюдения* (DC 19), *улучшенная невидимость*, *малая сфера неуязвимости*, *наблюдение* (DC 19)

3-й (7/день) - *ясновидение*, *рассеивание магии*, *защита от элементов*, *стена ветра*

2-й (7/день) - *изменить себя*, *пятно*, *невидимость*, *зеркальное изображение*, *видеть невидимость*

1-й (8/день) - *тревога*, *достичь 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** (CL 13-й):

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

1/день - *рост растений*

**Способности** Сила 31, Ловкость 12, Телосложение 25, Интеллект 22, Мудрость 23, Харизма 20

**SQ** 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 (Ex)** Клогайлиаматар 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 (Su)** 60-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 20d6 кислота, Рефлексы DC 33 - вполовину.

**Сокрушение (Ex)** Область 20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+5 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в DC 33 спасброске Рефлексов или будут припилены.

**Ужасное присутствие (Ex)** Клогайлиаматар может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 300 футов от дракона, имеющие 39 HD или меньше, должны делать попытку DC 35 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Клогайлиаматар 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 колеблемыми на 4d6 раундов.

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

**Подкашивание хвостом (Ex)** Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+15 пунктов крошащего урона (Рефлексы DC 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 плавает по реке времени! Ириклатагра должна сожалеть о том дне, когда она бросила вызов всемогущей Шуун, поскольку я лично закушу ее плоть 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 смотрит 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 сторила 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 Ареллаксерронтал и Троллушанталлора 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 gr, *глаза Ниарала* (пара подобранных белджурилов, по 5,000 gr каждый или 12,500 вместе), *траурные камни Эвиртаана* (набор из 48 подобранных кусков джета, стоящих по 100 gr каждый или 10,000 gr все вместе), *слезы Риселлана* (набор из 9 подобранных слез короля, каждая из которых изображает одного из личей-основателей Искривленной Руны, по 5,000 gr каждая или 75,000 gr все вместе), *бронзовая жаровня Мемнона* (стоящая 14,000 gr), *похоронные урны Никкара* (13 урн, стоящие по 1,200 gr каждая), *кубок семи ветров* (стоящий 9,000 gr), *луковый купол Анактира* (позолоченный купол, вырванный с верхушки павшего с тех пор храма в Саэлмуре, стоящий 10,000 gr), *корчащиеся коврики Алимира* (7 ковров калишитов, изображающих битвы с бехолдерами в Горах Алимир, стоящие по 1,000 gr каждый или 18,000 gr как комплект), *кольцо боевого клинка Аккабара*<sup>PIQ</sup>, *Клыкастый Щит Шика Корорта\**, *Газир Край Пустыни\**, *Кайас Бич Кракенов\**, *Куралтаар Демоноцит\**, *Мастерство Амала V (кольцо призыва ифрита, аналогичное кольцу призыва джинна), монокль Баглатоса\**, *посох Шуун\**.

**Логовище:** Начиная с Года Гарцующего Кентавра (1162 DR) Ириклататра 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 HD ифрит и продвинутый 25 HD благородный джинн). Точное местоположение воздушного *портала* трудно различить, потому что любой проходящий через него вызывает создание иллюзии своей формы, которая словно продолжает полет.

**Тактика:** Ириклататра 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 пренебрегает ей, непревзойденна. Острые Клыки всегда принимают несоизмеримые 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 (LE 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 Ириклататрой. Теперь дочь служит частью планов Острых Клыков, охраняя логовище своей матери в течение ее отсутствия и служа приманкой для потенциальных убийц драконов. Ириклататра великодушно вознаграждает свою дочь за ее службу, и они искренне привязаны друг к другу. Побуждения Халастера к заточению Ароготос остаются тайной, но Ириклататра 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 Демоноцита* от Куисары Шаани; см. обсуждение в Главе 7) в Году Потерянной Библиотеки (150 DR), когда она была еще вирмлингом.

**Известные враги:** Древний мститель Ириклататры - печально известный Шуун VII<sup>UI</sup> (теперь NE 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*<sup>UI</sup> 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 куисара. 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:** Ириклататра долго считала себя законной наследницей трона Шуун, но самозванный "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, Ириклататра проводит много времени в человеческой форме, внедряя себя и своих агентов в правящие классы Амна, Тетира 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 Ириклататры по договоренности, относящейся к тихой финансовой поддержке драконом Тайза Сеймчанта и возникновению Совета Шести в Году Поражающего Сокола (1333 DR), в течение Великой Амнской 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 Ириклататры на карте требует успешной DC 25 проверки бардского знания, Знания (география) или Знания (местное Амн/Калимшан/Тетир/Вилдат). PC, опросившие военных лидеров в Амне, Тетире или Калимшане или ученых Империи Шуун, могут узнать описание Ириклататры, ее логовища, тактики, известных союзников и известных врагов с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации. Они могут узнать о ее обросших слухами сокровищах и планах с DC 30 проверкой Сбора Информации.

**Зацепки для приключений:** Шуун VII стремится оценить защиты Ириклататры, 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 нанимать такие 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 Клыкков и предоставить титул Сил-Визара Калимпорта (новый титул, передающий права на повседневное управление Калимпортом) убийце Ириклатагры. Даже сил-паша не знает, что баэлросовский 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 Шунач (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 истошилась.

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 молодом 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 опустошить окрестные 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 Шунач и потребовала 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 подалеже от любопытных глаз своих подданных.

Последующие Битвы Острых Клыкков 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 пожара, не смогло воспрепятствовать синему дракону украсть столь ценный *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 деятельности в последующие столетия известно немного, за исключением того, что он в конечном счете стал демилитичем, 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 Аккабара*<sup>РИФ</sup>, *Куралтаар Демоноцит*\* 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 Шунача, 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 Калимшана известно немного, поскольку она ограничила свои разграбления отдаленными землями и в значительной степени исчезла из памяти на бывших землях Шуун. Одним из дел, еще не ставшим заметным, развернулось в Году Убийцы в Саване (671 DR), когда Ириклатагра охотилась в степях Шаара, захватив *Клыкастый Щит Шика Корорта* у гнолла - шамана Йенугу.

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 Ириклатагра 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).

## Если открыть сокровищницу

Мечи и щиты, палки и скипетры... Реликвии героев и злодеев обернуты мантией истории и стали символами ушедших веков. Некогда утерянные, они впадают 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 Демоноцит* 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 Шондом 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 демилитч. Первая попытка произошла год спустя, в течение Времени Неприятностей. Магический хаос, порожденный Падением Богов, заставил Шууна VII обмениваться 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, произошедших после краха Империи Шуун.

В Году Перчатки (1369 DR) Ириклатогра 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, Ириклатогра выждала, пока Ареллаксеррнтоал, 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, Алаэрургос, сумела сбегать, 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) Ириклатогра 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 следующего 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 бабенбарды 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 (D33), Прекрасные Шелка Мейрота (T35) и Отдых Мечей (S1). 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 несколько доходных домов в Морском и в Северном Округах, включая Виллу Огненной Песни (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 уотердипских 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 займы другому ради того, чтобы поддержать успех третьего предприятия.

**Известные враги:** В своей юности Джаланвалосс служила Риталиесу, затворническому белобородому человеку-архимагу, жившему в ныне разрушенной твердыне на вершине горы в восточном Амне, и в качестве скакуна, и в качестве любимой ученицы. Хотя Риталиес давно уже мертв, Джаланвалосс унаследовала многих из его врагов, включая наследников амнийской 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, Калаунтрину 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 слу-

жения 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 Арунсуну более чем достойным противником, поддразнивая его и сводя на нет его усилия, когда ей удастся 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 Руддегоста, 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 оброщих 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 разговорам 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)

**Hp** 231 (22 HD); **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** укусы +27 (2d6+6) и

2 когтя каждый +25 (1d8+4) и

2 крыла каждое +25 (1d6+4) и

удар хвостом +25 (1d8+9)

**Пространство** 10 футов; **Досыгаемость** 5 футов (10 футов с укусом)

**Базовая атака** +22; **Захватывание** +32

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Известные заклинания колдуна** (CL 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 жизни*<sup>Mag</sup>, *отвратительный смех Таши* (DC 18)

1-й (7/день) - *зачарование персоны* (DC 17), *маскировка себя*, *узнать защиты*<sup>Mag</sup> (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 портал*<sup>Mag</sup> (DC 16)

**Подобные заклинаниям способности** (CL 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<sup>PHB</sup> (история, местная Уотердип), Странность Компонентов, Улучшенная Инициатива, Фокус Заклинания (зачарование), Фокус Заклинания (иллюзия), Одаренное Колдовство<sup>PHB</sup> (Харизма), Мультиатака

**Навыки** Блеф +29, Концентрация +29, Дипломатия +30, Маскировка +12, Искусство Побег +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 (Su)** Джаланвалосс может принимать любую животную или гуманоидную форму Среднего размера или меньше как стандартное действие пять раз в день. Эта способность функционирует как заклинание *поллимоф* (CL 13-й), за исключением того, что Джаланвалосс не восстанавливает 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 (Su)** раз в каждые 1d4 раунда, все на 80-фт линии, урон 7d6 кислоты, Рефлексы DC 25 - вполноину; или 40-фт конус, 7 урон Телосложению, Рефлексы DC 25 - отменяет

**Ужасное присутствие (Ex)** Джаланвалосс может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 210 футов от дракона, имеющие 21 HD или меньше, должны делать попытку DC 25 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Джаланвалосса 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.

## 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 косопоподобными клинками.

**Запас:** 33,000 гр в смешанных монетах, 5 зеленых турмалинов (100 гр каждый), 5 пещерных жемчужин (100 гр каждая), 4 аквамарина (500 гр каждый), 4 александрита (500 гр каждый), 3 звездных рубина (1,000 гр каждый), 4 розовых алмаза (5,000 гр каждый), зеркало наблюдения (1,000 гр), оружие мастерской работы (некоторые из специальных материалов) и доспехи (14,000 гр), ауриллианский кулон ледяной жемчужины (2,255 гр), рулоны прекраснейшего шелка Шу (4,000 гр), имаскарский обруч из меняющего цвет александрита (7,000 гр), алебастровая статуя Азуна IV в натуральную величину (6,000 гр), рубиновая статуэтка балора (8,000 гр), комплект кормирских фарфоровых блюд (4,000 гр), некованные мифриловые слитки (10,000 гр), *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 бехолдеров 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 дальнебойную магию. В отличие от многих драконов-клыков, он предпочитает готовиться к бою в одиночку и накладывает перед битвой многочисленные защитные и предупредительные заклинания.

**Известные союзники:** Маг-бехолдер Лестч'симатиум номинально служит Нартелингу в Умберготе, 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 существовать 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 сообразили, 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 DC 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, поскольку 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 во-

енные 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

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

**Нр** 375 (30 HD); 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** укусы +41 (6d8+11 плюс иссушение способности) и

2 когтя каждый +39 (4d8+5) и

2 крыла каждое +39 (3d8+5) и

удар хвостом +39 (4d8+15)

**Пространство** 20 футов; **Достижимость** 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 (CL 11-й):**

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

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

3-й (7/день) - *проблеск, смещение, огненный шар (DC 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 (DC 15), обнаружение яда, звук привидения, рука мага, исправление, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук*

**Подобные заклинаниям способности (CL 11-й):**

По желанию - *обнаружение магии, читать магию*

2/день - *щит, телекинез (DC 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 (укусы), 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 (Su)** Укус Нартелинга иссушает 2d4 пунктов Телосложения (Стойкость DC 30 - отменяет).

**Сокрушение (Ex)** Область 20 на 20 футов; Средние или меньшие противники берут 4d6+16 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в DC 28 спасброске Рефлексов или будут пришпилены.

**Ужасное присутствие (Ex)** Нартелинг может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 300 футов от дракона, имеющие 29 HD или меньше, должны делать попытку DC 30 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Нартелинга 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.

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

**Урывание (Ex)** Против Средних или меньших существ - укусы 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 (Ex)** Дракон-клык может подражать любому голосу или звуку, которые он слышал, в любое время, когда пожелает. Слушатели должны преуспеть в DC 28 спасброске Воли, чтобы обнаружить уловку.

**Подкашивание хвостом (Ex)** Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+16 пунктов крошащего урона (Рефлексы DC 30 - вполонину).

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

**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 сверхъестественные 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 Культуре 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 спрашивают 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 обменять 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 заклинании. 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-Менестреля 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 алмаз. Его огромные глаза похожи на пруды расплавленного золота, хранящие в себе секреты и мудрость давно ушедших времен.

**Запас:** 32,000 гр, 6,000 пр, 8 малахитов (10 гр каждый), 7 розовых кварцев (50 гр каждый), 2 красных спинели (100 гр каждая), 2 жемчужин (100 гр каждая), 8 синих жемчужин (500 гр каждая), 6 огненных опалов (1,000 гр каждый), 9 коричневых алмазов (5,250гр каждый), полное собрание бюстов, изображающих всех Королей Правосудия до Ларета включительно (37,860 гр), настольная карта всей области Великого Ледника (11,000 гр), гобелен, изображающий карту Фаэруна приблизительно 570 DR (4,000 гр), *Книга Соответствия*, изображающая историю заселения нетерезами Халруаа (3,000 гр), различные декоративные и мастерской работы оружие и доспехи (17,000 гр), +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 +12<sup>пз</sup>*, *кольцо иммунитета энергии – электричество<sup>пз</sup>*, *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 заграждения<sup>пз</sup> (32 заряда)*, *посох доминирования<sup>пз</sup> (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 разнообразии 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 вызванными 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 союзниками Когтей Правосудия и многих других золотых и серебряных драконов. Они особенно хорошие друзья с великим вирмом Ларендрамагаром ("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, Калаугры. 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 скрывающаяся 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 поработанные 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 союзником 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* Ларендрамагара. 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 рыаной 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 "Дракономика". Замените заклинание *заклучение 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 gr, 16 рубинов (2,000 gr каждый), 9 белджурилов (2,000 gr каждый), различные другие драгоценные камни низкого качества (15,000 gr все вместе), *драгоценный камень умеренного укрепления*<sup>Дра</sup>, *кольцо улучшенного прыжка*, *шлем высшего волшебства*<sup>\*</sup>.

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 толчок*<sup>Маг</sup>, *вспышка*, *звук привидения*, *кашель Хоризикола*<sup>Маг</sup>, *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 волна*<sup>Маг</sup>, *жир*, *удержание портала*, *гипноз*, *своенравные нервы Копэра*<sup>Маг</sup>, *узнать защиты*<sup>Маг</sup>, *доспех мага*, *магическая ракета*, *затеняющая мгла*, *защита от хаоса*, *защита от зла*, *защита от добра*, *защита от закона*, *постоянный клинок Шелгарна*<sup>Маг</sup>, *щит*, *шокирующая хватка*, *тихое изображение*, *сон*, *червь духа*<sup>Маг</sup>, *вызов монстра I*, *истинный удар*, *незримый слугитель*, *чревоуещание*. 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 (зоботящимися 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-шахтерами, 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 вниз, 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 в линии Криит пережили бешенство дракона, и их относительной силы было достаточно, чтобы Синий Совет после реформирования 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 небесах 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 торговых делах, 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 исполнении 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 посольного между Домом Топора и несколькими кланами азеров на Элементном Плана 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). PC, 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 распространяются 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 приключенцев 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, когда 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, псионики)

**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

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

**Нр** 237 (21 HD); **DR** 5/магия

**Иммунитет** холод, паралич, сон

**Сопrotивление** 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 (2d8+8) и

2 когтя +24 (3d6+4) и

2 крыла +24 (1d8+4) и

удар хвостом +24 (2d6+12)

**Пространство** 15 футов; **Досыгаемость** 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 (DC 25)

**Подготовленные заклинания волшебника** (CL 1-й):

1-й (3/день) - *силовая волна*<sup>Маг</sup> (DC 14), *узнать защиты*<sup>Маг</sup> (DC 14)

0-й (2/день) - *обнаружение магии*, *разбивание нежити*, *читать магию*

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

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

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

1-й - *опаление*, *обнаружение псионики*, *сочувствие*, *далекая рука*, *связь разума* (DC 14)

**Подобные заклинаниям** (или **Пси-подобные**, при использовании псионики) **способности** (CL 5-й [или ML 5-й при использовании псионики]):

3/день - *зачарование персоны* (DC 14) (или *псионическое зачарование* [DC 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 Разгона<sup>Дра</sup>, Мультиатака, Силовая Атака, Разрывание<sup>Дра</sup>, Написание Свитка, Урывание

**Навыки** Блеф +11, Концентрация +21, Дипломатия +21, Маскировка +5 (+7 в персонаже), Искусство Побег +16, Сбор Информации +9, Запугивание +5, Прыжок +34 (с *кольцом*), Знание (тайны) +18, Знание (местное Север) +19, Знание (псионика) +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*<sup>Дра</sup>, *кольцо улучшенного прыжка*

**Дыхательное оружие** (**Su**) 50-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 12d6 блестящий свет плюс ослепление на 1d4 раунда, Рефлексы DC 25 - вполнину и отменяет слепоту.

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

**Ужасное присутствие** (**Ex**) Сариндалаглоттор может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или пролетая сверху. Существа в пределах 180 футов от дракона, имеющие 20 HD или меньше, должны делать попытку DC 23 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Саринддлаглоттор 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.

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

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

## Таронраморламура, "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 принципиальная. Она вообще не похожа на дракона!*

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

Таронраморламура 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 небольшими, с непослушными каштановыми волосами, бледной кожей и пухлым лицом. Она обычно носит плащи, прикрывающие беспорядочные, неопишуемые 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:** Таронраморламура 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 gr, 36 серебряных торговых слитков древнего изготовления (по 75 gr каждый), статуэтка танцующего фавна из слоновой кости (70 gr), мифриловая чаша (800 gr), украшенная драгоценностями перчатка (2,000 gr), *звезды Арандура* (пять больших подобранных синих алмазов, по 1,000 gr каждый или 7,500 все вместе), *линзы темноты*<sup>Mar</sup>, *лунные наручи*<sup>Mar</sup> +1, *трубы звука*, *5 микстур лечения умеренных ран*, *кольцо щита разума*.

**Логовище:** Начиная с Года Гулагоара (1316 DR) Таронраморламура 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 все 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 гарантии 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 Таронраморламура 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 Таронраморламура живет в Северном Округе, изображая из себя Оэлаварру Драэтфурл, вдову торговца-флотовладельца Даэрега Драэтфурла (она изображала из себя персональную гонимую 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 Таронраморламуры).

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-портики, 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 делает это, не имея при себе каких-нибудь лечебных средств). Она прежде всего заинтересована изучением дел, сплетен и целей тех, кого она встречает, а не получением дохода.

**Тактика:** Таронраморламура 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-волшебника) 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, Таронраморламура бежит, используя свое заклинание *телепорт*, чтобы достигнуть Раумортадара 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 Таронраморламуре 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 Тараунраморламуры - великий вирм красный дракон Клаут (УКЗЦ 167), часто наблюдающий за ней, чтобы понять то, чем, по его мнению, она обладает: некие средства "отключения" городских обсергов, позволяющие ей входить, выходить и летать над городом по желанию. Он составляет заговор, чтобы убить ее, как только он раскроет ее секрет, и Клаут полагает, что если он истребит Ясночешуйную, скрытые драконы Уотердипа очень быстро разбегутся, поссорятся, и их можно будет легко убить одного за другим и установить свой доминион над Городом Блеска.

Таронраморламура 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 драконовым городом. Таронраморламура 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 Джаланвалоссе, но не о еще семи драконах различных видов, скрывающихся в городе, которые были там до того, как Маарил приобрел *драконий посох Агейрона*<sup>1Б</sup>. Все скрытые драконы заключили договор - действовать сообща против Маарила, если такие решительные действия когда-либо станут необходимы. Раумортадар даже рассматривает изучение *драконьего обсерга Агейрона*\* с целью понять, как им управлять, изменять и, если возникнет потребность, уничтожить его. Ясночешуйная знает это, но втихаря сомневается, что он далеко в этом продвинется, просто никогда не выступая против его попыток.

**Схемы:** Таронраморламура 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 Фэруну, 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 Таронраморламура - не нормальный человек. Узнавание чего-либо о ее истинном 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 Ормура"), могут узнать кое-что об уотердипской истории Тараунраморламуры и о ее характере с успешной DC 30 проверкой Сбора Информации (DC 20 при консультации Нарлура).

**Зацепки для приключений:** Скромную, осторожную, доверенную посыльную или предьявительницу изделий (контракты, символы, образцы, свидетельства) Таронраморламуру 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 возможности 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).

Таронраморламура всегда тревожат авантюристы, стремящиеся 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, Таронраморламура и несколько ее товарищей-"скрытых" были за пределами Уотердипа на различных и по-видимому несвязанных экспедициях. Ясночешуйная уступила Драконьей Ярости, будучи на пути в Сильверимун, чтобы доставить кое-какие ценности их новому владельцу (уотердипскому наследнику давно скрытого благосостояния). Таронраморламура могла бы потратить свою жизнь в нападениях на поселения Серебряных Кордонов, если бы не быстрая помощь Алустриэль, перебросившая ее в Город Блеска, под относительно безопасную защиту 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 Таронраморламура 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. Таронраморламура 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 Фэрун. Ясночешуйная подозревает, что вред "скрытых" есть предатель, раскрывший их личности Культ Дракона.

## Таронраморламура 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** Селестил, Чондатанский, Общий, Драконий, Эльфийский, Иллусканский; *языки* (непрерывное)

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

**Нр** 190 (20 HD); **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 (2d6+4) и

2 когтя +21 (1d8+2) и

2 крыла +21 (1d6+2) и

удар хвостом +21 (1d8+6)

**Пространство** 10 футов; **Достижимость** 5 футов (10 футов с укусом)

**Базовая атака** +20; **Захватывание** +28

**Варианты атаки** Силовая Атака

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Известные заклинания колдуна** (CL 5-й):

2-й (6/день) - *изменить себя, обнаружение мысли* (DC 18)

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

0-й (6/день) - *обнаружение магии, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию*

**Подобные заклинаниям способности** (CL 5-й):

1/час - *темнота, свет*

2/день - *проблеск, падение пера*

1/день - *телепорт* (DC 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 Исполнитель<sup>Кав</sup> (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 (Su)** Таронраморламура может принимать уникальную гуманоидную форму - таковую Средней женщины-человека - как стандартное действие три раза в день. Эта способность функционирует как заклинание *полиморф* (CL 5-й), наложенное на себя, за исключением того, что Таронраморламура не восстанавливает очки жизни при смене формы и может принимать лишь форму определенного человека. Таронраморламура может оставаться в своей человеческой форме, пока не пожелает вернуться в свою естественную форму.

**Дыхательное оружие (Su)** 40-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 12d6 электричество (заряженный газ), Рефлексы DC 23 - вполтину.

**Ужасное присутствие (Ex)** Таронраморламура может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 180 футов от дракона, имеющие 19 HD или меньше, должны делать попытку DC 26 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Таронраморламуры 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.

## 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 Чессента, 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 смоля шарики, а его рога - иссиня-черные с острыми, зазубренными гранями.

**Запас:** Чаззар провозглавил казначейство дворца Симбара своей сокровищницей. Смешанные монеты общей стоимостью 109,948 gr, *кровь Техаззара* (набор из 12 подобранных красных слез, по 1,000 gr каждая или 20,000 все вместе), *лунные камни Нанна-Син* (17 священных лунных камней, по 50 gr каждый или 1,500 gr все вместе), *говорящие камни Сломанной Пирамиды* (32 кусочка нефрита гробниц, найденные на языках похороненных в ней унтерских колдунов, по 1,000 gr каждый), *слезы Талоны* (набор из 3 подобранных слез короля, каждая с изображением потерянного лица-священника Талоны, по 5,000 gr каждая или 25,000 gr все вместе), 12 1-футовых золотых статуэток, изображающих королей-богов Унтера в течение Битвы Богов (1,200 gr каждая), 8 усыпанных драгоценностями драконовых яиц (1,500 gr каждое), 4 мифриловые чаши (800 gr каждая), 6 королевских облачений, украшенных тремайрами (розовая разновидность тремолита) (1,000 gr 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), *эликсир Хоруса-Ре<sup>Mar</sup>*, *глаз Скептенара* (хрустальный шар с видением невидимости), *молот Раммана* (+2 шокирующего взрыва громовой военной молот), *фонарь обличения, шлем феникса<sup>Mar</sup>*, 25 +1 сияющих стрел удержания<sup>Mar</sup>, *роба звезд, роба Драконьей Королевы* (меньшее одеяние силы<sup>Mar</sup>), *палочка ярости* +3, *палочка блеска, скарабей защиты, скарабей сверкающих аур, скипетр Симбара\**, *свиток предвидения, свиток остановки времени, свиток желания, змеиное кольцо<sup>3K</sup>, серебряный анк Ра<sup>YH</sup>, посох ошеломления* (+3 отбрасывающий четвертной посох<sup>Mar</sup>), *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:** Убеденный 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 Чаззара 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:** Хотя 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 - Гестаниус с Гор Меча Дракона (LE женщина извергский великий вирм синий дракон) и Скутосин "Ядовитый" из Метвуда (LE мужчина извергский старый зеленый дракон клерик 1/безобразный опустошитель Тиамат<sup>Лра</sup> 6 [Тиамат]). Чаззар использовал еще двух членов Троицы Тиамат в течение Времени Неприятностей, чтобы завершить перерождение Тиамат. Подобно Чаззару, Гестаниус и Скутосин 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 сквала с последователями Тиамат в Свободном Унтере.

Как будто этого недостаточно, Чаззар уже планирует тот день, когда повернет свои армии против крестоносцев Мулхоранда. Когда армии Чаззара проведут зачистку на западе, Гестаниус выпустит свои силы с востока, отрезая линии снабжения Мулхоранда. Тем временем армии Скутосина 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).

PC, 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:** PC, 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 PC 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 PC 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). PC не знают, что по сути их тайно нанимает Аласклербанбастос, и их сообщения пересылаются Великому Костяному Вирму.

**Ярость Драконов:** Чаззар вернулся на Торил в последние дни Ярости Драконов, материализовавшись над Заливом Чессенты 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

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

**Нр** 1,144 (52 HD); быстрое лечение 3; **DR** 25/эпический

**Иммунитет** урон способности, иссушение способности, *исушение 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 (4d8+18) и

2 когтя каждый +61 (4d6+9) и

2 крыла каждый +61 (2d8+9) и

удар хвостом +61 (4d6+27)

**Пространство** 30 футов; **Достигаемость** 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** (CL 19-й):

9-й (5/день) - *оглушающее дыхание*<sup>Дра</sup>, *рой метеоров* (DC 28)

8-й (7/день) - *примесь дыхательного оружия*<sup>Дра</sup>, *требование* (DC 27), *обессиляющее дыхание*<sup>Дра</sup>

7-й (7/день) - *великий тайный взгляд*, *великое ошеломляющее дыхание*<sup>Дра</sup>, *проекция* (DC 26)

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

5-й (8/день) - *горящая кровь*<sup>Дра</sup>, *эфирное дыхание*<sup>Дра</sup>, *великие крылья воздуха*<sup>Дра</sup>, *превосходящий магический клык*<sup>Дра</sup>

4-й (8/день) - *рассеивающее дыхание*<sup>Дра</sup>, *огненный щит*, *утрачающее дыхание*<sup>Дра</sup>, *связывание крыльев*<sup>Дра</sup> (DC 23)

3-й (8/день) - *ослепляющее дыхание*<sup>Дра</sup>, *огненный шар* (DC 22), *необнаружение*, *языки* (DC 22)

2-й (8/день) - *сила быка*, *кошачья грация*, *блеск орла*, *хитрость лисы*, *бритвоклыки*<sup>Дра</sup>

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** (CL 19-й):

12/день - *нахождение объекта*

3/день - *предложение* (DC 21)

1/день - *различить местоположение*, *нахождение пути*

**Способности** Сила 46, Ловкость 10, Телосложение 31, Интеллект 26, Мудрость 27, Харизма 28

**SQ** дополнительная форма, бессмертный

**Умения** Устрашающий Удар, Раскол, Драконье Знание<sup>Дра</sup>, Быстрое Лечение<sup>Дра</sup>, Атака с Лета, Великая Стойкость, Парение, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Скорость<sup>Дра</sup>, Железная Воля, Большой и с Разгона<sup>Дра</sup>, Молниеносные Рефлексы, Мультиатака, Силовая Атака, Урывание, Дыхание Бури<sup>Дра</sup>, 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)

**Имушество** боевое оснащение плюс *амулет превосходства*<sup>Дра</sup>

**Устрашающая аура (Ex)** Чаззар может вдохновлять ужас в существах, смотрящих на него. В пределах 360 футов от дракона те, кто имеют 40 HD 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 DC 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 (Su)** 60-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 24d10 огонь. Рефлексы DC 40 - вполонину.

**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 (Ex)** Область 30 на 30 футов; Большие или меньшие противники берут 4d8+27 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в DC 40 спасброске Рефлексов или будут прищиплены.

**Бессмертный (Su)** 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 (Ex)** Против Больших или меньших существ, укус 4d8+18 в раунд или коготь 4d6+9 в раунд.

**Подкашивание хвостом (Ex)** Полукруг 40 футов в диаметре; Средние или меньшие противники берут 2d8+27 пунктов крошащего урона (Рефлексы DC 40 - вполонину).

## 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 арема 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 бархало, которое дракон атаковал и захватил) и другие причудливые вещи.

Его собрание также содержит левитирующий, вертикальный массивный бронированно-металлический "гроб лича" из Ташулты, 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 там, где обнаружил "дыру" в водах озера: магическая воздушная шахта в воде, дающая вход в особняк под грязевым дном озера.

Это безмянное 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 неожиданно 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 гвардгулий<sup>15</sup>; 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 подобно 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 медленно 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 для 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, вытасканные из руин нетерезов.

Между каждой парой статуй есть дверь в стене. Все двери - овалы 40-футовой высоты с колючими острьями 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 поделельных 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 затопленным, Тостин может пробиться к свободе через потолок, расковыряв при этом маленький голый скалистый островок. По-

сле 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 лишние двери 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 архимагами, 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 продвинутой 4 HD псевдракон колдун 2), которую он спас от когтей Челиин (SE женщина зрелый взрослый черный дракон) высоко над Высокой Пустошью.

**Известные враги:** До недавнего времени единственным "врагом" Тостина была утердипская знать, рассерженная его склонностью крушить партии в их сельских угодьях. Однако Серебряное Пламя не знает, что Члорасридара (LE 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 разматывать 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 друзьям, 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. PC, опросившие утердипскую знать, могут узнать описание Серебряного Пламени, его тактику и действия с успешной DC 20 проверкой Сбора Информации.

**Защитки для приключений:** Те-Кто-Арфа считают Тостина родственной душой, ибо его проделки (часто - над надменной знатью и напыщенными торговцами) всегда будут поднимать настроение. В последние недели разрозненные сообщения, собранные Арфистами, предполагают, что другой вирм охотится на ртутного дракона, имеющего шрам как у Тостина. Зал Бердуса может завербовать PC для защиты Тостина, что будет усложнено нежеланием Серебряного Пламени ограничивать 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

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

**Нр** 142 (15 HD); **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 Лета<sup>Дра</sup>, Атака с Лета, Силовой Подъем<sup>Дра</sup>, Крыловорот

**Рукопашная** укус +19 (1d8+4) и

2 когтя +17 (1d6+2) и

2 крыла +17 (1d4+2)

**Базовая атака** +15; **Захватывание** +24

**Варианты атаки** ослепляющий блеск\*

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Известные заклинания колдуна** (CL 5-й):

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

1-й (7/день) - зачарование персоны (DC 13), постигать языки, своенравные нервы Копэра<sup>Маг</sup> (DC 12), разрубающая рука Лейрел<sup>Маг</sup>.

0-й (6/день) - обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, исправление, читать магию, касание усталости (DC 12)

**Подобные заклинаниям способности** (CL 5-й):

3/день - зеркальное изображение

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

**Способности** Сила 19, Ловкость 16, Телосложение 17, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 14

**SQ** ужасное присутствие, защищенный взгляд

**Умения** Ловкая Атака с Лета<sup>Дра</sup>, Атака с Лета, Парение, Мультиатака, Силовой Подъем<sup>Дра</sup>, 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 - вполонину.

**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: Аурглоороаса 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 Саммастера еще двадцати пяти.

**Араутатор:** "Старая Белая Смерть" (СЕ 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 мощи, включая по крайней мере три тома, содержащих редкие и мощные заклинания.

**Аурглоороаса:** "Свистящая Тень" (СЕ 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 Аурглоороаса 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" (СЕ мужчина великий вирм красный дракон) имеет два логовища: 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" (СЕ мужчина великий вирм черный драколич волшебник 20/архимаг 5) устроил логовище в покинутом городе гномов Долблунд (см. страницу 144 "Утеранных 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 пережил 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 металлургических вирмов практики - спать под мрачным взором Звезды Короля-Убийцы.

**Галадэрос:** "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 Галадэрос прилетел на запад, ища способ избежать эффектов Драконьей Ярости. Хотя он утверждает, что не уступил безумию, Закатное Пламя вернулся с рассказами о покинутом гнезде ааракрок 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 долго 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" (СЕ 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.

**Имрит:** "Дракон Статуй" (LE 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 большого количества деталей о Городе Статуй). В течение недавней Ярости Драконов Имрит прилетела на север, в Хартсвейл, где вырезала множество гигантов, уничтожив три важных клана.

**Клаут:** "Старый Ворчун" (SE 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.

**Лхаммарунтоз:** "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 Лхаммарунтоз уступила безумию и провела ряд разрушительных атак на пиратские логовища и корабли по всем Островам Нелантер. Она оставила от пиратского порта Скаут 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 преждать последовавшее безумие.

**Мирир:** "Вирм-Часовой" (N женщина великий серебряный вирм, бестелесный часовой) живет в подвалах и естественных вулканических проходах под Кендклипом, 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 Кендклипа.

**Морнаурут:** "Дракон Пустоши" (NE 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 Морнаурут отчаялась, что Шар когда-либо ответит на ее молитвы, и обратилась к Культуре Дракона, в отчаянии надеясь сохранить свое с трудом завоеванное здравомыслие. Как ни странно, сразу после преобразования Морнаурут в несмерть покровительство Шар полностью вернулось. Дракон Пустоши сейчас находится в процессе создания новой ячейки Кальта 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" (SE женщина взрослый дракон-дроу) имеет дюжину логовищ в долине Реки Дессарин, но чаще всего ее можно встретить развлекающей с любовниками в Помесье Рундрет, выходящем на длинную дорогу к северу от Амфайла. В течение Ярости Драконов Нурвурим уничтожила послы из Яртарской ячейки Кальта, 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 Кальта в Яртаре, отбросив Покса и Сорглайса, лидеров ячейки. Затем Темная Леди несколько месяцев играла с остатками ячейки Кальта, 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 нерра<sup>ФН</sup>.

**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" (LN 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" (N 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 сверхъестественная способность и одна дополнительная расовая черта.

**Дополнительная форма (Su):** 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 поглотила и Валамарадэйс, и Десзелдаринина, и в своем безумии они обратились друг против друга с убийственными намерениями. Благодаря Алустриэль эти два дракона пережили борьбу, и оба завершили себя защите Серебряных Кордонов. Десзелдаринин не знает, что с тех пор Алустриэль назвала Валамарадэйс своей наследницей.

**Воарагамантар и Ваэрваэрндор:** "Черная Смерть" и "Ненасытный Налетчик" (оба - SE 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 убралась так же резко, как и появились.

**Зундаэразилим:** "Смеющийся Вирм" (LN женщина древний стальной дракон) живет в городе Невервинтер в облике человеческой женщины Амундры Нелаэдрды, владелицы Прачечной Ярких Сплетений и прачки и швеи из фестхолла Маска Лунного Камня. В течение Ярости Саммастера Офала Челдарсторн (NG женщина иллюсканский человек волшебник 16), владелица Маски Лунного Камня, протасила 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 самозванный 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 Трецины*<sup>Mag</sup>, *шар драконоподобных* (*синий дракон*), *кольцо драконов\**, *палочка Гилгамеша* (*палочка барственной мощи*), *палочка Мишасета* (*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 Спины (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 драконьих 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 филиakterии 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 драколичество. 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 филиakterии, 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 Мулхорандом 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 союзников из Кюльта Дракона. Новое лидерское трио Кюльта (см. Главу 2) рассматривают ушедших драколичей типа Аласклербанбастоса, в прошлом пытавшихся взять лидерство в свои руки, как угрозу своему правлению Кюльтом Дракона. Такие угрозы должны быть нейтрализованы, если не устранены.

**Схемы:** После краха Унтерской ячейки Кюльта 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 Кюльта Дракона в Унтере, привлекая избранный круг молодых цветных драконов, желающих служить ему и в конечном счете принять несмерть. В попытке установить правление драконой знати на землях Трескела и Чессенты и таким образом закрепить свое собственное правление в роли самозванного 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 Чессенту поколебались перед лицом возвращения Саммастера (и последующей неудачи Аласклербанбастоса по захвату контроля над Кюльтом Дракона, когда представилась такая возможность), длительного продвижения Мулхоранда в Унтер (завоевание всего, кроме Мессемпра) и возвращения Чаззара в Году Бродячих Драконов (1373 DR). В последние дни этого года Отец Чессенты вырезал многих из драконых 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 избежать 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 Скептенара 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). PC, опросившие одного из бывших союзников Аласклербанбастоса в Кюльте 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 уступить свою власть Чаззару и поэтому их можно убедить объединиться с вассалами Великого Костяного Вирма, по крайней мере в настоящее время. PC 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 поисков предателей 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 Кюльта 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 полетов драконов для защиты Мессемпра от вторгшихся армий Мулхоранда. Однако, хотя приготовления хорошо подготовили Аласклербанбастоса к попыткам контроля со стороны Кюльта 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 Драконой Королевы.

## Аласклербанбастос CR 28

Мужчина великий вирм синий драколич<sup>Дра</sup> (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

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

**Нр** 253 (39 HD); **DR** 20/магия, 5/крошащий

**Иммунитет** иммунитет 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 (4d6+14 плюс 1d6 холод плюс паралич) и

2 когтя каждый +49 (2d8+7 плюс 1d6 холод плюс паралич) и

2 крыла каждый +49 (2d6+7 плюс 1d6 холод плюс паралич) и

удар хвостом +49 (2d6+21 плюс 1d6 холод плюс паралич)

**Пространство** 20 футов; **Достигаемость** 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 (CL 21-й):**

9-й (6/день) - оглушающее дыхание<sup>Дра</sup>, доминирование над монстром (DC 26), предвидение

8-й (6/день) - создание великой нежити, обесиливающее дыхание<sup>Дра</sup>

7-й (7/день) - контроль нежити (DC 24), великое наблюдение (DC 24), великое ошеломляющее дыхание<sup>Дра</sup> (DC 36)

6-й (7/день) - аура ужаса<sup>Дра</sup>, укусы глаза (DC 23), истинное видение (DC 23)

5-й (7/день) - доминирование над персоной (DC 22), великие крылья воздуха<sup>Дра</sup>, превосходящий магический клык<sup>Дра</sup>, символ боли (DC 22)

4-й (7/день) - замена дыхательного оружия<sup>Дра</sup>, рассеивающее дыхание<sup>Дра</sup>, расслабленность, огненный щит

3-й (8/день) - тайное видение, проблеск, огненный шар (DC 20), языки

2-й (8/день) - непрерывное пламя, темнота, невидимость, зеркальное изображение, бритвоклыки<sup>Дра</sup>

1-й (8/день) - тревога, доспех мага, луч ослабления (DC 18), истинный удар, незримый слугитель

0-й (6/день) - тайная метка, обнаружение магии, разбивание нежити, рука мага, исправление, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию

**Подобные заклинаниям способности (CL 17-й):**

3/день - чрево вещание (DC 18)

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

1/3 дня - контроль нежити (CL 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 Нежити (см. врезку), Раскол, Драконье Знание<sup>Дра</sup>, Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Мультиатака<sup>Дра</sup>, Большой и с Разгона<sup>Дра</sup>, Мультиатака, Силовая Атака, Практикующий Заклинатель<sup>КАр</sup> (колдун), Урывание, Крыловорот

**Навыки** Блеф +49, Концентрация +49, Дипломатия +53, Маскировка +7 (+9 в персонаже), Искусство Побег +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 (Su)** 120-фт линия, раз в каждые 1d4 раунда, урон 12d8 электричество и 12d8 негативная энергия, Рефлексы DC 36 - вполовину.

**Создание/уничтожение воды (Sp)** 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 (Ex)** Аласклербанбастос может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 360 футов от дракона, имеющие 38 HD 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 HD становятся паникующими на 4d6 раундов. С 5 или большим количеством HD - становятся колеблемыми на 4d6 раундов.

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

**Парализующий взгляд (Su)** Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающее взгляд Аласклербанбастоса, должно преуспеть в DC 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. DC спасброска основан на Харизме.

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

**Урывание (Ex)** Против Средних или меньших существ, укусы 4d6+14 плюс 1d6 холод плюс паралич в раунд или коготь 2d8+7 плюс 1d6 холод плюс паралич в раунд.

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

**Подкашивание хвостом (Ex)** Полукруг 30 футов в диаметре; Маленькие или меньшие противники берут 2d6+21 пунктов крошачьего урона плюс 1d6 холодного урона (Рефлексы DC 37 - вполовину).

## Умение: Дыхание Нежити [метадыхание] (Breath of Unlife)

Ваше дыхательное оружие несет в себе холод несмерти.

**Предпосылка:** Харизма 13, энергетическое дыхательное оружие, нежить.

**Выгода:** Ваше энергетическое 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 Кормантора, 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 заплатки из кусков причудливого янтаря и изумрудной паутины.

**Запас:** 26,000 гр, 42,000 рр, 2 зеленых кварца (20 гр каждый), 4 кристалла кварца (70 гр каждый), 7 маленьких нефритовых сфер (140 гр каждая), 4 золотых желтых топаза (570 гр каждый), 5 черных звездных сапфиров (1,300 гр каждый), 2 пурпурных алмаза (7,500 гр каждый), прозрачная нефритовая статуя зеленого вирмлинга (7,140 гр), платиновая ваза с бледными изумрудами (8,000 гр), малахитовый бюст Лорда Элтаргрима из Миф Драннора (6,000 гр), 4 комплекта эльфийских цепных доспехов (16,600 гр), разнообразное эльфийское оружие мастерской работы (23,400 гр), разнообразные сорта элверквиста (20,000 гр), алмазный скипетр Чомиллы\*, дракон-убийца\*, +4 полный пластинчатый доспех сопротивления огню, наручи доспеха +6, оранжевый юн камень, бледно-зеленая призма камень юн, 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 сфер<sup>РЭУ</sup> (42 заряда), посох стен<sup>РЭУ</sup> (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 1d6 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免疫но 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:** Вертандантлинкс, 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 амбициями могут стать для дракона реальной угрозой.

Наксорлитталкскар, "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.

**Защепки 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, воспаляя напряженные отношения между другими его жителями. Монарх не знал, что многие из его текущих планов были тщательно вращены Ларконланом и Культотом.

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

# Гаулантатра, "Вирм-Старая-Мать"

СЕ женщина призрачный великий вирм белый дракон

Гаулантатра находится в трехсторонней борьбе с Культотом 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 смешивающимися, а не реальными.

**Запас:** 40,000 гр, 3,000 рр, 8 малахитовых дисков (10 гр каждый), 12 маленьких белых неограниченных цирконов (50 гр каждый), 8 белых жемчужин (100 гр каждая), 6 родолитов (500 гр каждый), 11 совершенных оранжевых сапфиров (1,500 гр

каждый), 6 белых алмазов (5,300 gr каждый), бронзовый бюст Семмемона (3,000 gr), белая золотая диадема с изумрудами (4,000 gr), мифриловые слитки (10,000 gr), различное оружие мастерской работы и декоративные доспехи (16,000 gr), +4 ценная рубаха, +5 тяжелый стальной щит, +3 тяжелый укрепленный улучшенный сопротивление огню и холоду дикий шкурный доспех, жаровня командования огненными элементами, 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 энергией 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 Гаулантатры - 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, рассеять 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 оркского 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:** PC, 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 PC 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 Культю 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".

## Илтаргах, "Золотая Ночь"

СЕ мужчина очень старый топазовый драколич

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

Илтаргах 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 Илтаргаха.

**Запас:** 52,000 gr, 11 ониксовых бусинок (10 gr каждая), 6 камелий (50 gr каждая), 11 кусков янтаря (содержащих различных насекомых) (100 gr каждый), 7 золотых желтых топазов (500 gr каждый), 11 желтых корундов (1,000 gr каждый), 4 совершенных очень больших золотых желтых топаза (8,000 gr каждый), мифриловые слитки (30,000 gr), эверескская диадема из канареечного алмаза (14,000 gr), большие хрустальные шахматы (6,000 gr), твердый прозрачный желтый нефрит, вырезанный в виде бабочки (11,000 gr), шелковые гобелены Шу (8,500 gr), различное оружие мастерской работы, доспехи (функциональные, декоративные, 37,500 gr), 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 проблеска<sup>1</sup>, кольцо защиты +5<sup>1</sup>, 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).

<sup>1</sup> Используется Илтаргахом.

**Логовище:** Илтаргах 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 Илтаргаха - весьма маленькое по драконьим стандартам, с несколькими ямами с сокровищами. Несмотря на размер, оно выглядит поразительно из-за большого слоя топазовой 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, посмевавшему 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 по больше 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.

**Защетки 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 неизвестным, 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 пещеру. Теперь он надеется на новую возможность убить своего конкурента, пока она слаба.

## Илтарагх CR 24

Мужчина очень старый топазовый драколич

СЕ 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

**АС** 47, касание 15, застигнутый врасплох 47 (-2 размер, +34 естественный, +7 инерционный доспех)

**Нр** 201 (31 HD); **DR** 15/магия и 5/крошачий

**Иммунитет** холод, электричество, паралич, полиморф, сон, иммунитеты нежити

**Спротивление** огонь 15

**SR/PR** 30

**Стойкость** -, **Рефлексы** +22, **Воля** +32

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

Атака с Лета, Парение, Крыловорот; Скорость Мысли<sup>PPP</sup>

**Рукопашная** укус +42 (2d8+11 плюс холод плюс паралич) и

2 когтя каждый +40 (2d6+5 плюс холод плюс паралич) и

2 крыла каждый +40 (1d8+5 плюс холод плюс паралич) и

удар хвостом +40 (2d6+5 плюс холод плюс паралич)

**Пространство** 15 футов; **Достижимость** 10 футов (15 футов с укусом)

**Базовая атака** +31 **Захватывание** +50

**Варианты атаки** Атака Привидения<sup>PPP</sup>, 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** (ML 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 Псионика"). Когда Вы используете ваше дыхательное оружие, оно оказывает свой полный нормальный эффект на бестелесных существ, существ на Эфирном Плате или на Плате 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 (DC 23), кристаллизация (DC 23), массовое облако разума (DC 23), псионическая дезинтеграция (DC 23)

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

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

3-й - рассеивание псионики, эктоплазменная форма, толчок, псионический взрыв (DC 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 (ML 13-й):**

2/день - падение пера

**Подобные заклинаниям способности (CL 13-й):**

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

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

**Умения** Фокус Способности (расширенное знание), Атака с Лета, Атака Привидения<sup>PP1</sup>, Парение, Улучшенная Инициатива, Метаморфическая Передача<sup>PP1</sup>, Мультиатака, Скорость Мысли<sup>PP1</sup>, Межпространственное Дыхание (см. врезку), Крылово-рот

**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 (Su)** 60-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, урон 18d8 обезвоживание. Рефлексы DC 35 - вполнину.

**Контроль нежити (Sp)** Раз в три дня Илтаргах может использовать *контроль нежити*, как заклинание (уровень заклинателя 15-й). Он не может читать заклинания или использовать псионические силы, пока действует эта способность

**Сокрушение (Ex)** 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 (Ex)** Илтаргах может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 270 футов от дракона, имеющие 30 HD или меньше, должны делать попытку DC 28 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Илтаргаха 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.

**Неуязвимость (Su)** Если Илтаргах убит, его дух немедленно возвращается в филактерию, из которой он может попытаться овладеть подходящим трупом.

**Острые чувства (Ex)** Илтаргах 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 (Su)** Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающее взгляд Илтаргаха, должно преуспеть в DC 33 спасброске Воли или будет парализовано страхом на 2d6 раундов. Независимо от того, успешен ли спасбросок, на это существо нельзя вновь воздействовать взглядом Илтаргаха в течение 24 часов. Это - воздействующий на разум эффект устрашения. DC спасброска основан на Харизме.

**Парализующее касание (Su)** Существо, пораженное любой из естественных атак Илтаргаха, должно преуспеть в DC 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 превратить их в драколичей. Почитание Культом Дракона Священных (или ночных драконов, как некоторые их называют) основано на дополнительном переводе Саммастером, основателем и Первым Спикером, пассажиров 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 Клинки Жасмала (851 DR) одаренный молодой волшебник по имени Саммастер был избран одним из Избранных Мистры. Его ранние многообещающие исследования метамагии переросли в нездоровое очарование некромангией 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 Шарграйлера 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 Дракона*<sup>III</sup> 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 Нар в Бэтлдейле. 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 Алгашоном в тайну и изгнание - сначала в Урмалспир, а затем на запад и север, в Западное Сердцеземье и на Север. Враги вынудили 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, напештав 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 Ярости. Напротив, разрушение Жентил Кипа в этом году было широко приписано Культю 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 Культe 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 Хетсипрессарвиллом, более известным как Кипарис Черный - редким черным драконом с псионическими способностями. Хотя он в конечном счете стал драколичем, номинально управляемым лидерами ячейки, Хетсипрессарвилл 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 жизни девяти из своего числа они вновь уничтожили лича, хотя и не нашли его филактерию или оригинал *Тома Дракона*<sup>17</sup>.

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 вынуждены 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 Алустриэль. 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" Арунсуну 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 Дракона*<sup>17</sup>.

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 Аурглоороаса "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 Культe 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 Культe 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 Культа 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 Дракона*<sup>17</sup>.

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 триум-

вират. Трио включает Аурглоороасу "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 драколичей 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 NE, LE, CE; 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 Кюльта Дракона посторонним. Вы должны повиноваться лидерам Кюльта, отдавать драконам великое уважение и уважать Священных (драколичи). Вы должны отдавать 10% вашего богатства Кюльту 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 Кюльта Дракона обычно берут престиж-класс носящего пурпур<sup>ВН</sup>, как только оказываются способны на это. Младшие члены иногда берут престиж-класс драконкит<sup>Дра</sup>.

**Алагшон Натайр:** Алагшон (LE мужчина бейнлич<sup>Мон</sup> [увеличенный ваасанский человек] клерик 25 [Бэйн]/божественный ученик 5), первоначальный Второй Спикер Кюльта, 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 Кюльте 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 Кюльта - 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 Кюльта.

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

## Ячейки Кюльта Дракона

После Ярости Саммастера по Фазруну рассеяно около трех дюжин активных и сколь-либо значимых ячеек Кюльта 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 Яргаре. 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 Кюльт 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, Кюльтисты 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 Клинки (NE мужчина чондатанский человек боец 10/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 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 селениях 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 *цит Короля-Убийцы* над Змеиными Холмами подорвал усилия ячейки по стимулированию к драколичеству 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 драколичество 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 Тиамат 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 отделяется 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 поддерживать независимость Мессемпрара перед лицом неустанным 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 Саэрлуне 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 Аурглоасой и Носящими Пурпур, как известны двенадцать старших лидеров ячейки. Нынешние лидеры Сембийской ячейки - Высокий Драконий Служитель Фаэрлор Онтим из Урмалспира (NE мужчина чондатанский человек клерик 10 ["Шар и Цирик", тайно Тиамат]/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 5), Салварад (NE мужчина чондатанский человек клерик 10 ["Талос", тайно Цирик и Шар]/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 10), Заннастер, "Архимаг Пурпура" (LE мужчина чондатанский человек некромант 5/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 10/архимаг 5) и Зилврин (NE мужчина чондатанский человек жулик 10/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 8). Остальные - семеро сембийских торговых воинов и высокопоставленный командир Серебряных Воронов.

**Союзники и враги:** Сембийская ячейка непосредственно связана с двумя драколичами, Аурглоасой и Дретчройастером (см. Главу 1). Они свободно общаются с Эбоанафлимтом (СЕ женщина взрослый красный драколич), Малигрисом (LE 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 Клинки.

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

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

## 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 ограмми).

**Лидерство:** Ячейка Дыма Вирма управляется советом шестерых, известных как Носящие Пурпур. Они включают Каэлу Улсант из Мулмастера (LE женщина ваасанский человек клерик 6 [Бэйн]/носящий пурпур<sup>ВП</sup> 7), Креншила Кодойла из Тентии (NE мужчина чондтанский человек боец 9/носящий пурпур<sup>ВП</sup> 2), Делфаэрин Лейирагон из Мелвонта (LE женщина ваасанский человек некромант 11/носящий пурпур<sup>ВП</sup> 1), Телдара Кулак-Молот (NE мужчина полуорк боец 12/носящий пурпур<sup>ВП</sup> 4), Оринскара из Тара (SE женщина огр варвар 11) и Далгара "Кровь Иираурота" (SE мужчина драконий орк жулик 5/убийца 5/носящий пурпур<sup>ВП</sup> 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 Саммастера.

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 драколичество 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 частично минимизируют религиозные обряды. Клерики в пределах Культа Дракона обычно почитают Бэйна, Шар, Талоса, Талону или Велшаруна, и их боги редко видят конфликт между их связями с Культom 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 Культom Дракона. Однако, на практике драколичи либо доминируют над союзническими ячейками, либо подвластны местным Носящим Пурпура, командующим ими посредством скрытых методов, заложенных в процесс преобразования в драколичество.

В некоторых случаях существо с типом "дракон", не являющееся истинным драконом, 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 кошунство. В некоторых редких случаях драколичество 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.

**Драгонкины:** Драгонкины<sup>Мон,Дра</sup> 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 драконами) 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 драконьим<sup>Дра</sup> 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 Дракона<sup>Дра</sup> или Чешуйчатого<sup>Риф</sup> 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 Дракона*<sup>ПТ</sup> 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 драколича*<sup>Дра</sup>, *филактерию драколича*<sup>Дра</sup>, *вытяжку дракона*<sup>Маг</sup>, *доспех драконьего наездника*<sup>Дра</sup>, *талисманы драконьего черепа*<sup>Маг</sup>, *рога дракона*<sup>Дра</sup>, *кольца дракона*<sup>Маг</sup>, *кольца драконьей формы*<sup>Маг</sup> и *посохи драконьей силы*<sup>Дра</sup>. Аналогично, заклинатели Культа Дракона стараются отыскать излюбленные драконьи заклинания типа *ухудшения Драконьей Ярости*\*, *антидраконьей ауры*<sup>Дра</sup>, *скрытности от драконов*<sup>Дра</sup>, *зависти скупца*<sup>Дра</sup> и *чудовищного раба*<sup>Дра</sup>. Напротив, заклинатели Культа Дракона, стремящиеся поддержать одного из Священных, предпочитают различные заклинания *причинения*, *железные кости* и *каменные кости*. Носящие Пурпур предпочитают заклинания типа *драконьей мощи*<sup>Дра</sup>, *союзника-дракона*<sup>Дра</sup> и *великого союзника-дракона*<sup>Дра</sup>.

## 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 ДМа.

### Фон для приключения

Ревейлэйн Брант был учеником Варго Кента, высокопоставленного воплощающего Колодца Драконов Культа Дракона. Ревейлэйн 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, Ревейлэйн был оставлен сам по себе. Он использовал эту возможность для того, чтобы уклоняться от своих обязанностей и исследовать колодец.

При исследовании Колодца Драконов Ревейлэйн 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 (LE женщина чондатанский человек клерик [Велшарун] 6/носящий пурпур<sup>В11</sup> 5), не была особенно заинтересована раскопками, более сосредоточившись на академических делах, и не заметила в грязи табличку. Ревейлэйн был намного внимательнее и припрятал артефакт до того, как кто-то еще его обнаружил.

Меж часами монотонной работы ученика Ревейлэйн нашел время перевести письма 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	1d4 мерроу (EL 6)	PM 199
66-70	Водная нага (EL 7)	PM 193
71-75	2 скрага (EL 7)	PM 247
76-80	Гигантский осьминог (EL 8)	PM 276
81-85	1d4+2 огромных акул (EL 8)	PM 279
86-90	4 гигантских крокодила (EL 8)	PM 271
91-95	Гигантский кальмар (EL 9)	PM 281
96-100	Дракон-черепаха (EL 9)	PM 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 Культуре, и вырвал страницу из записей мага, содержащую 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 окупались, и Ревейлаэйн нашел Морвен Вэнс, мулан-жрицу Калзарейнада. Морвен была ученицей Малдраэдиора (LE 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 жадной 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 Куклы Дракона. Наряду с Морвен он завербовал согласных индивидуумов из Арабела - а именно, членов неудачливых ячеек, знающих ключевые ритуалы Куклы - 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 Аэрта, Носящего Пурпур ячейки. Однако, величайшее из достижений группы - ухаживание за Ценшивой. Ревейлаэйн 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, ответственными 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 зрителей все в порядке. В городе появилась информация об атаках дракона-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 жесточайших водах Дрегонмира. 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 Куклы. 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 (EL 9)

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

### 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

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

**Нр** 138 (12 HD)

**Иммунитет** огонь, сон, паралич

**Стойкость** +13, **Рефлексы** +8, **Воля** +9

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

**Рукопашная** укус +18 (4d6+8) и

2 когтя каждый +13 (2d8+4)

**Пространство** 15 футов; **Досыгаемость** 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 (Su)** Облако перегретого пара 20 футов высотой, 25 футов шириной и 50 футов длиной, раз в каждые 1d4 раундов, 12d6 огонь. Рефлексы DC 21 - вполовину.

**Урывание (Ex)** Против Маленьких или меньших существ - укусы 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, что бы 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 команды, 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 расследовать 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 коловца), он будет отчаянно стараться заполнить 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 высадутся 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, содержащему 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 зрителей 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 спирально 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 тегирский человек жулик 4/боец 2

LE Средний гуманоид

**Инициатива** +8; **Чувства** Слушание +6, Обнаружение +11

**Языки** Общий

**АС** 16, касание 12, застигнутый врасплох 14 (+2 Ловкость, +4 доспех)

**Нр** 35 (6 HD)

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +6, **Воля** +0

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** +1 *фалчион* +10 (2d4+5/18-20)

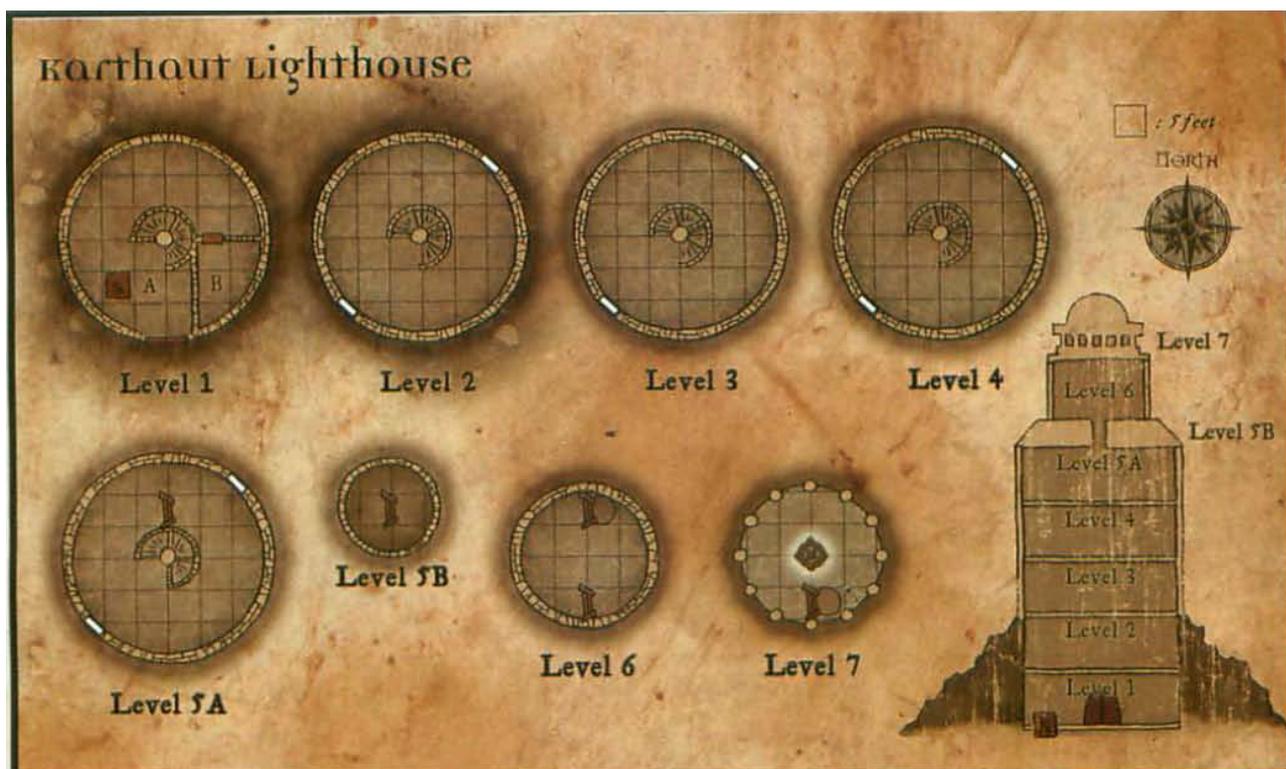
**Дальнобойная** мастерской работы композитный длинный лук +8 (1d8+3)

**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)



**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 гр.

## 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 вершущке. 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 пытаются сбрасывать их по мере того, как они поднимаются на вершущку.

**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 гр, 2 лунных камня (50 гр каждый), 1 красная спинель (100 гр), 1 черная жемчужина (150 гр), 1 аквамарин (575 гр), *микстура благословения 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 удастся загнать братьев в угол, успешное использование навыка Запугивания может помочь получить кое-какие ответы. Отго и Иво лояльны Культуре 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 (Открытие Замка DC 27 для открывания). Все сундуки заперты хорошими замками (DC 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, Аэрта 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 Культотом, 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.*

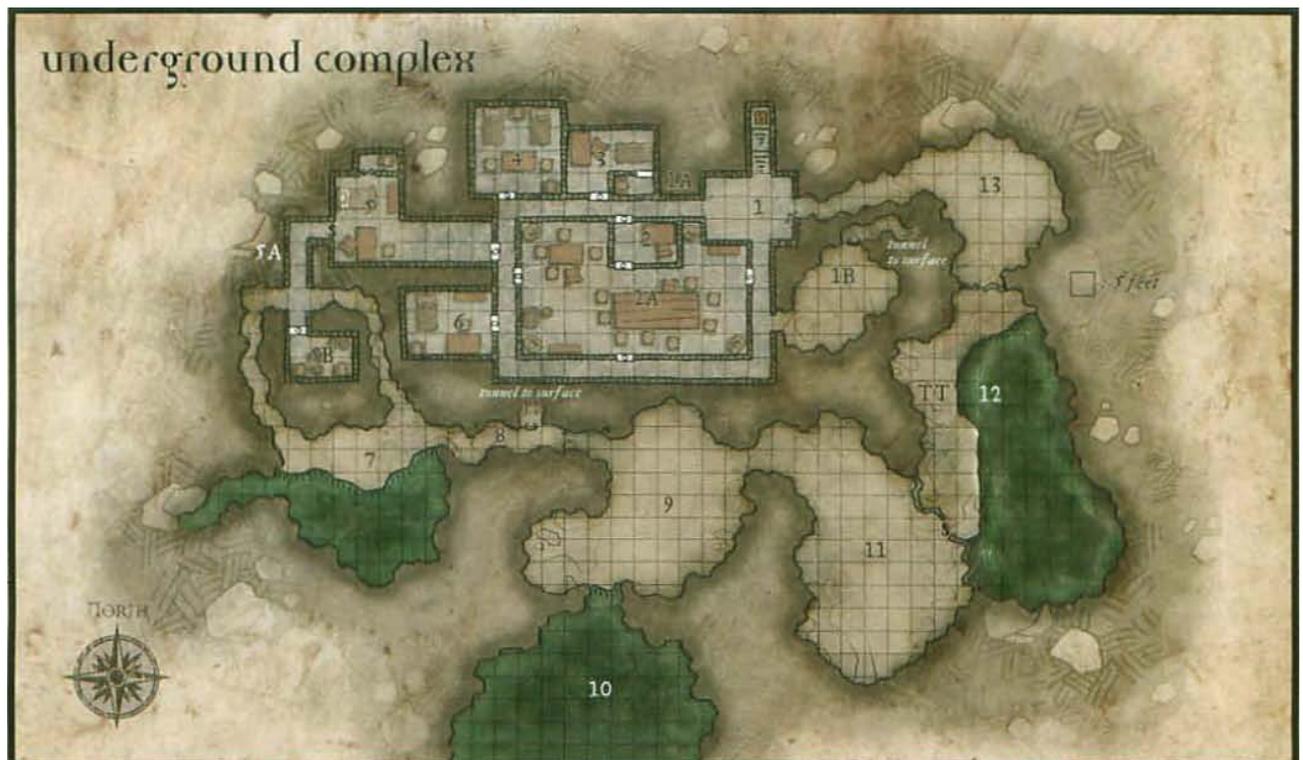
В проходе, ведущем на запад, есть двери к палатам Культистов и к центральной области для встреч. Напротив лестницы - еще одна подобная прихожая, обеспечивающая доступ к естественной пещере и к области для встреч. Естественный туннель расширяется по мере того, как ведет в большую пещеру.

#### 1А. Прямоугольная прихожая (ЕЛ 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.



## 1b. 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.

## 2. Студия Ревейлаэйна (EL варьируется)

*Маленький кабинет снабжен богатым столом из красного дерева и стулом. На столе - опрятные стопки арканских 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 (Открытие Замка DC 30). Скрижаль излучает слабую магию отречения (защита ее от случайной поломки).

## 2a. 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 1d4 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; PM 255.

**Развитие:** Если они захвачены врасплох, некоторые из Культистов могут быть в комнате для встречи. Если они предупреждены, они скорее всего позволяют духам биться с персонажами, пока сами занимают защитное положение и укрепляют себя заклинаниями.

## 3. 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]

LE Средний гуманоид

**Инициатива** +4; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Общий, Драконий, Эльфийский

**АС** 21, касание 10, застигнутый врасплох 21 (+9 доспех, +2 щит)

**Hp** 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 (1d8-1)

**Дальнобойная** мастерской работы легкий арбалет +6 (1d8/19-20)

**Базовая атака** +5; **Захватывание** +4

**Специальные действия** командование нежитью 4/день (+3, 2d6+8, 7-й), спонтанное колдовство (заклинания *причинения*)

**Подготовленные заклинания клерика (CL 7-й):** \*\*\*\*\*

4-й - *воздушная прогулка*, *мнемонический зачарователь Пари*<sup>1</sup>

3-й - *любое-заклинание*<sup>1</sup>, *лечение серьезных ран*, *рассеивание магии*, *иссушающий свет*

3-й - *помощь*, *лечение умеренных ран*, *звуковой взрыв* (DC 15), *тишина*<sup>1</sup> (DC 15), *духовное оружие*

1-й - *благословение*, *команда* (DC 14), *лечение легких ран*, *наблюдение смерти*, *доспех мага*<sup>1</sup>, *щит веры*

0-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 Павшего<sup>VI</sup> [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*, *жестл сжигающих рук* (CL 5-й, 42 заряда)

**Сокровище:** Зеркало над ванной Морвен стоит 1,000 гр. В сундуке содержится 250 гр.

#### 4. Палаты Отто и Иво (EL варьируется)

*Из прихожей открывается спальня средних размеров. Она скудно обставлена - две кровати и два сундука. Единственная интересная особенность - большой игровой стол с комплектом игральные кости.*

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.

#### 5. 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 гр 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 CR 11

Мужчина (увеличенный черный полудракон чондатанский человек) волшебник 6

LE 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

**АС** 22, касание 12, застигнутый врасплох 21 (+1 Ловкость, +6 естественный, +1 отклонение, +4 *доспех мага*)

**Нр** 44 (6 HD), **DR** 5/крошащий

**Иммунитет** кислота, холод, электричество, полиморф, иммунитет нежити; **SR** 16

**Стойкость** -, **Рефлексы** +5, **Воля** +8

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** укус +8 (1d6+5 плюс 1d6 холод плюс паралич) и 2 когтя каждый +6 (1d4+3 плюс 1d6 холод плюс паралич)

**Базовая атака** +3; **Захватывание** +7

**Специальные атаки** дыхательное оружие, контроль нежити, парализующий взгляд, парализующее касание

**Подготовленные заклинания волшебника** (CL 9-й):

3-й - *проблеск*, *огненный шар* (DC 18), *полет*, *заряд молнии*

2-й - *блестящая пыль* (DC 17), *кислотная стрела Мелфа*, *сопротивление энергии*, *опаляющий луч*, *паутина* (DC 17)

1-й - *сжигающие руки* (DC 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 Дракона<sup>РД</sup>, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Написание Свитка, Внезапное Продление<sup>КАР</sup>

**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*, *жестл 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 (Su)** Раз в каждые 1d4 раунда (из-за своего умения Дыхание Дракона) Ревейлаэйн может выдыхать 60-футовую линию кислоты на 6d8 урона (Рефлексы DC 19 - вполовину).

**Контроль нежити (Sp)** Раз в три дня Ревейлаэйн может использовать *контроль нежити*, как заклинание (CL 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 (Su)** Устрашение, дальность 40 футов. Существо, встречающееся взглядом с Ревейлаэйном, должно преуспеть в DC 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. DC спасброска основан на Харизме.

**Парализующее касание (Su)** Существо, пораженное любой из естественных атак Ревейлаэйна, должно преуспеть в DC 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 (Открытие Замка DC 25, твердость 8, hr 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 pp, 6 жемчужин (110 gr каждая), 1 большой аметист (350 gr), микстура лечения серьезных ран, микстура удаления паралича, жезл леденения металла (25 зарядов).

## 6. Палата Аэроta (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 Аэроta, 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 превращенным 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 предзнаменованием успеха ячейки. Он полагает, что под лидерством Ревейлаэйна эта ячейка поможет ему вновь ободрить Култ.

Аэроta сопровождается Эдриситаин, 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, Эдриситаин 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 б/носящий пурпур<sup>ВН</sup> 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)

Нр 37 (9 HD)

**Соппротивление** кислота 10

**Стойкость** +6, **Рефлексы** +5, **Воля** +12

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы кинжал +4 (1d4-1/19-20)

**Базовая атака** +5; **Захватывание** +2

**Специальные действия** смертельное касание 1/день, 9d6

**Подготовленные заклинания волшебника (CL 9-й):**

5-й - *убить живое*<sup>1</sup> (DC 21)

4-й - *дарение проклятия* (DC 20), *расслабленность*, *устрашение* (DC 20)

3-й - *оживление мертвого*<sup>1</sup>, *огненный шар* (DC 17), *полет*, *вампирическое касание*

2-й - *слепота/глухота* (DC 18) *смертельный похоронный звон*<sup>1</sup> (DC 18), *касание гхола* (DC 18), *опаляющий луч*, *спектральная рука*

1-й - *быстрое отступление*, *магическая ракета* (2), *луч ослабления*, *щит*

0-й - обнаружение магии, рука мага, свет, касание усталости (DC 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 вирблинг зеленый дракон

NE 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)

**HP** 45 (5 HD)

**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 (1d6 +2) и 2 когтя каждый +3 (1d4+1)

**Пространство** 5 футов; **Достижимость** 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 (Su)** 20-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, 2d6 кислота, Рефлексы DC 13 - вполноу.

**Развитие:** Если у Аэроta 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.

## 7. 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; PM 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 заклинания 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".

## 8. 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).

## 9. 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.*

Полузатоленный 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.

## 10. 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 PC 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 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 куотоа, 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

**АС** 22, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 19 (-1 размер, +10 естественный, +3 Ловкость)

**Нр** 93 (11 HD); **DR** 5/магия

**Иммунитет** яд; **Спротивление** кислота 10, электричество 10; **SR** 21

**Стойкость** +7, **Рефлексы** +6, **Воля** +9

**Рукопашная** 2 когтя +12 рукопашная (2d6+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 (Su)** 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 (Su)** 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 священны для Тришины, доброжелательной богини морских эльфов и супруги Глубинного Сашеласа. Удерживаемый у груди, рог скрывает носителя от злых морских существ (су-

ществ 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.

## 11. 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.

## 12. 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. Любый, 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 перевод; 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).

## 13. 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 игральные кости, 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 наемателю 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 NPC, но это требует значительных усилий. Вероятно, проще добавить один-два Hit 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 Унталасса.

## 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 истощила их. Тэйд, последний из имаскарцев, проклял землю, впуслав 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 среди трех из ее драконов-служителей. 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 Джилгима. 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 Кюльта 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 сраживать две этих группы друг с другом. Ячейка Кюльта 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, NE, SE, N, CN

### 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 Мессемпра 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.

### Главные географические особенности

Скудно заселенная земля Трескела находится между Горой Тулбейн и Горами Наездников Неба, к северу от Унтера и Чессенты.

**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 Джаксанаэдегора (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 (LE мужчина вампирический очень старый зеленый дракон), не гнушающийся принимать облик аспекта Ассурана для легких прихожан Бога из Трех Гронов.

**Река Металлов:** Эта река течет из Метмира в Море Аламбер в Мессемпре. 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 высятся Свет Селезня, массивный шпиль, взмывающий вверх на сотни футов и поддерживаемый магией. По традиции эта наблюдательная башня была укомплектована отрядами из Лутчека, Скоренара и Мордулкина, 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 Прделу Волшебников и сторонится союзов с другими городами, стремящимися объединить Чессенту.

Мордулкин разделен на секции, которые управляются гильдиями: гильдия торговцев управляет районом торговцев, гильдии ремесел организуют 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 Каббарт 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 Моурктара 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 - Лепидон (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 Вицероом Трескела. 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 самозванный 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, груженные данью, на склоны Горы Тулбейн в надежде умиротворить свежее объявленного 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 драконых 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 регламентированна 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 извращенными 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 стратифицированы 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-й 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. Церкви 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 Культур 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 изначально 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 (LE 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 Мессемпар 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 (NE мужчина человек-мулан клерик 12 [Тиамат]), но она знает, что истинный приз - независимый Мессемпар. 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 Лапалие - Хелбарейм "Штормовой Ветер" Аланаскер (LE 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 Лапалии, 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 (LE 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 Гартремолы (SE 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 основа физического мощи Тиамат в Унтере. Ими командует Кедрок Гилбейн (ЛЕ 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 и в другом месте Фаэруна, типа Сембии, где существуют иные заставы Тиамат.

Параграфы курсивом должны быть перефразированы или зачитаны игрокам вслух. Врезки содержат полезную информацию для ДМа.

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 энергию), 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 восьмиугольной 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 отращения, 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 немного, 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.

*DC 10:* Унталасс содержит сеть туннелей, перекрещивающих его основание ниже поверхности. Ходят слухи, что народ часто исчезает около предполагаемых входов в нижний город.

*DC 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.

*DC 25:* Странных драконьих гибридов видели появляющимися из туннелей коллектора в районе округа одежды.

*DC 30:* Странные фигуры в робах входили в магазин портного в районе округа одежды и неделями не выходили оттуда.

*DC 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)

PC 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, ведущую к другой двери.

*Точно высеченная лестница спускается примерно на 15 футов. Внизу лестницы - каменная дверь, покрытая странными рунами, источающими ощущимую 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 1d4 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 2A) могут стрелять в любого в этой комнате. Персонаж, сделавший успешную DC 20 проверку Силы, может поднять портикул, давая доступ к области 2B.

**Существа:** В этой комнате размещаются три церковных стража. Еще трое несут дежурство с арбалетами за убийственными дырами в области 2C.

**Церковные стражи (6):** hp 34 каждый; см. ниже.

**Развитие:** Еще три стража отдыхают на койках в области 2A, 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 2A, 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

**АС** 18, касание 12, застигнутый врасплох 16 (+2 Ловкость, +4 доспех, +2 щит)

**Нр** 34 (4HD)

**Стойкость** +6, **Рефлексы** +3, **Воля** +2

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы полуторный меч +8 (1d10+4/19-20)

**Дальнобойная** мастерской работы тяжелый арбалет +8\* (1d10+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 (EL 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 гр, 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).

## 3А. 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 перезвод; Атака +18 дальнобойная (1d4+1 плюс яд, дротик); яд (теневая сущность, DC 17 спасбросок Стойкости для сопротивления, 1 иссушение Силы/2d6 урон Силы); многократные цели (1d8 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 pp.

## 4. 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 PC.

**Церковные стражи (4):** hp 34 каждый; выше.

**Развитие:** Вероятно, эти стражи знают о нарушителях прежде, чем PC доберутся до этой области. Они могут попытаться сделать баррикады, используя комнатную мебель, и могут объединиться 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 обоих концах.

## 5. 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.

## 6. 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 (KB 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.

## 7. 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 1d4 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 абишай. 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 1d4 раунда в комнату вызывается красный абишай.

**Ловушка вызова красного абишай:** CR 9; магическое устройство; срабатывание на заклинание (превращение); автоматический перевод; эффект заклинания (*вызов монстра VIII*, волшебник 15-го уровня, красный абишай); задержка начала 1d4 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 перевод; 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 автоматически 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 перевод; скрытый обход выключателя (Поиск DC 25); +14 рукопашная (2d4+6 плюс яд, челюсти дракона); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Силы/2d6 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 переводятся каждые 1d4 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 перевод (каждые 1d4 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

*G-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 портики

*Два портика примыкают к естественной лестнице, спускающейся от прихожей. Песок рассеян у основания лестницы, идущей за второй портикул.*

Непосредственно к югу от двери, ведущей из области 7, портики 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'магаал.

## 8. 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 проверки Открытия Замка требуется для открытия двери, ведущей из области 7 в область 8.

### 8А. Загон #1

*В этой ячейке есть грязное соломенное ложе и попорченный личинками хлеб. В угол забилося 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; PM 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 груды костей в область 10x10 фт); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*дрожание плоти*, волшебник 9-го уровня, 1-й раунд автоматическое ошеломление, 2-й раунд 9d6 урон и тошнота 1d4+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; PM 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 гр 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.

## 9. Квартира Браэден

*В этой гостиной есть всего лишь единственный стол и стул. Комната безукоризненно чиста - ни пылинки 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 потребует, 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 (Открытие 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

LE Средний дракон (увеличенный гуманоид)

**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, Слушание +2, Обнаружение +2

**Языки** Общий, Драконий

АС 29, касание 11, застигнутый врасплох 28 (+1 Ловкость, +4 естественный, +10 доспех, +4 щит)

**Нр** 66 (10 HD)

**Иммунитет** кислота, паралич, сон **Сопротивление** огонь 10

**Стойкость** +12, **Рефлексы** +10, **Воля** +11

**Скорость** 15 футов (3 квадрата)

**Рукопашная** +2 *тяжелая кирка* +16/+11 (1d8+6)

**Базовая атака** +7; **Захватывание** +11

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Боевое оснащение** *жезл лечения легких ран*

**Известные заклинания одобренной души** (CL 9-й)

5-й (4/день) - *сломать зачарование, праведная мощь, тень Темной Королевы* (DC 17)

4-й (6/день) - *предсказание, божественная сила, свобода движения, иммунитет к заклинаниям*

3-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*

1-й (8/день) - *погубление, наблюдение смерти, божественное покровительство, энтропийный щит, защита от хаоса, щит веры*

0-1 (6/день) - *создать воду, лечение незначительных ран, причинить незначительные раны* (DC 12), *обнаружение магии, 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 gr различных монет и драгоценных камней

**Дыхательное оружие (Su)** 60-футовая линия, раз в день, урон 6d8 кислота, Рефлексы DC 18 - вполовину. DC 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 Королевы, 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 пораждает *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 DC 17 - вполовину); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30.

Если РС удастся открыть дверь на западной стене (Открытие Замка DC 32) и миновать ловушку, лестница выведет их к оптертой 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.

## 10. 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 EL 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; PM 232.

## 10А. Сокровищница (EL 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 виверну, стоит напротив задней стены.*

В сокровищнице хранится множество магических и мирских сокровищ, а также ловушки синего абишай 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 PC читают *анализ двомера*, *обнаружение магии* или *идентификацию*, появляется абишай.

**Ловушка вызова синего абишай:** CR 8, магическое устройство, срабатывание на заклинание (предсказание); автоматический перевод; эффект заклинания (*вызов монстра VII*, волшебник 13-го уровня, синий абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32.

**Ловушка:** Один из драгоценных камней в комнате - изумруд на 5,000 гр. Драгоценный камень содержит ловушку *мрачного полиморфа*.

**Ловушка мрачного полиморфа:** CR 6; магическое устройство, срабатывание при касании (*обнаружение добра*); без перевода; 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 гр оружия, доспехов и щитов мастерской работы, на 20,000 гр 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.

## 11. 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 темных драконов.

## 11А. Спальня Малиса (EL 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)

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +4; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +5

**Языки** Общий, Драконий, Адский

**АС** 28, касание 12, застигнутый врасплох 28 (+11 доспех, +5 щит, +2 кольцо)

**Hp** 77 (14 HD)

**Стойкость** +12, **Рефлексы** +6, **Воля** +14

**Скорость** 15 футов (3 квадрата)

**Рукопашная** +1 *пылающий шестопер* +11/+6 (1d8+1 плюс 1d6)

**Базовая атака** +10; **Захватывание** +10

**Варианты атаки** поразить добро 1/день (+1 атака, +14 урон)

**Специальные действия** командование нежитью 4/день (+3, 2d6+15, 14-й), спонтанное колдовство (заклинания *причинения*)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 14-й):

7-й - *богохульство* (DC 24), *диктум* (DC 24), *дезинтеграция*<sup>1</sup> (DC 22)

6-й - *оболочка антижизни*, *барьер клинков* (DC 23), *вред*<sup>1</sup> (DC 21), *излечение*

5-й - *сломать зачарование*, *удар пламени* (DC 22) (2), *великая команда*<sup>1</sup> (DC 22), *убить живое* (DC 20)

4-й - *воздушная прогулка*, *лечение критических ран* (2), *устрашение*<sup>1</sup> (DC 19), *свобода движения*, *иммунитет к заклинаниям*

3-й - инфекция<sup>д</sup> (DC 18) (2), лечение серьезных ран (2), рассеивание магии (2)

2-й - лечение умеренных ран (2), удержание персоны (DC 19), разбивание (DC 17), звуковой взрыв (DC 19), сопротивление энергии

1-й - погубление, команда (DC 18), лечение легких ран (2), наблюдение смерти, энтропийный оберег, причинить легкие раны<sup>д</sup> (DC 16) (2), защита от добра

0-й - создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии (2), свет, читать магию

Д: Заклинение домена. Домены: Разрушение, Обман

**Способности** Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 20, Харизма 12

**Умения** Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Великий Фокус Заклинения (воплощение), Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексy, Фокус Заклинения (воплощение).

**Навыки** Концентрация +18 (+22 при колдовстве защитно), Знание (тайны) +14, Знание (история) +12, Знание (религия) +19, Знание (планы) +12, Колдовство +21

**Имущество** +3 полный пластинчатый доспех, +3 тяжелый стальной щит, кольцо защиты +2, +1 пылающий шестопер, перчатки Ловкости +2, амулет Мудрости +2, на 1,374 гр различных драгоценных камней и монет.

**Тактика и развитие:** Если у Малиса есть время подготовиться, 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.

## 12. Квартира Колчиса (EL 9)

Эта спальня мала и непримечательна, кроме случайной брошенной зеленой чеширу 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)

LE Средний гуманоид (рептилиан)

**Инициатива** +4; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Общий, Драконий

АС 27, касание 10, застигнутый врасплох 27 (+5 естественный, +9 доспех, +3 щит)

Нр 75 (10 HD)

**Стойкость** +10, **Рефлексy** +5, **Воля** +10

**Скорость** 15 футов (3 квадрата)

**Рукопашная** +1 тяжелая булава +12/+7 (1d8+4) и укусы +5 (1d6+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 (заклинения причинения)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 8-й):

4-й - божественная сила, яд (DC 17), безобразный упадок<sup>д</sup> (DC 17; CL 9-й)

3-й - инфекция<sup>д</sup> (DC 16), магический круг против добра (уровень заклинателя 9-й), рассеивание магии, молитва, иссушающий свет

2-й - сопротивление энергии, разбивание<sup>д</sup> (DC 15), звуковой взрыв (DC 15), духовное оружие (2)

1-й - погубление, благословление, команда (DC 14), постигать языки, божественное покровительство, защита от добра<sup>д</sup> (уровень заклинателя 9-й), щит веры

0-й - создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, читать магию, сопротивление

Д: Заклинение домена. Домены: Разрушение, Зло

**Способности** Сила 16, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 10

**Умения** Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексy, 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).

**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 gr различных монет, на 2,100 gr жемчуга.

### 13. 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)

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +4; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Общий, Драконий, Кобольдский

**АС** 22, касание 10, застигнутый врасплох 22 (+9 доспех, +3 щит)

**Нр** 44 (8 HD)

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +3, **Воля** +10

**Скорость** 15 футов (3 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы тяжелая булава +6/+1 (1d8-1)

**Дальнобойная** мастерской работы легкий арбалет +7 (1d8/19-20)

**Базовая атака** +6; **Захватывание** +5

**Специальные действия** командование нежитью 5/день (+4, 2d6+10, 8-й), спонтанное колдовство (заклинания *причинения*)

**Подготовленные заклинания клерика (CL 8-й):**

4-й - *замешательство* (DC 21), *лечение критических ран* (2)

3-й - *лечение серьезных ран*, *нахождение объекта*, *необнаружение<sup>Л</sup>*, *иссушающий свет* (2)

2-й - *лечение умеренных ран* (2), *восторг* (DC 19), *удержание персоны* (DC 19), *невидимость<sup>Л</sup>*, *духовное оружие*

1-й - *команда* (DC 18) (2), *лечение легких ран* (2), *маскировка себя<sup>Л</sup>*, *санктуарий* (DC 14)

0-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 (зачарование)

**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.

### 14. Квартира Лукреции (EL 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 принадлежность.

#### Лукреция CR 10

Женщина человек жулик 3/клерик 3/коготь Тиамат 4 (Тиамат)

LE Средний гуманоид

**Инициатива** +6; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Общий, Драконий, Оркский

**АС** 19, касание 13, застигнутый врасплох 17 (+2 Ловкость, +6 доспех, +1 *кольцо*)

**Нр** 52 (10 HD) **Сопротивление** уклонение

**Стойкость** +10, **Рефлексы** +8, **Воля** +9

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы рапира +7/+2 (1d6-1/18-20)

**Дальнобойная** +1 *ручной арбалет* +12/+7 (1d4+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 (CL 5-й)**

3-й - *лечение серьезных ран, обнаружение<sup>Л</sup>, иссушающий свет*

3-й - *невидимость<sup>Л</sup>, тишина (DC 15), духовное оружие, обнаружимое мировоззрение*

1-й - *достигать языки, лечение легких ран (2), маскировка себя<sup>Л</sup>, 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 рубашка, кольцо защиты +1, +1 ручной арбалет* с 50 зарядами, *амулет здоровья +2, плащ сопротивления +1*, папиры мастерской работы, 265 gp

**Дыхательное оружие (Su)** 60-футовый конус, раз в день, урон 3d6 холод, Рефлексы DC 15 - вполнину. DC спасброска основан на Телосложении.

**Дыхательное оружие (Su)** 30-футовая линия, раз в день, урон 8d4 кислота, Рефлексы DC 15 - вполнину. DC спасброска основан на Телосложении.

**Голос дракона (Ex)** 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.

## 15. 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 pp.

## 16. 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 фамилльяра, поскольку он постоянно забывает кормить своих домашних животных.

### Оханци CR 10

Мужчина человек колдун 10

NE 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 HD)

**Стойкость +9, Рефлексы +7, Воля +9**

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы четвертной посох +4 (1d6-1)

**Дальнобойная** мастерской работы легкий арбалет +8 (1d8/19-20)

**Базовая атака +5; Захватывание +4**

**Боевое оснащение** свиток *малой сферы неуязвимости*, свиток *телекинеза*

**Известные заклинания колдуна (CL 10-й):**

5-й (3/день) - *конус холода (DC 21)*

4-й (6/день) - *расслабленность, великая невидимость*

3-й (7/день) - *проблеск, огненный шар (DC 19), полет*

2-й (7/день) - *пылающая сфера* (DC 18), *невидимость*, *зеркальное изображение*, *опаляющий луч*

1-й (7/день) - *сжигающие руки* (DC 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 гр жемчуга (5), 103 pp, 7 гр

**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 мердит дохлыми животными.*

В этой маленькой студии есть стол и груды книг о кровосмешении и магических экспериментах. Хотя 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.

## 17. Логовище Славин'крат'магаал (EL 14)

*Протяженная заполненная песком пещера открывается после естественной лестницы. Блестящие предметы пестрят полусасыпанными по всей пещере, искрясь в слабом свете, сочащимся с лестницы.*

Логовище Славин протянулось за естественной лестницей, спускающейся 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 которых скрыты среди книг в области 16А), чтобы наполнить ее адской силой. После ритуала она приобрела извергский шаблон. В настоящее время ей нравиться оставаться в логовище, хотя она может пожелать уйти, когда подрастет.

Помимо дракона и сокровищ, в пещере захоронена кладка из шести яиц. Персонаж может использовать *плащ нескопления*, найденный в сокровищнице, чтобы было проще найти сокровища и яйца. Содержимое яиц все еще неизвестно (на усмотрение ДМа). 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

NE 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

**АС** 21, касание 9, застигнутый врасплах 21 (-1 размер, +12 естественный)

**Нр** 195 (19 HD); **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 (3d6+9) и 2 когтя +25 (2d6+5) и хвост +25 (1d8+5)

**Пространство** 10 футов; **Досыгаемость** 5 футов (10 футова с укусом)

**Базовая атака** +19; **Захватывание** +31

**Варианты атаки** Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, поразить добро (черный страж) 1/день (+2 атака, +4 урон), поразить добро (извергский) 1/день (+20 урон), атака крадучись +1d6

**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 (CL 4-й):

2-й - лечение умеренных ран (2)

1-й - лечение легких ран (2)

### Известные заклинания колдуна (CL 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 (CL 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 (Su)** Враги в пределах 10 футов от Славин берут -2 штраф на все спасброски.

**Аура зла (Ex)** Славин излучает ауру зла как персонаж 4-го уровня.

**Дыхательное оружие (Su)** 80-фт линия, раз в каждые 1d4 раунда, урон 8d6 кислота, Рефлексы DC 23 - вполтину.

**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 перезвод; эффект заклинания (*вызов монстра VII*, волшебник 13-го уровня, кратбайрн); задержка начала 1d4 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-стеха мага, свиток ятпа, свиток выносливости медведя, свиток подъема наука, 1,000 гр изумруд, 500 гр александрит, 500 гр черный жемчуг, 100 гр зеленая спинель, 50 гр сардоникс, 50 гр белый циркон, 50 гр перидот, 50 гр звездный розовый кварц, 10 гр ляпис-лазурь, 50 гр джаспер, 3,600 гр рубиновый браслет, 3,400 гр изумрудный скипетр, 1,100 гр булавка синего дракона, 1,000 гр серебряная ваза, 700 гр платиновая маска, 550 гр янтарные серьги, 55 гр шелковая маска, 11,000 гр.

**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.

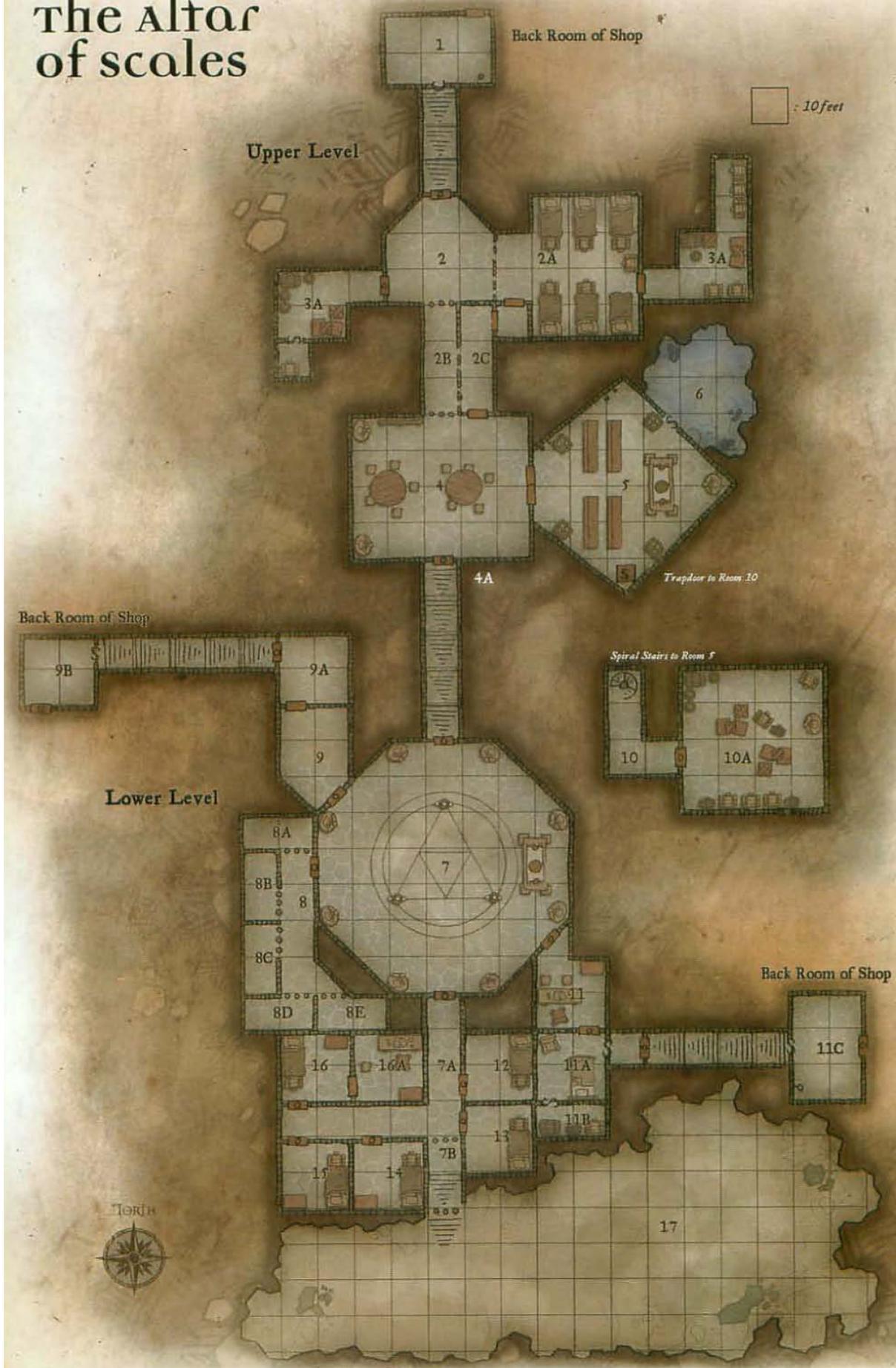
## Перерасчет приключения

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 ДМ 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 заполнять 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.

# The Altar of scales



# 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 Моруэма, в течение Времени Драконов правившего тем, что ныне является Серебряными Кордонами.

## История

В течение поколений клан Моруэм занимал обширные известняковые пещеры под Горой Драгондум, находящейся 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, подавшегося безумию. В последующие десятилетия Кизилпазар и его супруга Идризраел произвели на свет двух потомков-мужчин - Нахаунгларота и Рораурима (их дочери, включая последнюю мать Крашосо 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 слугителей, 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 приобрести заклинания и магическое оружие за пределами внимательного взгляда их владыки. Когда они вернулись, родители вознаградили их гаремом женщин-хобгоблинов, с которыми они произвели свое собственное драконье потомство.

В Году Бесструнной Арфы (1371 DR) Нахаунгларот и Рорауриим ударили без предупреждения, используя оружие, принесенное Кровью Моруэм, чтобы совершить отцеубийство и выгнать 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 Рорауриим сосредоточились в первую очередь на получении женщин для спаривания и на выращивании происходящей от драконов Крови Моруэм, позволив отношениям ухудшиться настолько, насколько никогда не позволил бы их отец.

Когда Саммастер в 1373 DR выпустил Ярость Драконов, четыре взрослых дракона (Нахаунгларот и Рорауриим 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 Архарзелом (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 ценой 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 Рорауриим 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, объединяясь лишь с родственниками.

Однако, Нахаунгларот и Рораурим признают слабость такого положения и теперь стремятся заключить побольше союзов, как это делал их дед в дни основания клана. Также они послали синего полудракона-хобгоблина Лотоурит Моруэм в Сильверимун эмиссаром к союзническим народам Серебряных Кордонов. Лотоурит встретила 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 Музыкальной Консерватории Утрума, 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 (1d6), укус (1d4).

**Специальные атаки:** 1/день - дыхательное оружие (60-фт линия молнии, 6d8 урон, спасбросок Рефлексов [DC 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 урона:** +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 (1d3).

**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 урона:** +2

**Кровь Моруэм (стандартная наемная):** AL LE, LN, NE, N; 100,000 gr предел ресурсов; членство 140; изолированная (синие драконы 4, синие полудраконы-хобгоблины 16, драконьи хобгоблины 120); Пошлина 250 gr в год (без стоимости присоединения).

*Фигуры у власти:* Нахаунгларот Моруэм (LE мужчина зрелый взрослый синий дракон колдун 5), Рораурим Моруэм (LE мужчина зрелый взрослый синий дракон колдун).

*Важные персонажи:* Акканритукс Моруэм (LE мужчина драконий хобгоблин боец 2/колдун 4/коготь Тиамат<sup>Дра</sup> 8), Эшаэдра (LE женщина взрослый синий дракон), Фаэнфаэл (LE женщина зрелый взрослый синий дракон), Лотоурит Моруэм (NE женщина синий полудракон хобгоблин бард 7/лирист драконьих песен<sup>Дра</sup> 4), Марукстал Моруэм (LE мужчина драконий хобгоблин боец 6/драконит<sup>Дра</sup> 8).

*Связанные классы:* Бард, драконит<sup>Дра</sup>, лирист драконьих песен<sup>Дра</sup>, ученик дракона, боец, посвященный драконьих тайн<sup>Дра</sup>, монах, колдун, коготь Тиамат<sup>Дра</sup>.

*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 Моруэм, 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 XP-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 взаимы (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 сопротивляться 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 Культуре Дракона, либо для нападений на последователей архиврага Чаззара Аласклербанбаостоса (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 убралась 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 Аласклербанбастосу 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 Кюльта 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 выбор, 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.

## 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*

2-й - *пламенный клинок, огненное дыхание Паларандаска*

3-й - *огненный шар, магическое одеяние*

4-й - *огненный штт*

## Членство

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 CE, NE, CN, LE; 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 (NE мужчина человек-мулан колдун 3/клерик 5), Драз Нучин (СЕ мужчина человек-мулан боец 3/клерик 4), Вину (СЕ женщина красный полудракон человек-мулан драконкит<sup>Дра</sup> 2/клерик 3/колдун 3).

**Связанные классы:** Бард, ученик дракона, драконкит<sup>Дра</sup>, лирист драконьих песен<sup>Дра</sup>, боец, посвященный драконьих тайн<sup>Дра</sup>, монаха, колдун, коготь Тиамат<sup>Дра</sup>.

**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 Гильдии<sup>РВ2</sup>, 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, отслеживающая 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 допельгангеров и буйствующих ликантропов, но вскоре стало очевидно, что организовываемые группы меняющих форму работают совместно, чтобы утвердиться в пределах Города Блеска. Теперь группа направляет на отслеживание 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 которой 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 семьями. (Полукровки, даже полудраконы, редко признаются уотердипскими благородными семьями).

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 тени Города Блеска через подставных лиц. Даже недавняя Ярость Драконов ничуть не отвлекла их, поскольку *драконий берег Агейрона\** не только не позволил разгневанному дракону 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 драконных 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 (S34 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 впущено в войну с Незримым<sup>ГБ</sup>, борясь в большинстве случаев из тени, через подставных лиц. Слияние втихую направило печально известного Волотампа Геддарма в фештолл Висящий Фонарь (D22 на карте Округа Доков в "Городе Блеска: Уотердип"), что привело к раскрытию работающих там допельгангеров-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 Крыс<sup>ГБ</sup>.

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 Ирлингстар<sup>ГБ</sup>, 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 Агейрона*<sup>ГБ</sup>, поскольку этот легендарный *посох силы* - ключ к *драконьему берегу Агейрона*. Аунтирлоттор и Куитурити поддерживают гражданские отношения с нынешним владельцем, Маарилом<sup>ГБ</sup> (NE мужчина иллусканский человек волшебник 17/архимаг 1, умение Друг Драконов<sup>Дра</sup>), 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 (CN мужчина взрослый дракон-клык), с другой стороны, считает и Незримых, и Слияние зандами 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 меняющимися формами 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 таковым соответствующего темперамента. Поскольку битвы между Слиянием и их противниками обычно разворачиваются в тени, группа предпочитает предполагаемых членом 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, 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 гр предел ресурсов; членство 25; изолированная (стальные драконы 2, стальные полудраконы 13, люди 5, драконьи люди 3, певчие полудраконы 2); Пошлина 100 гр в год (1,000 гр для присоединения).

**Фигуры у власти:** Аунтирлоттор (LN мужчина старый стальной дракон колдун 3), Куитурити (LN мужчина старый стальной дракон колдун 3), Леди Ония Блейдсеммер (LN женщина иллусканский человек аристократ 7), Леди Чаррин Теспер (LG женщина чондатанский человек аристократ 7), Леди Ларисса Тонголир (LN женщина чондатанский человек аристократ 14).

**Важные персонажи:** Лорд Телмед Теспер (LN мужчина стальной полудракон боец 7), Леди Адира Тонголир (LG женщина стальной полудракон эксперт 14).

**Связанные классы:** Аристократ, бард, ученик дракона, дракончик<sup>Дра</sup>, 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 Друг<sup>ЧД</sup>. Помимо этого, персонаж должен иметь тип дракон, иметь умение Драконье Наследие<sup>РД</sup> или умение Друг Драконов<sup>Дра</sup>.

*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 поработать 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 называли юань-ти, заявил, что является последним отпрыском Дома Орогот, и вышвырнул змеюлюдей 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 - Абреауг, один из первых черных полудраконов-офидианов, произведенных темными ритуалами, разработанными Старым и его семьей. Старый и другие лидеры Дома всегда считали офидианов 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 SE Средний дракон (увеличенный гуманоид)**

**Инициатива** +2; **Чувства** темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, **Слушание** +6, **Обнаружение** +2

**Языки** Общий, Драконий, Юань-ти

**АС** 19, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 17 (+2 Ловкость, +7 естественный)

**Нр** 15 (3 HD)

**Иммунитет** кислота, сон, паралич

**Стойкость** +6, **Рефлексы** +7, **Воля** +6

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** скимитар +7 (1d6+5) или укус +6 (1d6+5) и коготь (2) +4 (1d4+3)

**Пространство** 5 футов; **Досыгаемость** 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 (Su):** 1/день, 60-фт линия кислоты, урон 6d8, **Рефлексы** DC 13 - вполовину

**Змеиное проклятие (Su):** 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 Сакватаса.

С продолжением роста драконьих рядов Дома Орогот люди-потомки волшебников-нетерезов, завербованных Калатанорготом, 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, надеясь пожить 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 разграбить руины Орогота, 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 действовало 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 *цит Короля-Убийцы*\* защитил немало живущих там драконов.

## Дом Орогот сегодня

После Яростью Драконов истинный великий дракон, потомок Калатаноргота - его внук - Вастирек (СЕ мужчина черный вирм), супруга Вастирека Вилхолин (СЕ 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 Калатаноргота, посылая в мир все большее количество своих слугителей, 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, выбрав 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 (1d6), укусы (1d4)

**Специальные атаки:** 1/день - дыхательное оружие (60-фт линия кислоты, 6d8 урон, спасбросок Рефлексов [DC 10 + модификатор Телосложения полудракона] - вполонину)

**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 Культот 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. "Змеинные Королевства"), вновь обнаруженной Культот Дракона в Году Бесструнной Арфы (1371 DR), но с тех пор ставшей стратегической целью Дома Орогот.

Возвращение Тултангара 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 нетерезов 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 распытывании 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 Змеинных Холмов, чтобы вместе бороться против змеенарода. Пока что красные драконы Ландиллю и Тробердин согласились объединиться с Домом, Орогот, но большинство металлических драконов, живущих в Змеинных 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 часенко 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 SE, NE, CN, N; 75,000 гр 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 (SE мужчина черный полудракон тетирский человек волшебник 5/ученик дракона 10), Никта-ша Олек (SE женщина черный полудракон человек боец 2/волшебник 8/драконкит<sup>Лра</sup> 3), Абреаут (SE черный полудракон-офидиан боец 6/драконкит<sup>Лра</sup> 2).

**Важные персонажи:** Карин Намас (NE женщина человек волшебник 7/мастер знаний 3), Дрив Борнаш (SE мужчина человек волшебник 2/боец 3).

**Связанные классы:** Бард, ученик дракона, драконкит<sup>Лра</sup>, невиданный рыцарь, боец, посвященный драконых тайн<sup>Лра</sup>.

**Связанные навыки:** Знание (тайны), Знание (история), Колдовство.

**Требования:** Желаящие 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-дварфом, 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, привлечшими 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) присоединились 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 друу, авангард кочевого клана Озковин, проникли в ранее неизвестный и беспризорный *портал* в пещерах под Аббатством Меча Бэттлдейла. После великой битвы авангард друу сбежал открыл другой *портал* в лесах к северу от Эссембры, приведя в Кормантор остальную часть своего клана. Полудраконы-наследники Эссембры организовали первичное сопротивление вторгшимся друу, 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 вирмы 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, сляясь 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" (SE 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\**, появившее 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 гуманоидных 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 Анвэй 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 Шорлайл (СЕ женщина очень старый красный дракон), угрожали напасть на части леса, где живут лидеры Содружества.

Давая помощь и призыве 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 Ксанцилатампосом (LG мужчина бронзовый вирм), все из которых живут в пределах великого леса Кормантор.

Арифисты 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, CN, N, LG; 20,000 гр 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 тайн<sup>Дра</sup> 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 песен<sup>Дра</sup> 3).

*Важные персонажи:* Валденар Окти (LG мужчина золотой драконорожденный чондатанский человек паладин 5/платиновый рыцарь<sup>Дра</sup> 2), Дрииз Халгин (NG мужчина ваасанский человек жулик 5/искатель кладов<sup>Дра</sup> 3).

### Приют для драконорожденных

Начиная с конца Ярости Саммастера, много приверженцев недракона Бахамута чувствовали сильное убеждение стать драконорожденным. Некоторые полагают, что это - последствие 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 частных областей в глубинах леса.

*Связанные классы:* Лучник, бард, ученик дракона, драконкит, друид, боец, посвященный драконы 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) начинают 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 NPC 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 Невинности.

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 соврать 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 рыцарь<sup>Дра</sup>, вассал Бахамута<sup>КВД</sup>.

*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 одобреного 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:** 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. Стоимость: 2,300 gp, 184 XP.

Эта ловушка обычно присоединяется к драгоценному камню или другим небольшим предметам. Когда добрый персонаж подбирает его, он полиморфируется в безопасное животное - обычно жабу или ящерицу. Драгоценный камень или другое сокровище исчезают при срабатывании ловушки. Драконы часто оставляют в своей сокровищнице несколько драгоценных камней с этими ловушками в качестве неприятных сюрпризов для потенциальных воров.

**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 DC 17 - вполнину); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 23,000 gp, 1,840 XP.

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:** CR 6; магическое устройство; касание (поиск или продвижение в груды 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 1d4+2 раунда, Стойкость DC 17 - отменяет); задержка начала 3 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 XP.

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 груды уже после него, не понимая последствий.

**Ловушка вызова черного абишай:** CR 6; магическое устройство; срабатывание заклинания (призывание и некромантия); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра V*, клерик 9-го уровня, черный абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 XP.

Эта ловушка вызывает черного абишай 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 абишай:** CR 6; магическое устройство; срабатывание заклинания (зачарование и иллюзия); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра V*, клерик 9-го уровня, белый абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Стоимость: 22,500 gp, 1,800 XP.

Эта ловушка вызывает белого абишай 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 CR 7

**Ловушка дверной ручки - пара теневого стражей:** CR 7; механическое устройство; срабатывание на касание (поворот ручки); автоматический перевзвод; скрытый обход выключателя (Поиск DC 25); +14 рукопашная (2d4+6 плюс яд, челюсти дракона); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Силы/2d6 урон Силы); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 26. Стоимость: 6,750 gp.

Два теневого 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 абишя:** CR 7; магическое устройство; срабатывание заклинания (отречение); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра VI*, клерик 11-го уровня, зеленый абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 31; Поломка Устройства DC 31. Стоимость: 33,000 gp, 2,640 XP.

Эта ловушка вызывает зеленого абишя 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:** CR 7; механическая и магическая; срабатывание на близость; автоматический перевзвод; многократные ловушки (одна затопляемая 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 XP.

Эта ловушка подобна стандартной CR 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 CR 8

**Залп дротиков теневой сущности:** CR 8; механическая; срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; Атака +18 дальнобойная (1d4+1 плюс яд, дротик); яд (теневая сущность, Стойкость DC 17 для сопротивления, 1 иссушение Силф/2d6 урон Силы); многократные цели (1d8 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 абишя:** CR 8; магическое устройство; срабатывание заклинания (предсказание); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра VII*, волшебник 13-го уровня, синий абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 45,000 gp, 2,640 XP.

Эта ловушка вызывает синего абишя 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 дополнительные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

**Ловушка вызова кратбайрна:** CR 8; магическое устройство; срабатывание заклинания (воплощение); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра VII*, волшебник 13-го уровня, кратбайрн); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 32; Поломка Устройства DC 32. Стоимость: 45,000 gp, 2,640 XP.

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:** CR 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 XP.

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 CR 9

**Ловушка вызова красного абишя:** CR 9; магическое устройство; срабатывание заклинания (превращение); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов монстра VIII*, волшебник 15-го уровня, красный абишай); задержка начала 1d4 раунда; Поиск DC 33; Поломка Устройства DC 33. Стоимость: 60,000 gp, 4,800 XP.

Эта ловушка вызывает красного абишя 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 дополнительные благословения, которые они могут добавлять к своим заклинаниям для предотвращения ее активации.

**Ловушка конуса холода белого дракона:** CR 9; магическое устройство; срабатывание на близость (*обнаружение добра*); автоматический перевзвод (каждые 1d4 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 XP.

Эта ловушка - комплект из двух высеченных голов белых драконов, которые обычно встречаются высывающимися 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 1d4 раунда (как дыхательное оружие дракона). Две головы бросают задержку отдельно, так что они могут оживать в разное время.

## Ловушки CR 10

**Ловушка алтаря драконьей желчи:** CR 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 XP.

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 замаскированная яма-ловушка и ловушка вызова монстра VII:** CR 10; механическая и магическая; 2 срабатывания на местоположение; ремонт для перевзвода; многократные ловушки (одна хорошо замаскированная яма-ловушка и одна ловушка *вызов 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 XP.

Эта ловушка - по сути одна CR 8 замаскированная яма-ловушка, ведущая к вызванному монстру. Персонажи, провалившие спасбросок Рефлексов, падают 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 (CR 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 1d4 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* расширяет область, равную 1 кубическому футу на уровень в течение 1 часа. Существа, иммунные к яду, иммунны и к эффекту тумана.

### Слизь драколича (CR 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 грудками. 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 5-футовый квадрат слизи драколича может двигаться со скоростью 1 фут в раунд. Она поднимается на потолки логовища драколича, ожидая жертву. Для обнаружения заплата 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 (CR 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 чрезвычайно 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 1d4 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 иного), 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 CR 5, 7 или 9, в зависимости от размера дракона, от которого она произошла. Для главным образом непсионической партии она имеет CR 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 логовище 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 1d4 пунктов несмертельного урона. Псионические персонажи теряют 1d4 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, вытнутый 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 (CR 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 течение 1d3 раундов. Звук настолько громок, что все существа в диапазоне слышимости получают 1d8 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 (CR 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 смести 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) считают "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 употребляемые лишь драконами, и позволяет существу брать умения, для которых подтип является предпосылкой. Подтип драконьей крови также делает существ подверженным 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 внутри 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

**АС** 18, **касание** 14, **застигнутый врасплох** 15 (+1 размер, +3 Ловкость, +4 естественный)

**Нр** 36 (5 HD)

**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 (2d4+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 (Su)** Когда каменный ползун синего отродья поражает своей атакой укусом, он наносит дополнительно 1d6 урона электричеством. Кроме того, цель должна делать успешный спасбросок Стойкости (DC 10 + количество нанесенного электрического урона) или быть ошеломлено на 1 раунд.

**Размытое движение (Su)** 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 (Ex)** 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 (Ex)** 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 яры 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	Эти 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 ползунков 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 Культуре 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 SE 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.

**АС** 20, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 17 (+3 Ловкость, +7 естественный)

**Нр** 52 (7 HD); **регенерация** 7; **DR** 10/добро

**Иммунитет** огонь, яд **Спротивление** 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 (1d4+1) и **хвост-жало** +10 (1d6+3 плюс 2d6 кислота) и **укус** +8 (1d6+1)

**Базовая атака** +7; **Захватывание** +10

**Подобные заклинаниям способности** (CL 7-й):

**По желанию** - *оживление мертвого, зачарование персоны* (DC 13), *команда* (DC 13), *осквернение, маскировка себя, обнаружение закона, главное изображение* (DC 15), *паника* (DC 14), *предложение* (DC 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 gr различных драгоценных камней, на 600 gr 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 (Su):** Кратбайрн может видеть совершенно в темноте любого рода, даже созданной магией.

**Вызов кратбайрна (Sp):** Однажды в день кратбайрн может попытаться вызвать другого кратбайрна с шансом на успех 50%.

**Уязвимость к святой воде (Ex):** 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 заклинаниями 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 выполнит 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 - коричневому дракону, 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 Birther)

*Это существо напоминает большого красночешуйчатого динозавра, источающего волны жара от своего панциря.*

### Родитель красного отродья CR 11

Всегда SE Большая магическая тварь (драконьей крови, огонь)

**Инициатива** +2; **Чувства** темновидение 60 футов, нюх; **Слушание** +24, **Обнаружение** +24

**Аура** огненный щит, истощение жаром

**Языки** Драконий

**АС** 22, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 20 (-1 размер, +2 Ловкость, +11 естественный)

**Нр** 184 (16 HD); **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 (3d8+16 плюс 3d6 огонь)

**Базовая атака** +16; **Захватывание** +34

**Варианты атаки** Улучшенная Естественная Атака (укус), Силовая Атака, Фокус Оружия (укус); улучшенный захват, заглаживание 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 gr различных драгоценных камней, монет и драгоценностей, оставшихся после пожирания других существ

**Огненный щит (Su)** 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 1d6+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 (Su)** Родитель красного отродья излучает ауру жара в 10-футовом радиусе вокруг своего тела. Каждый раунд, пока существо остается в этой области, оно получает 2d6 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 сбрасывается. 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 (Ех)** Для использования этой способности родитель красного отродья должен поразить противника до одного размера меньше 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 заглотив противника.

**Заглатывание целиком (Ех)** Родитель красного отродья может пытаться заглотив захваченного противника до одного размера меньше себя, делая успешную проверку захватывания. Глощаемое существо получает 2d8+8 крошащего урона и 8 пунктов урона огнем в раунд от живота родителя. Глощаемое 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 содержать 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 прихотливого 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 (PM 152). Персонажи натываются 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 змееподобного 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

**АС** 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** плевков +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 гоблиоида). 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 (Su):** Живущие существа, пораженные бестелесной атакой касанием спектрального существа, получают два отрицательных уровня. DC для спасброска Стойкости, чтобы удалить отрицательный уровень - 10 +1/2 HD спектрального существа + модификатор Харизмы спектрального существа (или 12, в случае типового существа). DC 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 1d4 раунда. Любой гуманоид, убитый спектральным существом, вместо этого поднимается как нормальный спектр (PM 232) под

контролем своего убийцы. Спектральное существо может управлять количеством отродий, равным своему удвоенному HD. 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 сверхъестественными 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 воздействию 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 (Su):** 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.

**Бессилье при солнечном свете (Ex):** 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 HD, Рефлексы +1/3 HD, Воля +1/2 HD +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 Чолессине, 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 детализирует 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

#### 3-й уровень

**Затупление естественного оружия:** Ослабляет естественное оружие целевого существа.

### Новые заклинания барда

#### 3-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 1d6 раундов.

**Близость драконьей крови:** Предоставляет +2 бонус на все спасброски, проверки, атаки и броски урона одному дракону или существу драконьей крови/уровень.

#### 4-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

#### 4-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

#### 2-й уровень

**Экран взгляда:** Вы частично защищены от атак взглядом.

#### 3-й уровень

**Открытие:** Показывает все в пределах 20-фт радиуса, как заклинание *истинное видение*, на 1 раунд.

#### 4-й уровень

**Уменьшение Драконьей Ярости:** Смягчает эффекты Драконьей Ярости.

**Ухудшение Драконьей Ярости:** Причиняет субъекту эффекты Драконьей Ярости.

**Упадок дракона:** 20-фт радиус; 1d8/2 уровня заклинателя урон существам драконьей крови или 1d6/уровень урон драконам; ошеломляет на 1d4 раундов.

#### 5-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

### 2-й уровень

**Экран взгляда:** Вы частично защищены от атак взглядом.

### 4-й уровень

**Конус эйфории:** 20-фт конус ошарашивает цели на 1d6 раундов.

### 5-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.

### 2-й уровень

Отреч **Экран взгляда:** Вы частично защищены от атак взглядом.

### 3-й уровень

Зачар **Вынуждение дыхания:** Вынуждает целевое существо использовать дыхательное оружие.

Вопл **Галечный 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.

**Тристань:** Вы создаете три дубликата оружия и запускаете их в противников.

### 4-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 1d6 раундов.

Вопл **Стальное жало:** Вы создаете водоворот летучих кинжалов силы.

Превр **Уменьшение дыхательного оружия:** Уменьшает урон дыхательного оружия на 1 дайс/уровень.

### 5-й уровень

Превр **Договор заклинаний драконьей крови:** Позволяет желающим существам драконьей крови обмениваться заклинаниями.

### 6-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.

### 7-й уровень

Предск **Самоцветное слежение:** Вы создаете магическую связь между объектом и драгоценным камнем, позволяя Вам находить объект и наблюдать за его носителем.

### 8-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

**Спротивление 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 АС 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 осколка меча известного убийцы дракона. Ковчег должен стоять по крайней мере 500 гр.

**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

**Спротивление 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

**Спротивление 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 сверхъестественные и подобные заклинания 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

**Спротивление 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, M.

**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 должно 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 гр.

## 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 гр), 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/1d4 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 гр) 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, M., 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 обмениваются, 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 Аретнектихимомом (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 заменяются 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 ближайшему 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 мерцать, 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 защиты 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 гр.

**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 из 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 крошачий 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 *антиматическое 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 выбранной 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 Xumor)

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

**Сопrotивление 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 делает 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* противоостоит и рассеивает *тьнь Темной Королевы\**, а это противоостоит 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

**Сопrotивление 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

**Сопrotивление 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 дальнотойную атаку касанием, чтобы поразить цель. Если атака успешна, дракон должен сделать успешный спасбросок Воли или стать неспособным использовать все расовые сверхъестественные и подобные заклинания 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 дальнотойную атаку касанием.

## Галечный ветер (Pebble Wind)

Воплощение [воздух]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V

**Время чтения:** 1 стандартное действие

**Дальность:** Близо (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 позволено 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, M.

**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 gr.

## Разброс сумрака (Scattergloom)

Воплощение [темнота]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V

**Время чтения:** 1 стандартное действие

**Дальность:** Близо (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 области.*

Вы создаете четыре цилиндра магической *темноты* в пределах области, которые беспорядочно и быстро двигаются примерно на уровне земли, давая укывательство 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 укывательство. Это укывательство 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 АС 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  
**Сопrotивление заклинаниям:** Да

*Крошечные булавки колют все ваше тело, словно рой игл пытается прорваться из-под вашей плоти. Как только вы заканчиваете колдовство, кинжалоподобные осколки вырываются из вашей кожи.*

Вы создаете кратковременный смерч кинжалоподобных летучих дротиков силы, которые вращаются, скользят и ricochetят в пределах области. Все в пределах области получают 1d6 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.

## Тристанль (Threesteel)

Преобразование

**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)

**Сопrotивление 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 орудий 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 опытни с оружием. (Например, если бы использовали великий меч, Вы делаете бросок дальней атаки, как будто Вы опытни 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 *Морденкайна*).

*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 преимущества при частых попытках убийства со стороны своих разобренных 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] (Epic Spellcasting)

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 несмыслимой 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 заклинания. Если Вы расходуете ресурсы и имеете доступ ко всем семенам, Вы разрабатываете заклинание.

### Драконий оберег Агейрона (Aghairon'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 Уотердина и слез со спины дракона на Горе Уотердин для приема героя. Однако, этот показательный перепугал немалую часть уотердинского 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 физического касания драконьего посоха Агейрона (уникальный посох силы), которым в настоящее время владеет Маарил Драконий Маг<sup>ТБ</sup>. 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 XP (-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 затрагиваются).

Когда Мудрость дракона падает ниже 10, дракон развивает способность ярости (включая соответственно способности великой ярости или могучей ярости) варвара уровня, равного Hit 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 основному 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 сверхъестественных 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. (DC 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 (DC 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 *мифалам*, *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<sup>Дра</sup> и земных вирмов<sup>Дра</sup>, 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.

## Щит Короля-Убийцы (King-Killer Shield)

Воплощение

**ДС Колдовства:** 29

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 10 мин.

**Область:** купол 12,800-фт радиуса

**Продолжительность:** Постоянно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

**Для разработки:** 261,000 гр; 6 дней; 10,440 XP. Семья: *мифаль* (DC 25). Стоимость компонентов: распространенное заклинание (+28 DC). Факторы: увеличение области на 700 % (+28 DC). Смягчающие факторы: замена сферы на купол (x0,5), на одном месте (x0,75).

*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 Уотердина (построенный поверх руин Аэлинталдаара), руины Мхишламниир в Высоком Лесу, управляемое друидами поселение Высокие Деревья (некогда ирлэннская столица, известная как Теувемантаар) 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."*

- Ферикс Траэлет, Мастер-Колдун Силдеюра.

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 конструирующих вирмов и жадных авантюристов. Аналогично, у различных рас драконьей крови есть свои сокровища, также как и у тех, кто поклоняется великим вирмам.

## 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).

*ДС 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.

*ДС 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.

*ДС 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 клык<sup>Дра</sup> *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]; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, Драконосоздание<sup>Дра</sup>, Ускорение Заклинания, Ремесло (ковка оружия), *пламенный клинок*, *удар пламени* или *огненный шар* плюс *руководство*; Цена 39,900 gr; Стоимость 21,100 gr + 1,584 XP.

### 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).

*ДС 15:* Легендарный друид Сорант выковал пару серебряных скимитаров, известных как *серебряные серпы Соранта*, которыми после его смерти владела череда из шести архидруидов.

*ДС 25:* Более столетия назад оракул-друид напроорочил, что весь Эривандаар будет заключен в пламенный лед, требующий, чтобы пара полумесцев 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.

*ДС 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; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I*; Цена 18,326 gr каждый (46,652 gr как пара); Стоимость 23,652 gr + 1,840 XP. Вес 2 фунт 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).

*ДС 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; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I*; Цена 25,000 gp; Стоимость 12,500 gp + 1,000 XP; 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 известного как Войны Тварей, характерный вызовом в драку большого количества тварей. Некоторые полагают, что друиды сбежали в летучий лес на Элементном Планае 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; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *вызов природного союзника VI*; Цена 95,040 gp; Стоимость 47,520 gp + 3,802 XP.

## Специальные способности доспехов и щитов

Ниже представлены две новых специальные 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 щит 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; CL 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*, CL 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; CL 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 - вполнину)

Сильная некромантия; CL 13-й; Создание Чудесного Предмета, *смертельный дракон*; Цена 32,760 gp; Стоимость 16,380 gp + 1,310 XP; 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 благодарностью 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 шпильями, 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 качестве 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 архимагов 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* (CL 15-й): *деформирование дерева* (3/день), *опутывание* (1/день), *рост растений* (1/день), *предложение* (1/день, накладывается драколичем).

*Главные силы* (CL 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 отворачивания (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]; CL 8-й; Создание Чудесного Предмета, *спокойные эмоции, блеск орла*; Цена 70,000 gr; Стоимость 35,000 gr + 2,800 XP.

## 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 Чаззара* 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 вспомнил 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 1d4+1 красных абишаев<sup>Мон</sup>, как заклинание *вызов монстра VIII*.

Сильное призывание; CL 15-й; Создание Чудесного Предмета, *вызов монстра VIII*; Цена 43,200 gr; Стоимость 21,600 gr + 1,728 XP.

## 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 неблагоприятно 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 1d4 раунда. Успешный DC 18 спасбросок Стойкости половинит урон и отменяет эффект ошеломления. Существа драконьей крови получают урон 5d8 и ошеломлены на 1d4 раунда, если не сделают успешный спасбросок.

Умеренное воплощение; CL 10-й; Создание Чудесного Предмета, *упадок дракона\**; Цена 2,050 gr; Стоимость 1,025 gr + 82 XP; Вес 1 фунт.

## 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 вирмлинов металлических драконов и убивать, мучать или поработать 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 вполтину 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 сильнее 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; CL 15-й; Создание Палочки, *различить местоположение*; Цена 50,000 gp; Стоимость 25,000 gp + 2,000 XP.

## 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 недрконов микстура бесполезна и ужасна на вкус, но безопасна.

Сильное воплощение; CL 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 gp
17-24	Зеленый (50-футовый конус кислоты, 12d6 урон, DC 25)	3,500 gp
25-32	Красный (50-футовый конус огня, 12d10 урон, DC 26)	5,500 gp
33-40	Белый (40-футовый конус холода, 6d6 урон, DC 23)	1,200 gp
41-44	Коричневый (100-футовая линия кислоты, 12d6 урон, DC 25)	3,500 gp
45-52	Латунный (80-футовая линия огня, 6d6 урон, DC 23)	1,200 gp
53-60	Бронзовый (100-футовая линия молнии, 12d6 урон, DC 25)	3,500 gp
61-68	Медный (80-футовая линия кислоты, 12d4 урон, DC 24)	2,400 gp
69-76	Золотой (50-футовый конус огня, 12d10 урон, DC 26)	5,600 gp
77-84	Серебряный (50-футовый конус холода, 12d8 урон, DC 26)	4,600 gp
85-88	Стально (80-футовая линия кислоты, 6d6 урон, DC 22)	1,100 gp
89-92	Ртутный (80-футовая линия интенсивного света, 6d8 урон, DC 23)	1,800 gp
93-96	Глубинный (40-футовый конус коррозионного для плоти газа, 12d8 урон, DC 24)	4,200 gp
97-100	Певчий (40-футовый конус электрически заряженного газа, 12d6 урон, DC 23)	3,100 gp

## 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; CL 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; CL 13-й; Создание Чудесного Предмета, *спектральный дракон\**; Цена 75,000 gp; Стоимость 37,500 gp + 3,000 XP; 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 должен 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, CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *безжалостное зачарование*<sup>UP</sup>; Цена 66,000 gp; Стоите 33,000 gp + 2,640 XP; 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:* Клогайлиаматар, 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:* Клогайлиаматар использовала кольцо, чтобы изобразить из себя серебряного дракона, предложив помощь семейству Брокенгалф - избавление их пастбищ от буйствующего зеленого (которым на самом деле был сам Клогайлиаматар). 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; CL 7-й; Сковать Кольцо, *маскировка себя, замена дыхательного оружия*<sup>Дра</sup>, создатель должен иметь умение *Формирование Дыхания*<sup>Дра</sup>; Цена 64,200 gp; Стоимость 32,100 gp + 2,568 XP.

## Кольцо драконов

Эти медные кольца напоминают змей или драконов, кусающих свои хвосты. Они созданы Культom 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 распознавания 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; CL 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 *хроматический луч* (см. ниже) в драбго 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; CL 9-й; Создание Палочки, *хроматический луч*\*, *тень Темной Королевы*\*; Цена 55,000 gp; Стоимость 27,500 gp + 2,200 XP.

## 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 бутылки и съел нескольких рыцарей.

**Описание:** Каждая *бутылка губителя чешуи* сделана из кормирского стекла, обернута змеиной кожей и закупорена маленькой пробкой. Тот, кто 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 1d20+15 и должен пробить сопротивление заклинаниям существа.

Сильное превращение; CL 15-й; Создание Чудесного Предмета, *ослабление чешуи*<sup>Дра</sup>; Цена 10,800 gp; Стоимость 5,400 gp + 432 XP; 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 проверки Знания (тайны) или Знания (история).

*DC 20:* *Скипетром Симбара* владел Скептенар Симбара, номинальный правитель Чессенты, начиная с исчезновения Чаззара 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 повседневных задач 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 поясной шнуре.

**Эффект:** *Скипетр Симбара* изменяет внешность носителя на такую 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; CL 11-й; Создание Палочки, *обнаружение мысли*, *завеса*; Цена 152,200 gp; Стоимость 76,125 gp + 6,090 XP.

## 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 картинками 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; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *воздушная тревога*<sup>ГС</sup>, *запрограммированное изображение*; Цена 15,000 gp; Стоимость 7,500 gp + 600 XP; 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 алмаз (твердость 20, 5 hp).

**Эффект:** Будучи надет, *кулон Чассабры* мысленно сообщает свои силы носящему (это - самоидентифицирующийся предмет), 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*, *паденье 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; CL 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 благодарностью ее визиту к короналу. 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 потерянным или украден. Скипетр не был найден до Года Покоха (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 утерян некоторое время спустя после уничтожения ее царства.

**Описание:** Этот 6-футовый скипетр вырезан из единого огромного кристалла, с совершенным прозрачным шариком на вершине.

**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 (DC, соответствующее к величине знания), владелец может узнать основную информацию на эту тему.

Сильное призывание, предсказание и иллюзия; CL 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).

*ДС 20:* *Шлемы высшего волшебства* датируются Золотым Веком Нетерила. Они позволяют носителю перехватывать силу великих арканистов-нетерезов.

*ДС 25:* *Шлемы высшего волшебства* взывают ужасную цену с тех, кто злоупотребляет их силой, оставляя некоторых из тех, кто полагается на них, идиотами, неспособными готовить заклинания.

*ДС 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 1d6+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 штрафует 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 удаётся, но носящий немедленно получает 1 пункт иссушения 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 испытывает потерю сна. 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; CL 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).

*ДС 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.

*ДС 25:* Корорт адх Шуун, первый владетель *Клыкастого Щита*, был мамелюком (королем-рабом калишитов) наследия Тетен, 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 куайадына (генерала) до смерти от рук убийцы-ракшасы, завербованного ревнующими его старшими.

*ДС 30:* После смерти Корорта *Клыкастый Щит* носила череда куайадинов в качестве церемониального символа должностности. 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 пассажиров 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 Лапалие 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 видели 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 Лапалию. 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; CL 20-й.

## Газир 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).

*ДС 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.

*ДС 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 заполненные гениями острова к западу от Зазесспура, 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 хранилища под Имперской Горой Шунач, где томился почти три десятилетия.

*DC 30:* Зима, простирившаяся 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 заполняют 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 стали<sup>ЧД</sup> 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 проклинаят *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 разползутся 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, заполняющих регион.

Общественное мнение вынудит лидеров Амна и Тетира искать место хранения скимитара, но белый вирм, устроивший логовище на вершине Горы Навершие Копья (Айхшауптаннартанникс) быстро постарается прибрать *Газир* себе. Он боится, что климат Облачных Пиков заметно потеплеет, если духи морозных гигантов так или иначе упокоятся после уничтожения скимитара. Столетиями старавшийся выманить *Край Пустыни* у Ириклатагры, Айхшауптаннартанникс постарается поскорее воспользоваться преимуществом, если какая-либо банда авантюристов заполучит скимитар.

Подавляющее призывание; CL 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 Кракенов* вырезал настолько много великих жителей глубин, что немногие из них смели появляться из Траншеи Лопока.

*DC 25:* Во время господства Коронала Ваэкуис II из Ариселмалира, которое длилось с -819 DR по -777 DR, произошло преследование волшебников по всему Моря Упавших Звезд, особенно - четырех орденов Дукар Мифа Нантар.

В -788 DR Ваэкуис Темная, как стала известна параноидальной правительница морских эльфов, начала Пятую Войну Сероса 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 Ваэкуис II и ее союзников-кракенов - результата героического пожертвования маленькой банды Дукаров из Ордена Джимари - но не ранее разрушения Эс'крин 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 двухклиновый кинжал, некогда использовавшийся тритонами). Именно из этого рассказа возникли первые легенды о *Биче Кракенов* - оружии, которое теперь названо по имени его создателя-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.

*ДС 30:* В Году Разбитой Стены (1271 DR) Протекторат Ахлорс был razoren 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 алмаз и по существу неразрушаемо.

**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 цефалоподу (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 обладатели *Бичом Кракенов* (или имитация того, что это так) сдерживает кракенов Траншеи Лопока под контролем. Следовательно, если оружие извлечет из запасов Ириклатагры, информация о его новом появлении расплзется 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 Цефалопол (как называет себя кракен, управляющий городом куо-тоа Слуддилмонполоп 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 Ордену Дукар, которые должны все же вернуться в Миф Нантар. Есть небольшой шанс, что при помощи дремлющей чувствительности *Кайаса* можно было бы наладить контакт с Великим Ученым 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; CL 20-й.

## Куралтаар Демоноцит

*Куралтаар* - один из тринадцати *Демоноцитов*, выкованных Хилатером (Халастером Черным Плащом) во времена Империи Шуун.

**Знания:** Персонажи могут получить следующую информацию о *Куралтааре Демоноците*, сделав проверку Знания (тайны) или Знания (история).

*ДС 20:* Создание тринадцати *Демоноцитов* 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.

*ДС 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 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*, *Наэлолтаар* 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 несправедный 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 Кендклипа, 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 *Демоноцитами* 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 *Демоноциты*, 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 либруме, 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 *Демоноцитов* 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. Провалившись в королевских хранилищах более двух столетий неиспользованным и почти забытым, *Куралтаар* был наконец вынут в Году Изумрудных Глаз (371 DR) и отдан Ириклатагре Куисарой Шаани. Обосновавшись с тех пор среди сокровищ великого синего вирма, тринадцатый *Демоноцит* 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, привлекающую 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, боившимися 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 *Демоноцита* 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 *Демоноциты*) 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 *Демоноцитам*, *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 *Демоноцита*. Однако, как обнаружили (к своему ужасу) волшебники Школы Чудесного, можно уничтожить *Демоноцит* и таким образом освободить заточенного в нем изверга.

**Последствия:** Призывающим, обученным в традициях Улкастерской школы, возвращение *Демоноцит* 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. Талангир из Берегоста, призывающий с великой доброй славой и, возможно, величайший из живущих ученых работы Улкастера, будет стремиться заполучить *Демоноцит* в качестве краеугольного камня для переоткрытия Улкастерской школы. Конкуренты Талангира 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 нападков 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. Присоединившись к Теневым Ворам, Ринном Данныхир 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 *Демоноцитами* 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 *Демоноцит*, он может угрожать каждой из ячеек Волшебников в Капюшонах возможностью обнаружить *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]; CL 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).

*ДС 20:* Этот необычный предмет были созданы в Зазеспуре 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.

*ДС 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.

*ДС 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 Тетире), 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 алмазная оправка 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 двомера* (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 (ДС 19) при надевании монокля и каждый час его ношения. Провал означает, что носящий сокрушен *обетом/миссией* для исправления своей прошлой ошибки (на выбор ДМа).

Подавляющее предсказание [закон, добро]; CL 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, Милики, 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).

*ДС 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*.

*ДС 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 лежит 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 кристалльный 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 заклинаний*<sup>РИФ</sup> [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 ДС 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]; CL 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 нейтральными существами, 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 изменения направления - и умственные, и физические. Они восхищаются возможностью быть непредсказуемым и редко даже заканчивают мысль перед тем, как переключиться 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, обустриваясь в лавовых трубах и других узких, вьющихся туннелях или высоких 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 v.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, глубоководный:** 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 глубоководных 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 (Su):** Дыхательное оружие ртутного дракона - линия интенсивного света, сжигающая все, чего она касается, наносит урон огнем.

**Дополнительная форма (Su):** 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 (Ex):** 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 таковые.

## 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. Предпочтительные места обитания включают в себя Арнрок на Озере Пара, Гору Ургут (около Хлодета) 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	Размер	Hit Dice (hp)	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	БазАт/Захв	Атк	Сто	Реф	Вол	Дыхательное оружие (DC)	DC ужасного присутствия
Вирмлинг	T	3d12+3 (22)	11	14	13	10	11	10	+3/-5	+5	+4	+5	+3	1d8 (12)	-
Очень молодой	S	6d12+6 (45)	13	14	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+7	+5	2d8 (14)	-
Молодой	M	9d12+18 (76)	15	14	15	12	13	12	+9/+11	+11	+8	+8	+7	3d8 (16)	-
Подросток	M	12d12+24 (102)	17	16	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+11	+9	4d8 (18)	-
Молодой взрослый	M	15d12+45 (142)	19	16	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+12	+11	5d8 (20)	19
Взрослый	L	18d12+72 (189)	23	16	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+14	+13	6d8 (23)	21
Зрелый взрослый	L	21d12+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	H	27d12+162 (337)	31	18	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+19	+19	9d8 (29)	27
Древний	H	30d12+180 (375)	33	18	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+21	+21	10d8 (31)	29
Вирм	G	33d12+231 (445)	35	18	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+22	+23	11d8 (33)	31
Великий вирм	G	36d12+288 (522)	37	18	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+24	+25	12d8 (36)	33

### Способности ртутного дракона по возрасту

Возраст	Скорость	Иниц	АС	Специальные способности	CL	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	<i>Цветной спрей</i>	-	-
Молодой	60 футов, полет 250 футов (хорошо)	+2	20 (+8 естественный, +2 Ловкость), касание 10, застигнутый врасплох 18	<i>Гипнотический образ</i>	1-й	-
Подросток	60 футов, полет 250 футов (хорошо)	+3	24 (+11 естественный, +3 Ловкость), касание 10, застигнутый врасплох 21	<i>Зеркальное изображение</i>	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, застиг- нутый 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, застиг- нутый врасплох 31	<i>Телекинез</i>	11-й	24
Очень ста- рый	60 футов, полет 250 футов (хорошо)	+4	38 (-2 размер, +26 естественный, +4 Ловкость), касание 8, застиг- нутый 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, застиг- нутый врасплох 37	<i>Проекция</i>	15-й	27
Вирм	60 футов, полет 300 футов (средне)	+4	42 (-4 размер, +32 естественный, +4 Ловкость), касание 6, застиг- нутый 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, застиг- нутый врасплох 41	<i>Призматический спрей</i>	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 гуманоидными 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 собственной. 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 гуманоидного 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 заклиний 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 смертельных 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 *поллиморф*, 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 сопротивление заклинаниям против всех тайных заклинаний 4-го уровня или ниже.

**Сопrotивление яду (Ех):** 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 Куитурити - 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 Нелаэдрду, 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 фешхолл 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	Размер	Hit Dice (hp)	Спл	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	БазАт/Захв	Атк	Сто	Реф	Вол	Дыхательное оружие (DC)	DC ужасного присутствия
Вирмлинг	S	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	12	+4/+0	+5	+5	+4	+4	1d6 (13)	-
Очень молодой	S	7d12+7 (52)	13	10	13	12	13	12	+7/+4	+9	+6	+5	+6	2d6 (14)	-
Молодой	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	13	14	+10/+12	+12	+7	+8	+9	3d6 (17)	-
Подросток	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	15	14	+13/+16	+16	+8	+10	+10	4d6 (18)	-
Молодой взрослый	M	16d12+48 (152)	19	10	17	18	15	16	+16/+20	+20	+10	+12	+13	5d6 (21)	21
Взрослый	L	19d12+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	H	28d12+140 (322)	27	10	21	22	23	20	+28/+44	+34	+21	+16	+22	9d6 (29)	29
Древний	H	31d12+186 (387)	29	10	23	24	25	20	+31/+48	+38	+23	+17	+24	10d6 (31)	30
Вирм	H	34d12+238 (459)	31	10	25	24	25	22	+34/+52	+42	+26	+19	+26	11d6 (34)	33
Великий вирм	H	37d12+296 (536)	33	10	27	26	27	24	37/+56	+46	+28	20	28	12d6 (36)	35

## Способности стального дракона по возрасту

Возраст	Скорость	Иниц	АС	Специальные способности	CL	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	<i>Восторг</i>	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	<i>Зачарование персоны</i>	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	<i>Предложение</i>	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.	<i>Массовое предложение</i>	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	<i>Массовое зачарование</i>	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 хребту начиная от головы и до кончика 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 мгlistых 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 получить отвращение на 1db 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 заклинания способности и заклинания. Дракон может избавиться от эффекта, как стандартное действие.

**Подобные заклинания 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. Ортаумит (N мужчина старый дракон мглы, детализированный ниже), более известный как "Вивернопар", 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 (N 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	Размер	Hit Dice (hp)	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	БазАт/Захв	Атк	Сто	Реф	Вол	Дыхательное оружие (DC)	DC ужасного присутствия
Вирмлинг	T	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	M	9d12+18 (76)	15	10	15	12	13	12	+9/+11	+11	+8	+6	+7	4d6 (16)	-
Подросток	M	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	5d6 (18)	-
Молодой взрослый	L	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	6d6 (20)	19
Взрослый	L	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	7d6 (23)	21
Зрелый взрослый	H	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	8d6 (25)	23
Старый	H	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	9d6 (27)	25
Очень старый	H	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	10d6 (29)	27
Древний	H	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	11d6 (31)	29
Вирм	G	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	33/+57	+41	+25	18	23	12d6 (33)	31
Великий вирм	G	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	13d6 (36)	33

### Способности дракона мглы по возрасту

Возраст	Скорость	Иниц	АС	Специальные способности	CL	SR
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	<i>Туманное облако</i>	-	-
Молодой	40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов	+0	18 (+8 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 18	<i>Слякотный шторм</i>	1-й	-
Подросток	40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов	+0	21 (+11 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 21	<i>Стена ветра</i>	3-й	-
Молодой взрослый	40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов	+0	23 (-1 размер +14 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 23	DR 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	<i>Порыв ветра</i>	7-й	18
Зрелый взрослый	40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 60 футов	+0	28 (-2 размер, +20 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 28	DR 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	<i>Плотный туман</i>	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	DR 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	<i>Контроль воды</i>	15-й	24
Вирм	40 футов, полет 200 футов (неукложе), плавание 60 футов	+0	38 (-4 размер, +32 естественный), касание 6, застигнутый врасплох 38	DR 20/магия	17-й	25
Великий вирм	40 футов, полет 200 футов (неукложе), плавание 60 футов	+0	41 (-4 размер, +35 естественный), касание 6, застигнутый врасплох 41	<i>Контроль погоды</i>	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

**АС** 31, касание 8, застигнутый врасплох 31 (-2 размер, +23 естественный)

**Hp** 276 (24 HD);

**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 (2d8+9) и 2 когтя каждый +31 (2d6+4)  
и 2 крыла каждое +31 (1d8+4) и хлопок хвостом +31 (2d6+13)

**Пространство** 15 футов; **Достижимость** 10 футов (15 футов с укусом)

**Базовая атака** +24; **Захватывание** +41

**Варианты атаки** сокрушение, Силовая Атака

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Известные заклинания колдуна** (CL 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*, *ледящее касание* (DC 14), *достигать языки*, *быстрое отступление*, *истинный удар*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск*, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *звук привидения*, *рука мага* (DC 13), *открыть/закрыть* (DC 13), *луч мороз*, *читать магию*

**Подобные заклинаниям способности** (CL 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<sup>Дра</sup>, Формирование Дыхания<sup>Дра</sup>, 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 (Su)** 50-фт конус (или линия, или распространение 25 фт. радиуса), раз в каждые 1d4+1 раунда, урон 9d6 огонь (ошпаривающий пар), Рефлексы DC 27 - в половину; или 100-фт. линия (или конус или распространение 25 фт. радиуса), раз в каждые 1d4+1 раунда, урон - отвращение на 1d6+8 раундов (едкая слизь), Стойкость DC 27 - отменяет; оба употребимы раз в каждый 1d4 раунда, если используется Формирование Дыхания.

**Ужасное присутствие (Ex)** Ортаумит может вдохновлять ужас, разгоняясь, атакуя или налетая сверху. Существа в пределах 240 футов от дракона, имеющие 23 HD или меньше, должны сделать попытку DC 25 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Ортаумита в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее HD становятся паникующими на 4d6 раундов, с 5 или более HD - поколебленными на 4d6 раундов.

**Сокрушение (Ex)** Область 15 на 15 футов; Маленькие или меньшие противники получают 2d8+13 пунктов крошащего урона и должны преуспеть в DC 27 спасброске Рефлексов или будут пригвождены.

**Форма мглы (Su)** Когда Ортаумит принимает форму мглы, эффект функционирует как для заклинателя 11-го уровня. Он теряет свой естественный бонус доспеха, но получает +16 бонус отклонения к AC. Он получает уменьшение урона 20/магия и может летать со скоростью 75 футов с совершенной маневренностью. См. описательный текст выше для других деталей.

**Атака на плаву** Плавая, Ортаумит 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 известны 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
Аэроклугпалар, "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
Алаэрургос	3	Живущий	Женщина вирминг бронзовый	Вилдат, Тетир
Аласклербанбастос, "Великий Костяной Вирм"	28	Драколич	Мужчина великий вирм синий	Гора Драконья Спин, Горы Нездники в Небесах
Алглаудикс	-	Разрушенный драколич	Мужчина вирм черный	Север
Алхазмабад	23	Живущий	Мужчина вирм медный	Лурад, Пиратские Острова
Алрю 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
Амаэрасанта	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
Араэбра, "Длинные Когти"	7	Живущий	Женщина молодой певчий	Уотердип

Арогос, "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
Ареллаксерронтал	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 вирминг 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
Арифаламми Красное Крыло	24	Живущий	Женщина вирм красный	Кормир, Побережье Дракона
Арнгалор	-	Мертвый	Мужчина вирм черный	Пещера около Порогов Аркена
Арсекасликс, "Страж Колодца"	20	Псевдоестественный	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
Аурглоороаса, "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 Калимшана
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, "Таиб-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
Бегилдритар	20	Живущий	Мужчина очень старый бронзовый	Гора Штормовой Меч, Громовые Пики
Блас Иван	7	Живущий	Холмы Троллей	
Блеукорудум	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, Вилдат
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 HD 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, Мулхоранд
Челиин	14	Живущий	Женщина зрелый взрослый черный	Высокая Пустошь
Челлююис	14	Живущий	Женщина взрослый медный	Змеиные Холмы
Члорасридара, Члорасидара	18	Живущий	Женщина старый зеленый	Мхиламниир, Высокий Лес
Чуг	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 зеленый Глубинная Пещера, Лес Криптгарден	
Констуграэл	-	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
Дермавеллиндар, "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, Кормантор
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-Скрывающийся-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-Хранилище"	19	Живущий	Мужчина старый бронзовый	Вороний Утес
Эртунгарон	-	Мертвый	Мужчина старый глубокий	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, "Эссембра"	19	Живущий	Женщина старый певчий	Эвермит, ранее Бэтлдейл
Эвенаэлоратос, "Черный Хребет"	-	Мертвый	Мужчина старый серебряный	Миф Драннор, Кормантор
Фаэлли 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 Апанн, 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
Галадэрос, "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
Гестаниус	27	Извергский	Женщина великий вирм синий	Горы Меча Дракона, Мулхоранд
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 Апанн, 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, "Гримнош", "Пронзающий Дракон"	21	Живущий	Мужчина древний зеленый	Высокий Лес, Бескрайние Пещеры
Гримнот	9	Живущий	Мужчина молодой взрослый черный	Мулмастер
Гринсира	24	Живущий	Женщина древний красный	Каменные Земли
Гулдарат	-	Мертвый	Мужчина очень старый черный	Неизвестно
Гуяногаз	24	Живущий	Мужчина вирм красный	Дымящие Горы, Унтер
Хазринвурим, "Шиммерглум"	-	Мертвый	Мужчина великий вирм теневой	Мифриловый Зал
Хаклашара	24	Живущий	Мужчина древний золотой	Сумбар, Эвермит
Халагастер	-	Мертвый	Мужчина вирм красный	Уотердип
Халарглатар	26	Живущий	Мужчина великий вирм красный	Горы Апанн, 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
Хулрундра	-	Мертвый	Женщина старый красный	Горы Троллей
Айсхауптаннартанникс, "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 Имфраззел	21	Живущий; жулик	Мужчина взрослый дра-	Чолссин, Ссчиндилрин

		1/боец 4/убийца 6	кон-дроу	
Илтирагх, "Золотая Ночь"	24	Драколич	Мужчина очень старый топазовый	Устье Ледяного Айсберга
Имваэрнархро, "Инферно"	40	Живущий	Мужчина продвинутый 61 HD великий вирм красный	Звездные Горы, Высокий Лес
Ингейрейрауга	14	Живущий	Женщина взрослый синий	Восток Анорача
Ингелоакастимибилиан, "Замороженная Смерть"	-	Мертвый	Мужчина древний белый	Долина Ледяного Ветера
Инситриллак	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 Бахамуга 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	Вампирический	Мужчина очень старый зеленый	Гора Тулбейн, Чессента
Джанилмекса	4	Живущий	Женщина очень молодой глубинный	Дом Джаэрл, Подземье, Кормантор
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
Кастрандрегилиан	15	Живущий; паладин 2	Женщина молодой взрослый 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 кристалльный	Калимшан
Клаут, "Старый Ворчун"	26	Живущий	Мужчина великий вирм красный	Долина Клаута, Высокий Лес
Клиталрундра, "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
Крионфантикус, "Король Крион"	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
Ландиллю	20	Живущий	Женщина старый красный	Змеиные Холмы
Лараутгор	26	Живущий	Мужчина великий вирм красный	Неизвестно
Ларендрамагар, "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 Гарнора, 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-3 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 Сарбринара"	-	Мертвый	Мужчина вирм зеленый	Сарбринар
Малек Салерно	15	Живущий	Мужчина древний стальной	Арабел
Малигрис, "Сюзерен Анорача"	22	Драколич	Мужчина очень старый синий	Анорач
Маугхрисир, "Взрыв-Вспышка"	24	Живущий	Женщина вирм красный	Высокая Пустошь
Маузскил Джаэзред	40	Живущий; колдун 13/убийца 5	Мужчина великий вирм дракон-дроу	Чолссин
Межас	7	Живущий	Мужчина молодой медный	Змеиные Холмы

Мелиордианик	16	Живущий	Женщина зрелый взрослый певчий	Нога Релката, Юирвуд
Менексалавосс, "Мномен"	14	Живущий	Женщина молодой взрослый золотой	Неизвестно
Мера Ргуть	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 Кендлклипом (некогда Побережье Меча близ Бороды Улгота)
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, Кринабнахор	-	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, "Налавара", "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	Умберггот, Агларонд
Наксорлитаалксар, "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 Леда"	13	Живущий; колдун 1	Женщина взрослый дракон-дроу	Поместье Рундрет, С-3 Высокой Пустоши
Нусас	15	Живущий	Женщина взрослый бронзовый	Змеиные Холмы
Ниммурх, "Вирм-Который-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
Онскаррард	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
Оскалим, "Старый"	-	Мертвый	Мужчина великий вирм черный	Север Высокой Пустоши
Осавитор	-	Неизвестно	Неизвестный великий	Неизвестный план

			вирм, неизвестный	
Отаарилиаккарнос	24	Живущий	Женщина вирм серебряный	Кормантор
Отоглармар	19	Живущий	Мужчина старый медный	Горы Глотка Пустыни
Оттолензилласия, "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 HD 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 драколич	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 Яртар
Скорлчаш	15	Живущий	Женщина взрослый красный	Торглор, южное Подземье
Серпестриллвит	13	Живущий	Мужчина взрослый зеленый	Озеро Пеллдит, Западное Сердцеземье
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 Д'зиир	6	Живущий	Женщина молодой аметистовый	Озеро Высокая Звезда
Шшуушшуру, "Теневое Крыло"	27	Драколич	Женщина великий вирм теневой	Далекie Холмы
Шорлайл	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; клерик 1/безобразный опустошитель Тиамат 6 (Тиамат)	Мужчина старый зеленый	Метвуд, Унтер
Славин'крат'магаал, "Славин"	14	Извергский; черный страж 4	Женщина подросток коричневоый	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
Старлорингулар	-	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, "Ясночешуйная", "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
Теслакрамиллос	-	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, "Пламенный"	-	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
Троллушанталлор	-	Мертвый	Мужчина взрослый бронзовый	Маленькие Зубы, Амн
Ценшива	9	Живущий	Женщина дракон-черепаха	Дрэгонмир, у побережья между Тезипром и Вестгейтом
Тира	9	Живущий	Женщина молодой взрослый черный	Обширное Болото
Тиссаклера	15	Живущий	Женщина продвинутый 24 HD волшебный	Эвермит
Уалинтаргар, "Пожирающее Пламя"	-	Мертвый	Мужчина вирм красный	Гряда Хребет Гигантов, Муншае
Уэурвен	16	Живущий	Женщина старый черный	Неизвестно

Уиннессивар, "Лунный Дракон"	-	Мертвый	Мужчина вирм серебряный	Миф Драннор, Кормантор
Улриил	22	Живущий	Мужчина древний бронзовый	Неизвестно
Улуурхаварра	-	Мертвый	Женщина древний красный	Озеро Пара
Умбраксакар	16	Живущий	Мужчина зрелый взрослый теневой	Ванракдум, Подгорье
Умалиторгатла	-	Мертвый	Женщина вирм зеленый	Лес Спайдерхаунт
Уршула	21	Драколич	Мужчина очень старый черный	Вааса
Утагримношаарл, драколич	-	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, "Велсаэрт"	23	Живущий; мастер знаний 10	Мужчина очень старый стальной	Врата Балдура
Вендратдаммарар, "Сера"	20	Живущий	Мужчина старый красный	Штормовые Рога, Кормир
Веноминдар, Веноминхандар, "Яд"	-	Мертвый	Женщина древний зеленый	Холм Острого Зуба, Опутанная (ака Изумрудная) Долина, южный Эльфийский Двор, Кормантор
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'эт Аувриана	20	Вампир; жулик 6/убийца 3	Мужчина взрослый дракон-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	Расколтые Горы, Нимпет
Воклеф	11	Живущий	Мужчина взрослый черный	Высокая Пустошь
Ворлатог, "Вонзающийся"	19	Живущий	Мужчина очень старый глубокий	Подземье под Дамарой или Импилтуром
Ксансцилатампос	23	Живущий	Женщина вирм бронзовый	Кормантор
Ксантрикус	-	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	
Ксортот 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 Зеленоудар"	16	Живущий	Женщина зрелый взрослый зеленый	Муншае
Илвераасалисар, "Розовый Дракон "	-	Мертвый	Женщина великий вирм красный	Калимшан
Заммэт 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, "Углегор"	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 глупый (2-головый)	Около Мензоберранзана, Подземье