

DUNGEONS & DRAGONS®

Книга Игрока, Расы:
ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ



ДОПОЛНЕНИЕ К РОЛЕВОЙ ИГРЕ
James Wyatt

КНИГА ИГРОКА, РАСЫ: ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ

James Wyatt

Гордые наследники давно разрушенной империи, драконорожденные борются за сохранение своей расовой принадлежности в мире, который больше им не подвластен. Они считают себя самой древней расой на земле, вторые после самих драконов, но они народ прошлого, наблюдающий, как молодые расы конфликтуют на останках их величия.

Быть драконорожденным – это стоять выше смертных, быть чем-то большим – родственником величественных и могучих драконов, обладателем наследия, когда-то великой Аркозии ([Arkhosia](#)). Играть драконорожденным – это быть частью гордой расы, перенять их повадки, быть потомком Аркозии, быть вооруженным дыханием дракона, обладать драконьей стойкостью, чтобы сразить врагов и противостоять их атакам.

Эта книга – ваш гид по созданию и отыгрышу персонажа драконорожденного. Она обеспечивает всестороннее введение в историю, веру, поведение и положение драконорожденных в мире игры *Dungeons & Dragons*. Она рассматривает расовые особенности, предоставляя богатые ресурсы для развития вашего персонажа: элементы предыстории, черты, умения, пути совершенства и эпическое предназначение, чтобы помочь вашему персонажу достичь совершенства.

Информация в этой книге предоставляет и расширяет

материал *Книги Игрока* и “The Ecology of the Dragonborn” (by Chris Sims) в *Dragon Magazine* #365. Здесь представлены черты, которые можно найти в статье журнала *Dragon* для удобства. Но тут не представлены расовые черты, пути совершенства и другие материалы из иных источников, печатных или сетевых. Потому что игра D&D постоянно развивается и расширяется и не факт, что эти игровые элементы останутся без изменений достаточно долго. К счастью в вашем распоряжении есть D&D Compendium. Вы можете использовать Compendium для поиска черт, путей совершенства и умений драконорожденных, расширяя возможности, доступные вашему персонажу, в то время как игра продолжает расширяться. Если у вас есть подписка на D&D Insider™, вы можете использовать D&D Character Builder для создания и поддержки вашего персонажа драконорожденного, таким образом, у вас всегда будут актуальные данные под рукой. Посетите [dndinsider.com](#).

В центре внимания этой книги создание вашего персонажа драконорожденного как личности с происхождением и мотивами характерными для драконорожденных. Эти элементы уходят настолько далеко, что могут заставить вашего персонажа ожить. Но если вы наложите эти элементы на ваш отыгрыш, то вам будет еще проще сделать вашего персонажа живой, дышащей частью мира кампании.

АВТОРЫ

Оригинальный текст “Player’s Handbook Races - Dragonborn” принадлежит компании WIZARDS OF THE COAST.

Перевод: Undo*[QЯik](#) (h0lod@mail.ru)

Верстка: Undo*[QЯik](#)

Донаар ([Donaar](#)) отошел в сторону, так как Лия ([Lia](#)) работала с замком. Эльфийка посмотрела на него. Ей не нужно было ничего говорить – она говорила это уже тысячи раз или больше.

“Не мешай мне, когда я работаю”, – прошептала она. “Дай я сделаю свое дело, и потом ты сделаешь свое”.

Она не понимает и, возможно, никогда не поймет. Он не имел претензий к ее умению вскрывать замки или, раз уж на то пошло, ее способности быстро выпотрошить врага. Она, казалось, наслаждается, дразня его, насмехаясь над кодексом чести паладина, думая, что он плохо думает о ней из-за ее подхода к морали. Но он так не думал.

Он не был нетерпеливым, ему просто хотелось внутрь. Судя по замку, над которым она работала, за дверями была комната с чем-то важным, что стоило охранять. Не было сомнений, что там могли оказаться стражники, а это означало еще одну битву. Донаар держался за эфес своего меча, ожидая боя.

Что же они нашли, когда стража была повержена? Огромный комплекс, с арочными залами и широкими дверями - остатки потерянной Аркозии. Он был построен еще на пике древней империи и покрыт сейчас лавой из близлежащей горы Коринда ([Mount Korinda](#)). Призраки и скелеты охраняют сейчас эти сокровища, и, к несчастью, несколько огненных элементарных существ, которые, возможно, пришли сюда снизу комплекса. Несмотря на их происхождение, эти существа охраняли сокровища народа Донаара - древних драконорожденных Аркозии.

Лия взломала замок и ухмыльнулась, когда отходила от двери. “Делай свое дело, паладин”, - прошептала она. Затем, как будто чтобы смягчить пренебрежение в голосе, она похлопала его по плечу, кольцо на большом пальце мягко постучало по его броне.

Донаар оглянулся на товарищей, чтобы убедиться, что они готовы. Брандис ([Brandis](#)), наемник, поднял свой щит и кивнул. Торн ([Thorn](#)) прорычал в сторону двери, и его дух-пантера присел и подготовился к прыжку. Хана ([Chana](#)) даровала ему свою блаженную улыбку, как видимое проявление благословения Эратис. Лия попятилась назад от двери по коридору, откуда они пришли, но он этого и ждал. Он улыбнулся Хане в ответ и пнул дверь.

Зверь из обжигающего пламени зарычал и повернулся, готовый прыгнуть. Адская гончая ([hell hound](#))! Другая гончая обернулась, удивленная шумом. Донаар не колебался. Перед тем, как любой зверь пошевелился, он бросился вперед, убедившись, что он находится между огненными существами и своими союзниками. Если они захотели бы причинить вред его товарищам, им бы пришлось пройти через него.

Это было как раз то, что Лия называет его «делом».

Как только Донаар увидел высокие арки в комнате, прыгнул вперед. Он заметил спокойные лица драконов, высеченные из камня, но он не позволял любопытству или волнению отвлечь его. Он слышал, как его союзники позади, осторожно входили в комнату, чтобы прикрыть спину и не подставиться под удар. Только тогда лица драконов встали на передний план в его уме.

“Ложись”! Закричал Донаар, и затем комната взорвалась в хаосе.

Пять драконьих голов, вырезанные в стенах, смотрят в центр комнаты. Все были различных цветов соответствующих драконов и, гребень и рога красного цвета были как раз напротив Донаара. У него не было времени прислушаться к собственному предупреждению, как пасть дракона открылась и окатила его огненным потоком.

Он стиснул зубы от боли и услышал крики компаньонов, как другие драконьи головы стали изрыгать холод, кислоту, яд и молнии на них. Он чувствовал едкий дым от зеленой головы слева. Он проклинал себя, он должен был заметить ловушку раньше.

Казалось, адские гончие воодушевились из-за огня и Донаар отступил назад под удары. Затем пантера Торна появилась рядом, и он почувствовал сильный поток, идущий через него, успокаивающий боль и укрепляющий решимость. Принимая одну гончую на щит, он ударил другую. Когда адские твари столкнулись, Донаар огляделся вокруг.

Это было не так плохо, как думал Донаар. Лия казалась невредимой – она наверняка ушла с опасного пути, услышав крик Донаара. Она кружилась вокруг адских гончих, ища открытое место для удара кинжалом. Брандис медлил, ожидая, когда Торн обратит внимание на его сильные кислотные ожоги. Хана и Торн выглядели слегка опаленными молнией, но их раны не были серьезными.

“Вы должны делать это лучше, Драконья Королева”¹, - пробормотал он, как его меч вошел в плечо гончей.

Пять драконьих голов означали, что драконорожденные, которые построили и заняли этот склеп (подвал) поклонялись Тиамат ([Tiamat](#)). Ловушка подтвердила домыслы о чем-то важном, что охранялось за закрытой дверью. Но почему гончие не активировали ловушку? Было что-то упущено, часть загадки, которую Донаар не мог решить.

Брандис был уже рядом с ним и Донаар дал команду наемнику разобраться с раненой адской гончей. Вызов Бахамута ([Bahamut's challenge](#)) вынуждал другую гончую сфокусироваться на нем. Лия получила преимущество от этого маневра, и вонзила кинжал глубоко ей в брюхо. Гончая начала изгибаться в ярости пытаясь поразить ее, но Донаар, собрав всю злость за осквернённое святилище в кулак и ударил адскую гончую со всей силы.

1 Dragon Queen - выражение драконорожденных, не является обращением к кому-либо.



Его меч испустил искрящийся свет, и гончая упала на пол, ее огонь угасал в ядовитом дыме.

Быстрый взгляд Донаара заметил, что Брандис занялся второй адской гончей и у него есть момент осмотреть комнату лучше. Куполообразный потолок скрывался в темноте, но он видел рубины, сверкающие как глаза. Не было сомнений, они украшали большую фреску Тиамат или ее драконьего отпрыска (*her draconic spawn, мб перерождения*). Черные керамические плитки на полу, были выложены в форме колеса из символов Тиамат, украшенных когтями – это был другой знак, который он пропустил.

“Кровь Ио”, - прошептал Донаар. “В следующий раз я должен быть лучше”.

Когда взгляд Донаара остановился на противоположной двери, его охватило тревожно чувство. Голые каменные стены что-то прятали от него, он чувствовал это. В то время как Брандис и Лия добивали цербера, он осторожно подошел к стене.

С грохотом шлифовального камня стены разделились пополам. Пламя струилось из пазов в стенах коридора впереди, но внимание Донаара привлекла темная фигура между огней. Рога на голове и длинный хвост, трепещущий в свете огней, выдавали в нем тифлинга.

Донаар пытался подавить врожденные всплески ненависти и гнева. Тифлинг в этот день и даже в этот век не несет никакой ответственности за падение Аркозии. Было бы несправедливо обвинять всю расу за зло, которое несли их древняя империя. Донаар знал несколько тифлингов, чье

мужество и честь были такие же, как его собственные.

Пока Донаар приглядывался в тусклый свет за аркой, он увидел сикил¹ на груди тифлинга и паладин драконорожденный освободил всю свою ярость. Алый знак когтистой руки был изображен на нагруднике – символ Красной Руки Тиамат ([Tiamat's Red Hand](#)).

“Ты убил моих животных, - грубо зашипел тифлинг. - Пережил мои ловушки, и достиг моей святая святых”. Резкий смех вырвался из его горла. “И как я теперь должен поступить с вами?”

“Кодекс чести требует, чтобы я приветствовал достойного противника с уважением”, - сказал Донаар, поднимая меч вверх. “Но я верю, что ты достоин чуть больше, чем быстрая смерть”.

Донаар слышал своих союзников позади и он знал, что они готовы. Не посмотрев через плечо, он рванул вперед, уверенный, что его спутники были как раз позади него.

“За Бахамута ([Bahamut](#))!” Донаар закричал. “Во славу!”

1 sigil - см. [http://en.wikipedia.org/wiki/Sigil_\(magic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sigil_(magic))

Как и все истории о древнем прошлом, рассказы о происхождении драконорожденных полны неясных деталей и часто противоречат друг другу. Каждая история, однако, говорит и часть правды о драконорожденных, несмотря на историческую достоверность легенды в целом, разоблачая при этом самого рассказчика.

Одни истории говорят, что драконорожденные были созданы Ио точно так же, как древний дракон-бог создал драконов. В начале дней, гласит эта легенда, Ио соединил искрящихся астральных духов необузданной яростью необработанных элементов. Большие духи стали драконами, существами настолько могущественными, гордыми и волевыми, что стали правителями новорожденного мира. Меньшие духи стали драконорожденными. Хотя они были меньше размером, чем их могучие правители, они не были меньше драконами по своей природе.

Этот рассказ подчеркивает близкое родство драконов и драконорожденных, укрепляя естественный порядок вещей – драконы правят, драконорожденные служат.

Вторая легенда гласит, что Ио создал драконов отдельно от рождения мира. Ио создавал их преданно, представляя вершину смертной формы, наполняя их силой Элементального Хаоса (*Elemental Chaos*), которая теперь течет в их венах и извергает изо рта потоки огня или волны парализующего холода. Ио даровал им острый ум и благородный дух от других рас, связывая их с Ио и другими богами Астрального Моря (*Astral Sea*).

Во время Войны Рассвета (*Dawn War*), однако, Ио был убит перворожденным (*primordial*) по имени Эрек-Хус, Король Террора (*Erek-Hus, the King of Terror*). Грубо обтесанной секирой из адамантина (*With a rough-hewn axe of adamantine*) Король Террора разрубил Ио от головы до хвоста на две равные части. Не успев упасть на землю, каждая половина переродилась новым богом. Левая стала Бахамутом, а правая – Тиамат. Капли крови Ио растеклись широко по миру и возродились в виде драконорожденных.

Эта история разделяет создание драконорожденных и рождение драконов, подразумевая, что они изначально разделены. Иногда, те, кто повторяют эту легенду, предполагают, что драконорожденные получили меньше любви из рук Ио, чем сами драконы. Хотя другие рассказчики делают акцент на том, что драконорожденные восстали из собственной крови Ио так же, как два драконьих божества возродились из половины тела бога. Хотя история задает вопрос, являются ли они или нет сами богами?

Третья легенда редко упоминается в наши дни, в ней говорится о том, что драконорожденные были перворожденными в мире, были созданы до драконов и других человекоподобных рас. Как говорится в легенде, другие расы были созданы лишь жалким подобием совершенства драконорожденных. Ио сделал драконорожденных своими великими руками, обжог их своим дыханием, затем пролил немного своей крови, чтобы влить жизнь в их вены. Как говорится в легенде, Ио сделал драконорожденных себе в помощь, чтобы заполнить свой астральный двор и прославлять его. Драконов он сделал позже, в начале Войны Рассвета в качестве машины разрушения.

Эта версия легенды была популярна во время подъема империи Аркозия, хотя это и было губительно в то время, так

как она провозглашала драконорожденных повелителями драконов, а не наоборот. Она так же выделяла превосходство драконорожденных над другими расами, это была обычная тема в литературных произведениях древней Аркозии.

Одна общая мысль объединяет вместе эти элементы – в любом случае драконорожденные обязаны своему существованию Ио – великому дракону-богу, который породил всех драконоидов¹. Драконорожденные и согласованность всех легенд не являются творением Бахамута или Тиамат. Происхождение этих божеств не приписывают драконорожденным одну сторону или другую в древнем конфликте между богами. Поэтому, это зависит от каждого конкретного драконорожденного какую выбрать сторону в вечной борьбе между цветными (*chromatic*) и металлическими (*metallic*) драконами или полностью игнорировать этот конфликт и найти свой собственный путь в мире.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ И БОГИ

Три вида храмов обычны в сообществах драконорожденных.

Бахамут обычно один в храмах драконорожденных со времен падения Аркозии. Такие названия, как Храм Платинового Дракона (*Temple of the Platinum Dragon*) или Храм Божественной Справедливости (*Temple of Divine Justice*) подчеркивают защиту Бахамутом народа драконорожденных, в их разобщенности в понятиях высших идеалов, чести, благородства и справедливости.

Имперские Аркозианские храмы склонны более к показному посвящению себя Бахамуту и часто больше размерами, но у них меньше верующих. В этих храмах алтари Эратис, Лоун и Корда (*Erathis, Ioun, and Kord*) вызывают воспоминания об Аркозианской религиозной жизни. Некоторые драконорожденные винят имперские храмы в падении Аркозии, но последователи этих храмов верят, что три бога хотят, чтобы народ драконорожденных восстановил империю, освоил дикую местность, и такая цивилизация разрослась с их благословлением.

Недавнее религиозное движение среди сообществ драконорожденных – это Храм Детей Ио (*Temple of Io's Children*), где поклоняются бок о бок Бахамуту и Тиамат, как одинаковым олицетворением воли Ио. Злая и мстительная сущность Тиамат приуменьшена в этих храмах, в противовес долгу чести Бахамута и его справедливости. Боги изображены полностью противоположно, они указывают на путь посередине, ни хороший, но и не плохой, путь к идеалу драконорожденного.

Храмы только Тиамат редки и скрыты от драконорожденных и других рас. Однако, драконорожденные, поклоняющиеся Тиамат, среди всех других, самые жестокие и жадные.

¹ драконоидов, как вид в целом.



ВЫБОР СТОРОН

Простой народ у большинства рас без мировоззрения, лишь некоторые пытаются выбрать добрую жизнь или злую. Драконорожденные, однако, более склонны выбирать сторону в великой войне между добром и злом. Драконорожденные часто рассказывают историю о смерти Ио и рождении Бахамута и Тиамат, как нравоучительную историю, которая отражает важность нахождения на одной стороне или на другой.

“Ио не умер, так что мы должны оставаться посередине”, говорят они. “Ты не должен быть нерешительным. Выбор стоит перед тобой – путь Бахамута или Тиамат. Есть только один неверный вариант – это отказ от выбора”.

Само собой, большинство драконорожденных выбирают путь Бахамута. Путь справедливости, чести, благородства и защиты в большей степени способствуют нормальному функционированию общества, чем жадность, зависть и месть. Те, кто следуют Тиамат, скрывают свой путь, поклонение Цветному Дракону ([Chromatic Dragon](#)) проходит в секретных святилищах с обычным удовлетворением желаний общества.

Однако выбор стороны не означает выбор мировоззрения раз и навсегда. Каждый переломный момент требует решения и драконорожденные склонны видеть эти решения как крайность. Будучи обиженным кем-то, драконорожденный

может выбрать путь Бахамута и призвать обидчика к правосудию. Или жертва может выбрать путь Тиамат и поклясться в отмщении. Даже драконорожденный с добрым мировоззрением, поклоняющийся Бахамуту, иногда выбирают последнее не из-за спонтанной ярости, а потому что это самый лучший вариант в отдельной ситуации.

Некоторые драконорожденные отвергают идею выбора между Бахамутом и Тиамат, больше всего – последователи Храма Детей Ио (смотри “драконорожденные и боги”). Такие драконорожденные часто без мировоззрения, но их принцип не выбирать стороны лучше, чем быть нерешительным. Они считают, что различие между богами – ложное разделение, на самом деле нет разницы между выбором.

Это презрение к разделению выходит за рамки выбора мировоззрения. Несмотря на то, что драконорожденные принимают во внимание обе стороны, они не уважают любого, кто не может выбрать между ними. Решительность – это признак сильного характера.

Такое отношение мешает драконорожденному достичь или принять компромисс, чем представителям других рас, но это не невозможно. В действительности, иногда драконорожденный приходит к компромиссу быстрее, потому что понимает, что каждая сторона настаивает на своей позиции и не собирается менять точку зрения в ближайшем будущем, делая компромисс единственно возможным решением.

ПОТОМКИ АРКОЗИИ

Аркозия не была первой империей драконорожденных, и не останется последней, как заявляет большинство драконорожденных. Тем не менее, она была яркой вехой истории драконорожденных, вершиной цивилизации и культуры, которая, хотя давно исчезла, продолжает порождать потомков. Каждый живущий драконорожденный в некотором смысле является наследником Аркозии и несет в себе гордость древнего происхождения и тяжесть памяти павшей империи.

Аркозия появилась давным-давно, множество столетий назад, еще до появления человеческой империи Нерас ([Nerath](#)). Она выросла из союза семи городов-государств под предводительством одного древнего дракона именуемого Золотым ([Golden One](#)). Империя росла частично, за счет завоеваний, частично за счет простых дипломатических связей и торговли. Множество городов-государств и даже некоторые племена и нации других рас считают, что лучше жить в пределах охраняемых границ мощной империи, чем бороться за выживание во тьме за границами Аркозии. Аркозия процветала тысячелетиями, осваивая дикую местность и расширяя свои торговые и дипломатические отношения с самыми удаленными уголками мира.

Это постоянное стремление к расширению вскоре привело Аркозию к конфликту с мощью другой империи прошлого, дьявольской Бейл Турас ([Bael Turath](#)) под предводительством тифлингов. Жестокие войны между двумя империями измерялись столетиями, неся ужасное разорение во всем мире. Протяженная война повлекла за собой внутренние конфликты Аркозии, такие как частичное появление новой силы секретных культов Тиамат.

Падение Аркозии было таким же великим, как и ее достижения. Армии Бейл Турса со своими дьявольскими союзниками осквернили огромную часть земель империи, полностью загнали города драконорожденных в глубокие пещеры или просто стерли их с лица земли. Золотой был убит, а дюжины других лордов драконов пали или были разбросаны далеко друг от друга в дикой местности и их власть ослабевала. Бейл Турас пал под безжалостным штурмом Аркозии, но потянул империю драконорожденных за собой. Когда ни одна из сторон не имела воли или ресурсов еще сражаться тогда крики и горны битвы замолкли навсегда, ничего не осталось от двух империй, кроме случайных оставшихся в живых и их прибежищ.

Несколько драконорожденных до сих пор населяют земли в центре земель их древней империи, которые остаются запятнанные злом и мощной магией, приведшей империю к бедности. Позднее в других королевствах, включая Нерас, драконорожденным было запрещено собираться в большие группы. Тем не менее, много драконорожденных все еще считают себя гражданами Аркозии, изгнанниками с земли, которой больше не существует, но которая когда-нибудь возродится.



Для этих драконорожденных Аркозия – больше чем память, это – символ всего самого великого в их расе. Слава империи была славой каждого драконорожденного, как и ее падение. Как бы ни старался каждый драконорожденный сыскать славу за свои деяния они никогда не смогут достичь высот Аркозии, если не появится новый Золотой чтобы править и восстанавливать империю драконов.

СЛАВА (GLORY)

Заработать славу является основным побуждающим мотивом для многих драконорожденных в путешествиях, да и в других жизненных ситуациях. Драконорожденный страж каравана зарабатывает репутацию в борьбе с бандитами, ремесленник – широкую известность созданных товаров за их качество и искусность, а искатель приключений надеется заработать славу за убийство ужасных монстров и получение огромного сокровища, сдерживание тьмы, которая угрожает поглотить остатки цивилизации.

Некоторые сравнивают эту жажду славы с внушительным драконьим самолюбием, и сравнение кажется уместным. Точно так же, как дракон хочет быть известным за размеры своего сокровища и внушающее страх дыхание и когти, драконорожденный ищет известности или возможно дурной славы. *If there is a difference, however, it lies in the dragon-born's sense of being a representative of a larger group of people.*

Для большинства драконорожденных, стремление к славе выходит за рамки личной известности и признания. Они ищут славу не для себя, а для своих кланов и расы в целом. Когда драконорожденный совершает выдающиеся поступки, то его клан и раса в целом получает славу, получая уважение от других кланов и рас в мире.

Так мало драконорожденных осталось в мире, и они настолько разбросаны, что любой драконорожденный

может быть только членом конкретного племени, известного некоторому количеству людей. Эти люди, естественно сформировали свое мнение о драконорожденных на основе таких знаний. Если драконорожденный совершает великолепные поступки, то люди, которые видят или узнают об этом, относят славу к целой расе. Таким образом, драконорожденный надеется, что он продолжает жить во славу древней Аркозии.

Тем не менее, некоторые драконорожденные склонны к некоторой эгоистической гордыне и искатели приключений, наверно, самые восприимчивые к ней. Они ищут славу не для повышения значимости своей расы, а чтобы заставлять почитать и поклоняться других, накапливать свое собственное состояние, возможно даже вселяя ужас в сердца других. Драконорожденный, который следует пути Тиамат, часто сочетает тщеславие с ревнивой гордыней, которые приводят его к саботажу попыток и достижений тех, кого они считают конкурентом. Но даже те, кто заявляет, что следует пути Бахамута, иногда стремятся выглядеть образцом справедливости и чести, их гордость ослепляет их, они не замечают свои недостатки. Они защищают слабых не потому, что это приказ Бахамута, а потому что они ищут восхваление за спасение и возможно даже денежное вознаграждение.

РУИНЫ ВЕЛИЧИЯ (RUINS OF GRANDEUR)

Сердце древней Аркозии наверняка находится далеко от того места, где был рожден ваш персонаж. Однако ее влияние почти наверняка достигло тех земель, где вы сейчас путешествуете, и ваше приключение может завести вас в древние руины, возведенные в разгар древней цивилизации.

Вы будете часто находить руины драконорожденных высеченные в скалах или в потерянных долинах. Изумительные каменные фасады с колоннами, арки и шпили с изображениями голов, крыльев и скрученных в спираль хвостов драконов. Самые важные залы обычно находятся в похожих на пещеру коридорах с подобными конструкциями.

Где строения остаются на поверхности, вы наверняка увидите мощные башни, грациозные шпили и грандиозные арки, и на всех них будут подобные драконьи украшения. Огромные блоки, вырезанные из камня, окружающие скалы и горы образуют внушительные строения, ну или намекают на то, где эти строения находились когда-то. Большинство городов древней Аркозии имели огромные статуи своих драконов-покровителей на площадях в центре города, но довольно редко можно найти такую статую, которая еще стоит. Лучшее, что вы можете найти так это один или больше когтей, держащихся за основание,

окруженное старым и крошащимся камнем, который когда-то был величественным телом дракона.

Одни из самых известных руин Аркозии – это потерянный город Серпентус Рифт (прим: [Serpentus Rift](#), serpent – большой змей, rift – расселина, разлом), один из семи “Сокровищ Юга” (“[Jewels of the South](#)”) – гордость империи. Построенный на сторонах и внутри извилистого каньона, Серпентус Рифт был известен за великолепные оттенки его стен, которые блестели на солнце и за просвечивающие (мб. полупрозрачные) мосты, которые позволяли лучам солнца достигнуть самые низкие участки каньона. Множество переходов и бескрайние залы простирались под землей почти на милю под стенами каньона. Сегодня, драконорожденные собираются на развалинах время от времени пытаются найти и восстановить утраченные сокровища города. Но дьяволы не дают покоя руинам до сих пор, пытаются полностью разрушить Серпентус Рифт.

В течение многовековой войны между Аркозией и тифлингами империи Бейл Турас огромные участки земель принадлежали то одной, то другой стороне. По этой причине, вы можете, посетив древние руины Аркозии на одной неделе и руины Бейл Турса на другой, найти место, где есть архитектурные стили обеих империй.

До появления империи Аркозии, драконорожденные существовали в виде кланов, каждый из которых был предан одному дракону покровителю. На протяжении веков эти кланы превратились в города-государства и, наконец, объединились в великую империю Аркозии. Хотя империя давно пала, те самые кланы остаются неизменными и по-прежнему составляют основной элемент расовой принадлежности.

Каждый клан драконорожденных представляет собой совокупность семей, объединенных общей верностью. Семьи связаны кровными узами, в то время как кланы собираются вокруг могущественных покровителей, или иногда идеалов. Клановые союзы появились еще в древние времена и редко меняются, однако, весьма обычно для отдельных драконорожденных или семей внутри клана не соглашаться с первоначальными целями клана и о правильном месте в текущем веке. Тем не менее, драконорожденный уважает предков и почитает уже не живых потомков клана, а так же стремится увеличить славу своего клана, за счет собственных поступков.

Клан может определить жизнь драконорожденного и многими драконорожденными искателями приключений движет желание сделать выбор: преодолеть стыд или действовать согласно поступкам клана. Остальные бегут в общество других драконорожденных, в попытке уйти от клановых связей. Третьи надеются добиться такой славы для себя и воспринимать мир так, чтобы они могли претендовать на лидерство, в качестве старейшины клана.

КЛАНОВЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

(CLAN BACKGROUNDS)

Если вы хотите сделать важным фактором жизни вашего персонажа драконорожденного клан, подумайте над выбором одного из следующих элемента предыстории, которые отражают происхождение вашего клана. Эти элементы (как и другие в этой книге) работают так же, как и подобные в *Книге Игрока 2*. После выбора элементов предыстории вы можете (с согласия ДМа) выбрать один из следующих бонусов предыстории.

- ◆ Получите бонус +2 к проверкам умения, связанного с вашей предысторией.
- ◆ Выберите умение, связанное с вашей предысторией как ваше классовое умение перед выбором тренированных умений.
- ◆ Выберите один язык, связанный с вашей предысторией. Вы можете говорить, читать и писать на этом.
- ◆ Если вы используете сеттинг, который предлагает свои собственные бонусы (например, FORGOTTEN REALMS® setting), получите этот бонус.

ЗАПЯТНАННЫЙ С РОЖДЕНИЯ

(BESMIRCHED BIRTHRIGHT)

(ЗАМЕНИТЬ-ЛИ?)

Вы родом из позорного клана драконорожденных. Не так давно или, наоборот, в далеком прошлом кто-то или даже целая семья в вашем клане сделала что-то настолько трусливое, гнусное или просто неправильно, что это отразилось на всем клане. Возможно, группа солдат дезертировала с поля боя до ключевой битвы между Аркозией и Бейл Турасом. Может чародей из вашего клана уничтожил весь анклав ошибочным заклинанием или плохим ритуалом.

ИМЕНА ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

Драконорожденный имеет собственное имя, данное при рождении, как описано в Книге Игрока. У него так же есть детское имя, фамилия, и клановое имя. Все они приходят по наследству и месту в обществе.

Детское имя или прозвище - обычное. Такое имя обычно описательное и служит для выражения заботы или поощрения молодого драконорожденного. Имя может быть связано с событием или привычкой. Оно может быть получено от предка, чьи деяния пытался повторить ребенок или от любимой игрушки или от предмета вдохновения. Такие имена редко подходят совершеннолетним. Тот, кто называет таким именем без надлежащих прав, то есть не родитель или старший или без разрешения, является признаком неуважения. Старейшины драконорожденные называют детским именем совершеннолетних драконорожденных только чтобы подчеркнуть несогласие.

Childhood Names: Climber, Earbender, leaper, Pious, little Kriv, Shield biter, Zealous.

Фамилии – слова на драконьем языке, еще больше чем имя связано с определенной родословной. Они часто приходят от деяний древнего предка семьи или объединения имен своих предков.

Драконорожденный редко отождествляет себя с фамилией, если конечно этого не требуют обстоятельства. Драконорожденные хранят свои фамилии в секрете, исключая только близких друзей вместо этого используя имя клана.

Family Names: Alreja, Bhergav, Duggal, Garodya, Iyotar, Ietrah, Mulhotra, Odeyar, Pradhu, Reddyar, Samanga, Tyagi, Ulharej, Vadula, Yadav, Iaveri.

Клановые имена это древние титулы, которые часто берутся от имени драконов лордов Аркозии. Те имена, которые не являются именами драконов, являются названиями торговых союзов или боевых соединений, более вероятны названия гильдий, магических обществ и рыцарских орденов. Драконорожденный отвечает за свое имя клана, так что любые его деяния отражаются на этом клане. Члены клана яростно защищают свое имя клана от злоупотребления и некоторые драконорожденные преступники лишены привилегий использования их имени клана.

Clan Names: Bloodbane, Drakerider, Flamebrow, Hammerwing, Ioremak, Moonscale, Peaceblade, Redmark, Silverspear, Spellscale, Warbringer.

Или колдун заключил адский договор (**infernai pact**), связался с дьяволами и присоединился к империи Бейл Турас. Другие драконорожденные, если они знают ваше клановое имя, допускают, что вы склонны к подобным недостаткам, осуждают вас за поступки другого члена вашего клана или просто дразнят вас за неудачное наследие. Как вы относитесь к такой реакции? Скрываете ли вы свою клановую принадлежность или полностью отреклись от клана? Или вы пытаетесь заработать такую славу, которая затмит былые пороки клана?

Ключевые умения: история, знание улиц.

ЗАВИСИМЫЙ ОТ ДРАКОНА КЛАН

(**DRAGONBONDED CLAN**)

Ваш клан все еще служит дракону, как во времена еще до рассвета Аркозии. Ваш клан не живет среди других рас, он находится далеко в глуши, рядом с логовом дракона покровителя. Особенности других рас и их цивилизаций чужды вам, в их глазах вы можете выглядеть примитивным и невоспитанным. Почему вы оставили свой сплоченный клан и службу вашему дракону покровителю? Или ваше приключение, возможно, и есть служба этому покровителю? Ваш дракон покровитель благосклонный или жестокий и властный?

Ключевые умения: магия, запугивание.

ДОСТОЙНОЕ НАСЛЕДИЕ

(**LAUDABLE LEGACY**)

В вашем клане есть, по крайней мере, один член или семья, которые подняли имя клана и его славу. Предок мог быть великим героем или великодушным правителем. Семья могла быть знаменитыми ремесленниками или уважаемыми дипломатами. Те, кто знает о вашей принадлежности к клану, думает так же и о вас. Они могут предполагать, что вы высокомерный или надменный еще до встречи с вами. Или они могут завидовать вам, веря, что ваш клан украл славу, которая должна была принадлежать им. Как вы реагируете на известность вашего клана? Гордитесь ли вы ей или это бремя слишком тяжелое для вас?

Ключевые умения: история, дипломатия.

КЛАН, ПОРАБОЩЕННЫЙ ТУРАСИ

(**TURATHI SLAVE CLAN**)

Ваш клан был пленен правителями тифлингов Бейл Турса еще с начала ранних столкновений империй. Они пережили ужасное обращение, страшные наказания и возможно даже магические эксперименты колдунов. На вас должен быть отпечаток этого древнего угнетения, возможно, вы необычно маленького роста, склонны к подчинению и влиянию со стороны или, может быть, преклоняетесь перед магией бывших хозяев вашего клана. Вы можете пытаться заработать славу, чтобы доказать себе, что вы лучше своих предков или вы вовсе можете не искать славы.

Ключевые умения: магия, знание улиц.



Элементальные силы, бурлящие в крови драконорожденных, делают их весьма подходящими для магии. Способность выдыхать потоки необработанной элементальной энергии позволяет практически естественным путем направлять эту энергию через заклинания, что обычно для чародеев (*sorcerer*), пропускать врожденную магию через драконью душу.

МАГИЧЕСКИЕ КЛАССЫ

Чародей распространенный магический класс среди персонажей драконорожденных по двум причинам. Во-первых, драконорожденный получает бонус к значению силы и харизмы, которые важны чародеям, имеющим классовую особенность Драконья Магия (*Dragon Magic*) или Космическая Магия (*Cosmic Magic*). Во-вторых, чародей, выбравший путь Драконьей Магии увлечены древними драконьими родословными или учениями, что, несомненно, соответствует персонажам драконорожденным.

Из-за бонуса к харизме, из драконорожденных выходят отличные барды, предпочитая достоинство доблести (*Virtue of Valor*). Колдуны (*warlocks*) драконорожденные встречаются реже, и они отдают предпочтение звездному (*star pact*) и иногда фейскому договору (*fey pact*). Большинство драконорожденных избегают адского договора (*infernal pact*) потому, что он напоминает о дьявольских силах Бейл Турса, способствующих падению Аркозии. Драконорожденные волшебники редки (*wizards*). Тем, кто изучает заклинания, высокое значение харизмы помогает стать мастером в магии иллюзий, да и в принципе немногие драконорожденные склонны к хитростям магии и жульничеству.

Их высокое значение силы позволяет создать отличного *sword mages*, особенно если они выбирают *aegis of assault* и связанные умения.

Artificer – единственный магический класс который привлекает совсем мало драконорожденных. И сила и харизма бесполезны для *artificers*, и магия хитрости и усердия¹ в целом мало привлекает драконорожденных.

ПРЕДЫСТОРИИ ДЛЯ МАГИЧЕСКИХ КЛАССОВ

Если вы играете персонажем драконорожденным магического класса, примите во внимание эти предыстории. В отличие от предысторий из *Книги Игрока 2*, эти – являются почти прообразом персонажа, которым вы можете решить играть, с более-менее полным описанием. По этому предыстории включают некоторые советы для игры вашим персонажем, начиная от подходящего класса или билда, до конкретных черт и умений.

¹ magic of craft and industry - много вариантов перевода, на самом деле..



МАГ НАЕМНИК

(ARCANE MERCENARY)

Многие драконорожденные зарабатывают на жизнь как наемники, стражники караванов или телохранители. Внушительные размеры и сила воинов и военачальников больше подходит для такой работы, в то время как драконорожденные магических классов вынужденные следовать этому пути направляют свою магию на неправильные цели. Жизнь наемника склоняет его к карьере искателя приключений. Малейшая ошибка – вот все что нужно, чтобы изменить жизнь наемника навсегда, это неожиданное столкновение с опасностью, выходящей за рамки обычных налетчиков на караваны или солдат врага.

Вы можете быть **sword mage**, который хорошо вписывается среди наемников, волшебником или чародеем, обеспечивающих поддержку магией обычным солдатам. Или бардом, лидером компании наемников, сражаясь вместе с вашими товарищами, поддерживая их своей магией. Даже если вы не склонны к ближнему бою, вы могли бы взять мастерство с оружием ближнего боя (**proficiency with**) или даже мультиклассового воина или военачальника, чтобы отразить ваше военное прошлое.

Ключевые умения: история, знание улиц.

ДРАКОНЯЯ КРОВЬ

(DRAGON-BLOODED SPELLCASTER)

Магическая сила внутри вас, она часть тех элементарных сил, которые питают ваше дыхание дракона. Создание заклинаний для вас то же самое, что и использование талантов драконьего дыхания, это просто естественно. Для большинства заклинателей с драконьей кровью, управлять магией довольно-таки сложно, кажется, она просто вырывается наружу. Вы можете быть предрасположены к магическим неудачам, особенно с неограниченными талантами (**at-will powers**), которые вырываются без каких-либо реальных мыслей или усилий с вашей стороны. С другой стороны, совершенное владение вашими талантами может быть обычным делом, как, например, дышать, непринужденно направляя вашу волю и энергию наружу и создавая магическое проявление ваших желаний. В любом случае, те, кто учатся и тренируются годами, чтобы освоить малейшие клочки магической силы смотрят на вас с завистью или даже страхом, ведь сила без труда попала вам в руки, во благо или во зло. Вы чувствуете родство и близость к драконам, и вы можете мечтать, что когда-нибудь достигните вершины драконьей формы или подчините драконов своей воле.

Большинство заклинателей Драконьей Крови – чародеи, кто практикует Драконью Магию (**Dragon Magic**) или барды, кто превозносит достоинство доблести. Барды Драконьей Крови восхваляют драконов, как эталон доблести и большинство их заклинаний с драконьими характеристиками. Например, ваш **крик триумфа** (**shout of triumph**) может быть драконьим криком, создающим ненадолго дракона-мага вокруг или над вами, чтобы поражать ужасом сердца ваших врагов, а во время вашей **песни шторма** (**song of storms**) вы можете выглядеть как синий дракон, пока эффект сохраняется.

Ключевые умения: магия.

ПРИБВЯЗАННЫЙ К ДРАКОНУ

(DRAGON-BOUND ARCANIST)

Вы тренировались магии у настоящего дракона. Это редко для драконов колдовать заклинания как смертные, но магия в их крови, и некоторые пронизательные драконы обучают смертных, особенно драконорожденных по настоящему древним методам заклинательства. Обычно ученики привязываются к ним как рабы, а их магия подразумевает использование для службы дракону. Вы были почти рабом, изучая драконье заклинательство на одной стороне с очень мудрым, старым драконом. Как вы сбежали от рабства? Он был убит искателями приключений или более мощным монстром, возможно, другим драконом? Его исследования магии привели к смерти или исчезновению? Что вы планируете делать с вашей обретенной свободой? Как вы будете использовать магию, которую узнали от бывшего хозяина? Это отличная предыстория для драконорожденного колдуна. Вы можете подобрать влияние дракона к любому договору. Ваш дракон хозяин был фейским драконом с великой загадочной силой, адским драконом, окруженный адским пламенем или ученик звезд. Кроме того, ваши заклинания чародея могли бы быть проявлением драконьей силы в вас (если вы практикуете Драконью Магию), или вы могли учить Космическую Магию с вашим хозяином.

Ключевые умения: магия, запугивание.

СТУДЕНТ ДЕВЯТИКРАТНОГО ПУТИ

(STUDENT OF THE NINEFOLD PATH)

В древней Аркозии общество бардов, волшебников и чародеев называлось Орден Девятикратного Пути (**Order of the Ninefold Path**) систематизировавшее и распространявшее магические учения драконорожденных. Мудрецы этого ордена жили как странствующие монахи, не обладавшие ничем кроме больших книг, которые они могут нести с собой, и полагающихся на поддержку и гостеприимство жителей городов. Они путешествуют парами, учитель и ученик. Когда знания ученика достигают высот учителя, они начинают искать новых учеников в городах, которые посетили. Таким образом, и передаются секреты ордена. Несколько редких учителей Девятикратного Пути осталось после падения Аркозии, но и студентов, желающих принять их обучение так же не много. Тебя тренировал учитель ордена, обучая древнему магическому учению, неизвестного нынешним заклинателям. Что случилось с вашим учителем? Вы ищете ученика или ваш мастер умер или пропал, так и не закончив ваше обучение, оставив вас в поиске нового учителя?

Вы можете использовать черту **Draconic Spellcaster** или **Curse of Io's Blood** (из **Arcane Power**), чтобы отразить ваше необычное обучение. Так же рассмотрите путь совершенства Учитель Девятикратного Пути на следующей странице.

Ключевые умения: магия, история.

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: УЧИТЕЛЬ ОРДЕНА ДЕВЯТИКРАТНОГО ПУТИ (PARAGON PATH: NINEFOLD MASTER)

“Я овладел таким магическим учением, что оно было уже древним, когда ваш вид был варварами у наших ног”.

Требования: Драконорожденный, любой магический класс, черта **Draconic Spellcaster**.

В древней Аркозии, магические заклинатели обучались в Ордене Десятикратного Пути, развивая магическое умение и духовное пробуждение. Этапы обучения представляют собой совершенствование владением врожденной драконьей энергией, тренировки, объединяющие изучение магии с врожденными чертами расы драконорожденных.

Вы – учитель Ордена Десятикратного Пути, вы освоили магическое совершенство совсем как ученые древней Аркозии. Ваше дыхание дракона – еще одно заклинание в вашем арсенале. Когда вы используете заклинания, которые создают такие же элементарные силы, как у вашего дыхания, вы демонстрируете совершенное владение магией этих талантов.

УМЕНИЯ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА: УЧИТЕЛЬ ДЕВЯТИКРАТНОГО ПУТИ

Мастерство Дыхания (Breath Expertise) (11й уровень): Ваш талант дыхание дракона рассматривается магическим талантом, принадлежащим каждому вашему магическому классу. Если вы используете инструмент для ваших магических талантов, то вы можете добавить бонус инструмента к броскам урона вашему таланту дыхание дракона.

Действие Дыхания Дракона (Dragon Breath Action) (11й уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы получить дополнительное действие, вы можете так же использовать ваше дыхание дракона свободным действием, даже если вы его уже потратили в этом столкновении.

Драконья Сопротивляемость (Draconic Resistance) (16й уровень): Выберите один тип повреждения, которое вы наносите вашим талантом дыхание дракона. Вы получаете сопротивляемость к этому типу урона равная 5 + половина вашего уровня.

ТАЛАНТЫ УЧИТЕЛЯ ОРДЕНА ДЕВЯТИКРАТНОГО ПУТИ

Аура Дракона (Dragon Aura)	Атака учителя Десятикратного Пути 11	Ордена
Врожденная энергия вашего дыхания дракона образует щит вокруг вас, толкая врагов прочь.		
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Зона; ключевое слово типа урона (Varies)		
Стандартное действие		Ближняя вспышка 1
Цель: Каждое существо, находящееся во вспышке		
Атака: Интеллект или Харизма против Стойкости		
Попадание: 3к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы урона, и вытолкните цель на 1 квадрат. Урон любого типа, как у вашего дыхания дракона.		

Встречное Дыхание (Countering Breath)	Прием учителя Десятикратного Пути 12	Ордена
Когда ваш враг высвобождает элементарную энергию, вы выпускаете свою собственную - немного измененное дыхание дракона, чтобы поглотить атаку врага.		
На сцену ♦ Магический		
Мгновенное прерывание		Ближняя волна 3
Триггер: Враг, выбравший ваш целью ближней атаки или атакующий на область, которая наносит такой тип урона, которые вы можете нанести вашим дыханием дракона.		
Эффект: Ваше пространство и волна этого таланта не являются частью области и эффекта вызвавшей срабатывание атаки.		

Драконья Буря (Dragon Tempest)	Атака учителя Десятикратного Пути 20	Ордена
Ваш выдох элементарной энергии трансформируется в вихри силы.		
На день ♦ Магический, Инструмент, Зона; ключевое слово типа урона		
Стандартное действие		Ближняя волна 5
Цель: Каждое существо в волне		
Атака: Интеллект или Харизма против Реакции		
Попадание: 3к8 + модификатор Интеллекта или Харизмы урона. Урон любого типа, как у вашего дыхания дракона.		
Эффект: Волна создает зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Существа, которые входят в зону или начинают свой ход в ней, получают 10 урона того же типа. Действием движения вы можете двигать зону на 3 квадрата.		
Поддержание малым: Зона сохраняется.		



(Divine Dragonborns)

Драконорожденные персонажи, кто выбирает духовные классы, поклоняются, в основном, Бахамуту, но некоторые посвящают себя мертвому богу-дракону Ио, следуя учениям Храма Детей Ио (смотри страницу 4). Даже если драконорожденный служит другому богу, он часто считает Ио своим покровителем, как своего божественного предка.

Следовать пути духовного класса требует приверженности к нему, с чем драконорожденные хорошо справляются. Большинство персонажей драконорожденных духовных классов характеризуются своей решительностью и нетерпимостью к тем, кто отказывается выбрать сторону или колеблется.

ДУХОВНЫЕ КЛАССЫ

Драконорожденные духовных классов обычно паладины, которые выполняют волю своего бога с усердием и преданностью. Их высокое базовое значение силы и харизмы способствуют любому пути паладина. Многие драконорожденные поддерживают обе характеристики на высоком уровне и владеют талантами, которые опираются на их. Драконорожденные паладины Бахамута являются одними из ярчайших сил добра в мире, борцами за честь и справедливость, сражаясь против зла и тирании, они защищают слабых и угнетенных. Другие паладины драконорожденные больше похожи на крестоносцев сил цивилизации, сражающиеся с тьмой мира, для создания великой империи в традициях Аркозии или Нерас во имя Эратис Лоун или Корда.

Драконорожденные прекрасные жрецы. Они предпочитают таланты уместные в ближнем бою и делают упор на увеличение показателя силы. Разница между драконорожденным паладином и жрецом едва различима. Оба видят себя защитниками своего божества и его идеалов, но жрецы более склонны рассматривать всю группу в целом, как инструмент божественной воли.

Апостолы драконорожденные являются наследниками действительно древней традиции еще до образования Аркозии, и они являются персонажами духовного класса, для которых желательно поклонение обоим Бахамуту и Тиамат как составляющим Единого бога Ио. Их форма божественной магии была оружием слуг богов во время Войны Заката ([Dawn War](#)), когда еще сам Ио даровал силу смертным слугам вести войну против приспешников перворожденного ([minions of the primordial](#)). Апостолы драконорожденные склонны говорить о смерти Ио и рождении Бахамута и Тиамат как будто это последнее событие, после которого придет конец.

Каратели драконорожденные редки. Они обычно появляются в уединенных монастырях, где изучают странные доктрины о природе богов. Каратели драконорожденные чаще всего служат Тиамат, чем Бахамуту, хотя у них своеобразное понимание природы обоих богов.

ПРЕДЫСТОРИИ ДУХОВНЫХ КЛАССОВ

Как и предыстории магических классов на предыдущих страницах, эти элементы предыстории предназначены для персонажей духовных классов. Используя правила из *Книги Игрока 2*, включая советы по другим элементам, вы можете так же использовать следующие прообразы духовных классов.

ВОИН БАХАМУТА

(CHAMPION OF BANAMUT)

Независимо от класса вы служите Бахамуту и стараетесь подражать ему во всем. Вы стремитесь быть живым воплощением его воли, продолжением его могущественных рук (лап). Его принципы чести и справедливости, борьбы со злом и защиты слабых, направляют и воодушевляют все ваши действия. Некоторые могут называть вас наивным и слепым по отношению к суровой реальности в эти темные дни, и возможно, они правы, но вы не будете поступать иначе.

Большинство Воинов Бахамута паладины или жрецы, поддерживающие особые идеалы Бахамута, как воинского божества. Вы могли бы носить сияющую броню цвета платины или, возможно, у вашей чешуи это естественный цвет – знак божественного благосклонности и призвания. Вы могли бы выбрать урон холодом от вашего *дыхания дракона*, и, может быть, черты морозное дыхание и замораживающее дыхание для подражания ледяному дыханию Платинового Дракона.

Ключевые умения: дипломатия, запугивание.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ ИКОНОБОРЕЦ

(DRAGONBORN ICONOCLAST)

Хотя вы и поклоняетесь божествам из традиционного пантеона, вы делаете это так, что большинство видит это странным или даже отвратительным. Ваши представления о богах и обычные способы служить им нетрадиционны, если не сказать больше. Вы могли их изучить в монастыре (что очень подходит для класса каратель) или придумали сами, возможно это реакция на традиционные учения, которые вам внушили раньше. Например, вы могли бы поклоняться Мелоре, как великому гибельному дракону океанских глубин, третьему и могущественному потомку Ио. Или вы можете почитать Тиамат как божество светлого возмездия без мировоззрения, искажая ее жажду мести до хорошего или даже восхитительного качества. Возможно, вы верите, что все божества на самом деле драконы, ставшие богами, которые просто показывают смертным путь к такому же вознесению.

С того момента, как ваш персонаж обрел необычное восприятие мира, поищите другие пути, чтобы это отразить. Не принимайте решения, которые мешают вам отыгрывать, но можно придумать что-нибудь еще, что остается честной игрой. Неожиданные мультиклассовые черты (законно-добрый паладин с Посвященный в Пакт ([Pact Initiate](#)) чертой, который проявляет интерес к адским талантам колдуна) или выбор оружия и брони (каратель, пренебрегающий скрытностью и носящий тяжелый доспех) могут увести далеко вперед, делая вашего персонажа нестандартным и интересным.

Ключевые умения: магия, история.

НЕВОЛЬНЫЙ ОТПРЫСК ТИАМАТ

(RELUCTANT PAWN OF TIAMAT)

Ваши духовные силы исходят от Тиамат, но сложно сказать, что вы поклоняетесь этой злой богине жадности и мести. Вы могли бы бояться ее, конечно, или даже уважать ее силу, но если бы вы могли, вы бы лучше отреклись от этой силы, чем выполнять ее волю. Возможно, вы обучались в качестве карателя, чтобы охотиться на врагов Тиамат, но какие-то события разбудили вашу дремлющую совесть и подтолкнули вас к уклонению от службы в ее храме. Может быть, вы даже были похищены под контролем магии и вам внушали учения ее культа. А затем отпустили, но оставили разбираться в беспорядке мыслей и лояльности самостоятельно.

Злой персонаж может стать разрушительным за игровым столом, но персонаж, который сражается с еще большим злом, может достичь хороших игровых возможностей. Выберите таланты, которые подчеркнут злую природу божества, которое даровало их вам, таких, что даже ваши товарищи могут быть немного напуганы от того, что вы можете сделать. Но ищите пути для своего персонажа, чтобы однажды вырваться из рук Тиамат, даже если он на последнем этапе самопожертвования.

Ключевые умения: блеф, воровство.

ОСКОЛОК ИО (SHARD OF IO)

Духовная сила, которой вы обладаете – это крошечный фрагмент сил Ио. Крупница божественного света возникла при смерти бога, ей удалось избежать Бахамута и Тиамат когда они возродились из тела Ио. Потерявшись, она дремала, пока не смогла, наконец, найти покой... в тебе. Возможно, она была сохранена ангелом, ожидая подходящего времени, чтобы выйти на свет в виде великого смертного. Или она могла перейти от драконорожденного апостола, который, пронеся ее через столетия, умирая, передал вам. Возможно, она скрывалась в вашей родословной, переходя через поколения, или, возможно, она остается дремлющей до тех пор, пока вы ее не разбудите полностью. В любом случае, вы храните огромную духовную силу – силу, которую многие слишком сильно желают.

Это отличная предыстория для апостола, который не просто ученик древних теорий, а буквально наследник древней силы. Посмотрите так же эпическое предназначение Аватар Ио (Avatar of Io) (стр. 32), и каждое духовный талант, который вы будете использовать – это проявление искры Ио в вас.

Ключевые умения: история, религия.



ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: ПЛАТИНОВЫЙ ХРАМОВНИК (PARAGON PATH: PLATINUM TEMPLAR)

“Каждый из нас должен выбрать сторону и почему же некоторые здравомыслящие люди выбирают сторону зависти, мести и жадности?”

Требования: Драконорожденный, любой духовный класс, поклонение Бахамуту.

Многие драконорожденные духовных классов поклоняются Бахамуту - Платиновому Дракону, но некоторые учат скрытые дисциплины Платинового Храма. Этот древний храм, как говорят, находится на границе между миром природы и доменом Бахамута в *Celestia*. В нем обучают определенным формам мистицизма, которые уникальны для драконорожденных, с целью совершенствования себя подобно Бахамуту.

С молитвами, медитациями и самым главным – строгой дисциплиной вы идете по пути справедливости и чести, применяя учения Платинового Храма в жизни. Вы стремитесь думать как Бахамут и встречать каждую преграду с чувством справедливости и чести. В то же самое время вы тренируете свое тело и канал духовной силы в нем до тех пор, пока ваша чешуя не станет сверкать серебристо-белым цветом платины. С течением времени и дальнейшим обучением, вы научились мгновенно отращать огромные крылья дракона, говорить на небесном языке с самим Бахамутом и дышать мощной волной тумана, подобно Платиновому Дракону.

Однако, такая сила бесполезна, если вы не используете ее, чтобы служить высоким идеалам Бахамуту.

ЧЕСТЬ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ (DRAGONBORN HONOR)

Драконорожденный, твоя честь – это твоя жизнь. Помни эти принципы:

- ♦ В бою, относись к своим врагам с вежливостью и уважением.
- ♦ Страх – это болезнь, трусость – порок смертных.
- ♦ Держите свои обещания. Священная клятва важнее твоей жизни. Говори честно и не относись пренебрежительно к обещаниям.
- ♦ Стремись быть лучшим, и если этого не достаточно, тренируйся, пока не достигнешь совершенства. НЕ сдавайся, пока не сделаешь все возможное.
- ♦ Уважайте своих старейшин, правителей и других, кто заслуживает вашего уважения. Соблюдайте приказы и выполняйте свои обязанности. Будьте против злоупотребления власти.
- ♦ Помните, что ваши деяния отражаются на ваших компаньонах, клане и всей расе. Не делай то, что может опозорить тебя, даже если кто-то другой из клана это делает.
- ♦ Смело бросай вызов врагам, так же как себе.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ ПЛАТИНОВОГО ХРАМОВНИКА

Защита Бахамута (Bahamut's Warding) (11й уровень): когда вы используете ваш талант Вызов Божественной Силы (*Channel Divinity*), каждый союзник в 2 клетках от вас получает бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Специальное Действие (Focused Action) (11й уровень): когда вы тратите очко действия, чтобы получить действие, вы можете незамедлительно сделать спас бросок против одного эффекта, который заканчивается спас броском и бонусом равным вашему модификатору харизмы.

Полярное дыхание (Polar Breath) (16й уровень): когда вы используете драконье дыхание, вы можете выбрать тип урона холод, вместо любого другого типа урона. Если вы так делаете, любое существо, по которому попала атака, становится замедленным (спас бросок).

ТАЛАНТЫ ПЛАТИНОВОГО ХРАМОВНИКА

Платиновые крылья (Platinum Wings)

Атака Платинового Храмовника 11

Платиновые чешуйчатые крылья появляются на вашей спине и несут вас по воздуху.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие

Персональный

Эффект: до конца вашего следующего хода вы получаете скорость полета 8 и можете парить (*hover*). Один раз, до начала вашего хода, вы можете нанести удар крыльями:

Немедленный ответ

Рукопашный 2

Триггер: Враг входит или покидает клетку смежную с вами.

Атака: харизма + 4 vs. стойкость (+ 6 на 21м уровне)

Попадание: 2к6 + модификатор харизмы урона и вы толкаете цель на 1 квадрат.

Голос Бахамута (Bahamut's Voice)

Прием Платинового Храмовника 12

Слова, произносимые вами, не принадлежат ни одному смертному языку, это голос Бахамута.

На день ♦ Божественный

Малое действие

Персональный

Эффект: до конца сцены, вы можете говорить на небесном языке, так, как если бы вы были богом или ангелом и любое существо, которое умеет говорить, понимает вас. В дополнение вы получаете бонус +5 к проверкам дипломатии и запугиванию, когда используете этот талант.

Туманное дыхание (Misty Breath)

Атака Платинового Храмовника 20

Имитируя дыхания Бахамута серебристыми парами, вы превращаете ваших врагов в безвредный туман.

На день ♦ Божественный, Инструмент

Стандартное действие

Ближняя волна 5

Цель: каждый враг в волне

Атака: Харизма или Мудрость против Реакции

Попадание: цель ошеломлена, ослаблена и превращается в густой туман (спас бросок заканчивает все эффекты). Пока цель находится в этой форме, враги могут беспрепятственно передвигаться в пространстве цели.

Эффект: волна создает зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Существо, которое входит в зону или начинает свой ход в ней получает 10 урона холодом. Действием движения вы можете переместит зону на 3 клетки.

Поддержание малым: зона остается.

([martial dragonborn](#))

Драконорожденные персонажи, которые выбирают воинские классы, желают заработать славу великой физической силой. Поскольку персонажи воинских классов не полагаются на внешний источник силы. Их слава говорит только об их собственном мастерстве и чести клана, а не вмешательстве божественных сил или потоков магической энергии. Поэтому драконорожденные воинских классов более склонны к высокомерию, чем персонажи других классов.

Воинские Классы

Со своей естественной силой, из драконорожденных получаются идеальные персонажи воинских классов. Они предпочитают ближний бой – дальнему, а силу – скорости и ловкости.

Воины драконорожденные предпочитают секиры и тяжелые клинки, одноручные и двуручные. Большинство драконорожденных придерживаются классических стилей боя, представленных в Книге Игрока. Опираясь на постоянное обучение и жесткую дисциплину, они оттачивают свои боевые умения. Немногие драконорожденные становятся неистовыми воинами ([battlerager fighters](#)), научившись раскрывать свою врожденную ярость в бою, но такой стиль противоречит строгой дисциплине, которая необходима, как верят драконорожденные, для достижения мастерства в любом навыке.

Драконорожденные военачальники естественно

естественно стремятся к талантам, основанных на харизме, чтобы вдохновлять своих союзников. Они часто выбирают классовой особенностью Вдохновляющее Присутствие ([Inspiring Presence](#)), но более безрассудные и агрессивные выбирают Присутствие Вояки ([Bravura Presence](#)).

Рейнджеры драконорожденные обычно сосредотачиваются на талантах ближнего боя, обучаясь стилю боя с двумя клинками или иногда дрессировку зверей ([beast mastery](#)) (предпочитая ящера-компаньона). Драконорожденные редко становятся плутами, но те кто выбрал этот класс выбирают классовой особенностью Жестойки Головорез ([Brutal Scoundrel](#)) или Вышибала ([Ruthless Ruffian](#)), увеличивая эффект от их Силы, практически не полагаясь на харизму.

Предыстории Воинских Классов

Используйте эти элементы предыстории, чтобы создать персонажа, опираясь на один из прообразов драконорожденных.

Дисциплинированный Солдат

([DISCIPLINED SOLDIER](#))

Совершенство воинского дела – ваше самое главное желание. Для вас это – символ совершенства характера и безупречность духа. Вы совершенствуете свое тело и тренируетесь постоянно с выбранным оружием или оружием. Это больше, чем вопрос выживания. Это ваше развитие, ваша честь и репутация вашего клана. Вы могли бы сосредоточиться на дисциплине и порядке настолько, что вам трудно быть гибким в изменяющихся обстоятельствах.



С другой стороны, подобная гибкость может быть и частью вашей тренировки, подготавливающая к неожиданностям и, учащая реагировать, когда вы к чему-то не готовы.

Возможно, это непрекращающееся стремление к дисциплине уходит своими корнями в прошлую травму. Отсутствие дисциплины привело к смерти любимого человека? Или вы вырабатываете твердое чувство порядка, как результат бурной молодости – совершенной нестабильности вокруг вас? А может это просто результат строгого обучения в древних воинских традициях вашей расы. Вы обучались фехтованию, окруженный символами славы Аркозии, поняв, что однажды вы можете пойти в армию, стремящуюся восстановить империю?

Это отличный элемент предыстории для воина драконорожденного, но он так же подходит и другим персонажам воинских классов. Вы можете отразить ваше стремление к дисциплинированной тренировке, сосредоточившись на использовании конкретного оружия, или отразить степень вашей тренировки с различными оружиями с равным умением.

Ключевые умения: атлетика, запугивание.

ЭКЗОТИЧЕСКИЙ ГЛАДИАТОР (EXOTIC GLADIATOR)

Вы занимались боевым видом спорта, не для собственного удовольствия, а для развлечения других. Вы были популярны из-за вашей необычной расы и великой силы. Вы завлекали толпы народа посмотреть ваши подвиги на арене, убийство монстров и других гуманоидов. Вы могли быть рабом в городе хобгоблинов или, возможно участвовали в нелегальных боях в городе людей.

Как долго вы сражались? В целом вы были успешным или всего лишь выжили после короткой и бесславной карьеры? Вы сражались охотно или по принуждению? Вам это нравилось? Почему вы остановились сейчас? Вы сбежали или заработали свободу в битве? Или богатый покровитель увидел в вас что-то, что ваши хозяева не смогли, и купил вас? Кто-нибудь из вашей группы сражался вместе с вами или может быть против вас?

Ключевые умения: акробатика, атлетика.

ПЫЛКИЙ КОМАНДИР (FERVENT COMMANDER)

Страсть (гнев) движет вами. Как и большинство драконорожденных, вы переживаете эмоции глубоко. Вы стали неистовым (яростным), не раздражительным, и переполняетесь радостным смехом, когда другие только улыбаются. В бою ваша свирепость и восторженность нечто большее, чем недостаток дисциплины. Вы склонны бросаться в бой, нежели стоять в защите с союзниками. Ваша страсть передается и вашим союзникам, делая вас чем-то вроде лидера, даже если это не ваша роль в терминах игры. Тяжело не следовать, когда вы ведете, просто потому, что вы идете с таким сильным восторгом и приверженностью.

Что движет вашей страстью к приключениям? Это жажда славы, золота или крестовый поход против чудовищного зла? Или это просто поиск острых ощущений, без причин и по собственному желанию, рисковать жизнью каждый день в кровавых битвах?

Вы военачальник, который позволяет своим союзникам спадать в ярость, чтобы улучшить свои боевые способности? Или плут, чье рвение в бою застает врагов врасплох? Или воин, чья страсть (гнев) сама собой заразительна? А может и рейнджер, который теряется в вихре клинков, до тех пор, пока внутренняя битва не закончится в его сознании?

Ключевые умения: блеф, запугивание.

ОТШЕЛЬНИК (WILDERNESS LONER)

Дикая местность – ваш дом, вдали от городов и деревень. Вы могли бы оказаться беглецом из зависимого от дракона клана (dragonbonded clan) (см. стр. 9), добывая пропитание в лесах, болотах или пустынях рядом с владениями вашего клана. Или возможно вы были сиротой, еще в юности оказавшимся брошенным в дикой местности, в то время, когда родители встретили ужасный конец. Или родитель, который воспитал вас, мог быть изгнанником, бродягой или просто злобным отшельником, предпочитающим одиночество. Какова бы ни была причина, вы прожили года, полагаясь только на свой ум и находчивость, без чьей-либо помощи.

Что изменилось, что приблизило вас к цивилизации и к группе путешественников? Новые монстры сделали дом в дикой местности неожиданно негостеприимным? Или, возможно, новые границы поселения стали проходить рядом с вашей территорией, из-за чего вам приходится невольно контактировать с ним. Может быть, вы были схвачены хобгоблинами-работорговцами и только сейчас заработали себе свободу. Как вы будете приспосабливаться к новым обстоятельствам? Будете ли вы доверять вашим союзникам достаточно, чтобы полагаться на них? Справитесь ли вы с ответственностью перед другими?

Ключевые умения: запугивание, природа

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: БЛАГОРОДНЫЙ КЛИНОК (PARAGON PATH: HONORABLE BLADE)

“Молнии, потрескивающие вдоль моего клинка, поддерживаются моей честью. Если чести будет недостаточно, это сделает моя сила”.

Требования: драконорожденный, любой воинский класс

Некоторые кланы драконорожденных не настоящие. Свободные от семейных уз, эти воины объединяются вместе, вокруг общего идеала. Эти сообщества чествуют идеалы драконорожденных – честный бой и славу побед, прославляя то, что делает их драконорожденными – дракона внутри, дарующего дыхание дракона. Каждый такой воинский клан имеет главный тип дракона, и члены этого общества зачастую подражают ему различными путями, начиная от мировоззрения и поведения до типа урона дыхания дракона.

Как Благородный Клинок, вы достигли вершины в таком воинском клане. Вы стали мастером в необычных боевых техниках приемах, начиная от способности окружать ваше оружие такой же драконьей энергией, как у вашего расового таланта дыхание дракона. Ваши приемы исключительно воинские, но они заключают в себе физические качества драконоидов ([dragonkind](#), см. [Draconomicon](#)), так же, как вы стремитесь подражать им своим поведением и делами.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА: БЛАГОРОДНЫЙ КЛИНОК

Драконий Клинок ([Draconic Blade](#)) (11й уровень): Выберите один тип урона, который вы можете наносить вашим талантом дыхание дракона. Свободным действием вы можете добавить это тип урона ко всему урону, который вы совершаете вашим оружием ближнего боя, в дополнение к другим типам урона, которые наносят эти таланты. Другим свободным действием, вы можете вернуть тип урона к нормальному.

Очко Действия Дыхания Дракона ([Dragon Breath Action](#)) (11й уровень): когда вы тратите очко действия, чтобы получить дополнительное действие, вы можете так же использовать ваш талант дыхание дракона свободным действием, даже если вы уже использовали его в этом сражении.

Драконье Сопротивление ([Draconic Resistance](#)) (16й уровень): выберите один тип урона, который вы можете наносить вашим талантом дыхание дракона. Вы получаете сопротивление этому типу урона равный 5 + половина вашего уровня.

ТАЛАНТЫ ПУТИ БЛАГОРОДНЫЙ КЛИНОК

Драконий шаг ([Draconic Sidestep](#))

Атака Благородного Клинка 11

Когда ваши враги становятся чтобы окружить вас, вы ловко отходите в сторону и затем используете дыхание дракона.

На сцену ♦ Боевой

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: враг движется на позицию, в которой вы окажетесь окружить.

Эффект: вы делаете шаг на 1 клетку и используете ваше дыхание дракона свободным действием с бонусом урона, равным половине вашего уровня, даже если вы уже использовали ваше дыхание дракона в этой сцене.

Драконий прыжок ([Draconic leap](#))

Прием Благородного Клинка 12

У вас не появляются крылья на спине, но вы прыгаете от земли так, как будто летите, и драконья сила несет вас вверх и вперед.

На сцену ♦ Боевой

Действие движения

Персональное

Эффект: Вы летите со своей скоростью. Это действие не провоцирует атак.

Кружащий Дракон ([Whirling Dragon](#))

Атака Благородного Клинка 20

Вы вращаете клинком вокруг себя, и элементальная сила расходится лучами от вашего оружия, обжигая врагов.

На день ♦ Боевой, Оружие, ключевое слово типа урона

Стандартное действие

Ближняя вспышка 1

Цель: каждый враг во вспышке

Атака: Сила vs. Рецкия

Попадание: 1[О] + модификатор силы урона. Урон того же типа, как у Драконьего Клинка ([Draconic Blade](#)).

Промак: половина урона.



ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ ПЕРВОРОДНЫХ КЛАССОВ

(Primal Dragonborns)

Немногие драконорожденные выбирают классы первородной силы, потому что их основополагающие природные и исторически традиции их расы склоняют их к выбору других источников силы. Однако, некоторые кланы драконорожденных поддерживают сильные первородные традиции, почитая духов дрейков и драконов, живя в гармонии с суровыми духами природы своей родины, выбирая классы могучих варваров, хранителей и реже шаманов или друидов. Так же одинокие (отшельники) драконорожденные живущие в изоляции иногда склоняются к классу варвара.

КЛАССЫ ПЕРВОРОДНОЙ СИЛЫ

(PRIMAL CLASSES)

Из драконорожденных получаются отличные варвары, особенно когда они выбирают таланты и классовые особенности, которые используют их высокое значение харизмы, а так же силы. Варвары драконорожденные часто являются главой клана или семьи, которые следуют путями первородной силы, он их можно найти и среди более цивилизованных драконорожденных в качестве потомков тотемного боевого порядка (totemic fighting order) которое относится еще к временам Аркозии. Смотрите предысторию Аркозианский берсерк-тотемист ниже.

С другой стороны, драконорожденные хранители встречаются практически только в кланах, почитающих первородную силу. Драконорожденные обычно не склоняются к какому-то конкретному билду хранителя. Некоторые выбирают силу земли и выбирают Earth strength, другие используют элементарную силу своей собственной крови и выбирают Wildblood. Третьи, обычно те, у кого дыхание дракона наносит урон молнией, становятся storm wardens (выбирают классовую особенность Stormheart). Особенность Lifespirit дополняет естественные лидерские способности драконорожденных, даже не полагаясь на высокое значение харизмы.

Драконорожденные редко выбирают друидов или шаманов, хотя в кланах, которые почитают первородную силу, иногда встречаются и такие персонажи. Драконорожденные двух этих классов обычно имеют необычную взаимосвязь с неким первородным духом. Либо эта связь появилась при рождении или в результате другого события в жизни (часто, является частью церемонии совершеннолетия coming-of-age). Природа этого духа обычно сильно влияет на выбор классовых особенностей и билд. Дух дрейка-охранника хороший защитный дух-компаньон для шамана драконорожденного, в то время как дух дрейка-охотника (ambush drake) более подходит в качестве stalker духа.

ПРЕДЫСТОРИИ ПЕРВОРОДНЫХ КЛАССОВ

(PRIMAL BACKGROUNDS)

Предыстории первородных классов на этих страницах помогут вам создать персонажа, отразить точные прообразы варваров, друидов, шаманов и хранителей драконорожденных.

АРКОЗИАНСКИЙ БЕРСЕРК-ТОТЕМИСТ

(ARKHOSIAN TOTEM RAGER)

Берсерки-тотемисты древней Аркозии был элитным орденом воинов, в котором тренировали первородные традиции, чтобы стать еще более свирепыми в битве. Орден был разрушен еще до падения Аркозии, после проникновения и захвата адскими шпионами, служащими Бейл Турасу. Имперский жрец Erath объявил берсерков-тотемистов союзниками дьяволов, врагами империи и орден был официально расформирован и объявлен вне закона. Он выжил в качестве маленьких групп, которые продолжали тайно собираться.

В таком виде берсерки-тотемисты пережили падение империи, и вы один из немногих и редких преемников ордена. Эти традиции уже давно пережили имперскую власть, которая объявила их вне закона, что практически нет необходимости скрываться, но разрозненные члены вашего ордена тренировались в тайне так давно, что это стало уже хорошо укоренившейся привычкой. Более того, ваши первородные связи все еще вызывают подозрение у духовенства Имперских Аркозианских храмов, хотя они и не имеют законных оснований преследовать вас.

Большинство Аркозианских берсерков-тотемистов варвары. Вы можете сделать упор на талантах rage attack на день, которые вызывают духов драконов, от rage drake's frenzy на 1м уровне до blue dragon rage на 25м. Если вы не можете найти подходящий rage power при получении уровня, подумайте над переименованием и изменением описания существующих талантов, так frost wolf rage на 5м уровне может стать white dragon rage в ваших руках. Вы так же можете выбрать этот элемент предыстории для хранителя, применяя такие же косметические изменения вашим daily guardian form талантам.

Ключевые умения: история, знание улиц

ИЗБРАННЫЙ ДУХА-ДРЕЙКА

(CHOSEN OF THE SPIRIT DRAKE)

С момента, когда вы вылупились из яйца, было ясно, что вы избранны были стать глашатаем первородного духа-дрейка. Это может быть неистовый дух, который наполняет вас мощной внутренней яростью всю вашу жизнь или верный дрейк-защитник, который выбрал вас для защиты семьи или клана. Или это может быть что-то большее, схожее с fang titan drake, зверь огромной силы, который хочет, чтобы вы исполнили великое предназначение, о котором еще не знаете или не готовы. Какое проявление духа-дрейка при вашем рождении сделало его выбор ясным для окружающих? Возможно, он послал живого дрейка высидывать ваше яйцо. Может вы вспыхнули яростью, когда вылупились, бросая обломки чешуи по всех комнате. Как вы росли в гармонии с желаниями духа-дрейка?

Вы выделялись среди других детей? Вы росли в дикой местности с дрейком, который высидел ваше яйцо? Или ваши родители просто приглядывали за вами позволяя обрести нормальное детство?

Эта предыстория отлично подходит шаману драконорожденному – ваш дух-компаньон может быть духом-дрейком, который выбрал вас.



Однако, она так же подходит и к другим классам первородной силы, с меньшим отношением к духу-дрейка.

Ключевые умения: проницательность, религия

КЛАН ДРАКОНЬЕГО ТОТЕМА

(**DRAGON TOTEM CLAN**)

Со всех их элементарной силой и высоким интеллектом, драконы – создания природы, так же как, например, медведи и пантеры. Многие первородные духи, населяющие мир, выглядят как драконы. Некоторые кланы драконорожденных, особенно те, которые находились на окраинах древней Аркозии или не являлись частью империи, давным-давно заменили настоящего дракона-покровителя первородным духом с драконьей формой.

Ваш драконий тотем великодушный покровитель или ужасная сила природы, которую необходимо умирять, чтобы предотвратить катастрофу? Вы могли бы быть шаманом, который должен был умирять духа, но не справился со своей обязанностью и повлек губительные последствия. Или вы могли бы быть таном варваров, кто направлял силу драконьего тотема, чтобы управлять кланом, до того, как некоторые обстоятельства отделили вас от своего народа.

Эти элементы предыстории подходят к любому классу первородной силы. Вы можете выбрать таланты, которые отразят ваш драконий тотем или изменить описание талантов, которые вы выбрали, чтобы предать им драконий уклон.

Ключевые умения: природа, религия

ВЫЗЫВАЮЩИЙ ПЕСЧАНЫЕ БУРИ

(**SANDSTORM CALLER**)

Ваш клан обитает в удаленной и суровой дикой местности, например в неистой пустыне (**stormy desert**), и стремятся жить в гармонии с таким же суровым первородным духом этого места. Вы имеете родство с теми духами, чья первородная форма не похожа на человека или животное, но она слышна в порывах ветра и видна в пульсирующих лучах сурового солнца. Из-за этого родства вы были защитником своего народа, способный призывать этих духов словом, чтобы стереть с лица земли ваших врагов ужасной бурей.

Но сейчас вы отрезаны от этих духов и людей, которых защищали. Почему вы ушли? Может быть, вы не исполнили свой долг, и сейчас у вас уже нет клана. Или духи бури и солнца призвали вас из-за какой-то более важной цели. Или вы могли бы просто устать от ответственности, и вас заинтересовал мир за пределами земель клана.

В отсутствии духов родины, ваша первородная магия не так сильна, но и не совсем отсутствует. Другие духи погоды и земли отвечают на ваш зов, только медленнее. Со временем, возможно, вы научитесь управлять могущественной силой природы в любом месте.

Ключевые умения: запугивание, природа

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: ДРАКОН БУРИ (PARAGON PATH: STORM DRAGON)

“Драконы кружат в ветре циклона и приземляются на землю с каждой вспышкой света”.

Требования: драконорожденный, любой класс первородной силы, талант дыхание дракона наносит урон электричеством

Некоторые драконы предпочитают силы природы, элементарная мощь, пронзившая их тела, похожа на великие силы шторма, земли или моря. Catastrophic драконы воплощают в себе разрушительные силы природы, но даже синий дракон является олицетворением бури. Мастерство в первородной магии привело вас на этот путь. Как и у этих драконов, сила бури течет в вашей крови и вспыхивает в вашем дыхании.

Ваши союзники в мире духов – драконьи духи ветра, молний и грома, прислушиваются к вашему призыву, осуждая врагов, неся союзников по ветру, или переносят вас сквозь бурю. По мере продвижения по пути дракона бури, на вашей внешности отражаются изменения связанные с природными духами, с которыми вы общаетесь.

ТЕРПЕЛИВОСТЬ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

История рассказывает о герое драконорожденном по имени Башарак (Basharak), чье имя клана забыто. Преданный своими товарищами во время плавания по глубинам Астрального Моря, он был выброшен за борт и оказался безмерно далеко от любой земли и цивилизации. Его ненадежные союзники уплыли прочь, уверенные, что они избавились от Башарака навсегда.

Через пять лет, первый, из предателей героя встретил свой конец. В течение следующего десятилетия Башарак охотился за каждым из них, убивая на месте. Каждый раз он приближался безмолвно, доставал меч и атаковал, убивая врага быстро, затем разворачивался и отправлялся на поиски следующего предателя. Когда они все были мертвы, он отправился в новое приключение, как будто ничего не было.

В то время как действия Башарака могут отражать учения возмездия Тиамат, нежели Бахамута, его целеустремленные поиски отмщения показывают основную природу драконорожденных. Время, необходимое для выполнения задания не имеет значения. Если что-то необходимо выполнить, то на это стоит потратить лет пятнадцать, и если необходимо чего-то ждать, то стоит ждать столько, сколько нужно. Башарак не стал рассуждать о своем суровом испытании и страданиях в своей карьере, как будто он ожидал конца своих поисков. Он просто сделал то, зачем пришел и перешел к следующему заданию.

Таким образом, потратив тридцать лет на совершенствования искусства владения мечем, не является достижением само по себе. Результат этого искусства – вот что приносит славу. И ждать час друга в таверне – ничто, если друга действительно нужно увидеть.

У вас может появиться синяя чешуя или выступающий вперед рог синего дракона или что-то еще, что отразит элементарное проявление дракона тайфуна (typhoon). Со временем, когда вы достигнете конца пути, крылья вырастут на вашей спине, и вы будете сражаться со всей свирепостью дракона бури.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА: ДРАКОН БУРИ

Дух Бури (Storm Spirit) (11й уровень): Вы получаете сопротивляемость 10 электричеству и 10 звуку.

Оглушающее действие (Thundering Action) (11й уровень): когда вы тратите очко действия, чтобы сделать атаку, вы можете толкнуть каждую цель, по которой попали атакой на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы и сбивает каждую цель с ног.

Душа Дракона Бури (Soul of the Storm Dragon) (16й уровень): ваши первородные таланты игнорируют сопротивляемость цели к электричеству и звуку.

Крылья Дракона Бури (Storm Dragon Wings) (16й уровень): Вы получаете возможность полета над землей со скоростью 8 (overland flight).

ТАЛАНТЫ ПУТИ ДРАКОН БУРИ

Громовой упрёк (Storm's Rebuke)

Атака Дракона Бури 11

Вы раскрываете крылья из молний, опрокидывая врагов, когда взлетаете ввысь.

На сцену ♦ Электричество, первородный, звук

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Каждый враг, находящийся во вспышке

Атака: мудрость + 4 vs. реакция

мудрость + 6 vs. реакция на 21м уровне

Попадание: 2d6 + модификатор мудрости урона электричеством и звуком и вы толкаете цель на 1 квадрат.

Эффект: вы можете лететь с вашей скоростью.

Крылья духов (Spirit Wings)

Прием Дракона Бури 12

Духи воздушных драконов поднимают вас и ваших союзников в воздух.

На сцену ♦ Первородный

Действие движения Персональный

Эффект: каждый союзник в пределах 10 клеток от вас может пролететь 10 квадратов свободным действием. Вы летите 10 клеток.

Драконья Буря (Dragon Storm)

Атака Дракона Бури 20

Your weapon is the thunder of the storm, and as you call upon it, clouds appear above you. Lightning strikes your foes, and the storm winds buffet enemies and allies alike, allowing you to position them as you please.

На день ♦ Электричество, первородный, звук, зона

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Каждый враг, находящийся во вспышке

Атака: Сила +6 vs. стойкость

Попадание: 3d8 + модификатор силы урона звуком

Эффект: вспышка создает зону, которая длится до конца сражения. Враг, который начинает ход в зоне получает 10 урона электричеством. Всякий раз, когда существо начинает свой ход в зоне, вы можете передвинуть его на 1 клетку немедленным прерыванием.

Действием движения вы можете передвинуть зону на 3 клетки.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любая черта из этого раздела доступна персонажам драконорожденным любого уровня, если он удовлетворяет требованиям.

ЛЕГКО ПРИСПОСАБЛИВАЕМОЕ ДЫХАНИЕ (ADAPTABLE BREATH)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона

Выгода: выберите тип урона для вашего драконьего дыхания, и который он еще не наносит из следующих типов: кислота, холод, огонь, электричество или яд.

Когда вы используете ваше дыхание дракона, вы можете использовать этот тип урона, вместо базового. Только один тип урона применяется к атаке драконьего дыхания.

Особенность: Вы можете брать эту черту более одного раза. Каждый раз, выбирайте другой тип урона для вашего дыхания дракона, который вы еще не имеете.

РАЗГОВАРИВАТЬ КАК ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ

Драконорожденные имеют ряд характерных идиом, клятв и поговорок. Вы можете использовать некоторые из них, чтобы оживить речь вашего персонажа, убедившись, что все за столом помнят, что ваш персонаж драконорожденный.

“Три и Один!” (*Tesjendar!*). Общее восклицание, оно относится к трем богам Имперских храмов Аркозии и император, по имени Золотой (*Golden One*).

“За мой клан и честь” (*Uth vethindas en thuris*) Клятва или восклицание, это торжественное выражение о самом важном для драконорожденного.

“Не вся чешуя защищает сердце дракона” (*Thricanda molik litrem vethiejir darastrix*). Поговорка, выражающая то, что вещи не всегда такие, какими кажутся и, в частности, угрозы часто кажутся не опасными на первый взгляд. Часто используется напоминанием храбрости.

“Кровь Ио” (*Vethio ierjir*). Еще одно восклицание. Оно напоминает о том, что даже могучий Ио был убит. Призыв к смирению и мужеству.

“Каждая берлога имеет два выхода” (*Thurisvant eth donsjeret*). Говорит о том, что есть несколько способов завершить задание и откроется окно для каждой закрытой двери.

“Хватит колебаться над пропастью (Stop straddling the chasm)” (*Pokesthajar kharasj*). Выбери сторону, преодолей преграду, сделай выбор.

“Дыхание Бахамута!” (*Vethisvaerx Bahamutl*). Рассматривается как нечто неуважительное, эта клятва обычно используется, чтобы выразить разочарование, но может также иметь отношение к холодной погоде.

ДРЕВНЯЯ ДУША (ANCIENT SOUL)

Требования: драконорожденный, чародей Драконьей Магии (*Dragon Magic sorcerer*), расовый талант дыхание дракона.

Выгода: Ваш талант *дыхание дракона* рассматривается как магический атакующий талант.

В дополнение, если ваш талант *дыхание дракона* наносит урон такого же типа, к которому ваша классовая особенность Драконья Магия (*Dragon Magic*) дает сопротивление, вы получаете следующую выгоду:

всякий раз, когда вы получаете урон такого же типа, как ваше *дыхание дракона* (перед тем, как он уменьшится на значение сопротивления), вы восстанавливаете ваше *дыхание дракона*, если вы его уже потратили в этой сцене.

УКРЕПЛЕННОЕ ДЫХАНИЕ (BOLSTERING BREATH)

Требования: Драконорожденный, расовый талант дыхание дракона

Выгода: Ваш талант дыхание дракона нацеливается на врагов в области действия, вместо всех целей. В дополнение, союзники в области дыхания дракона получают бонус +1 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

ДОГОВОР ИО (COVENANT OF IO)

Требования: расовый талант дыхание дракона, апостол, классовая особенность Духовное Соглашение (*Divine Covenant*).

Выгода: ваш талант дыхание дракона рассматривается как духовный атакующий талант. В дополнение, когда вы используете неограниченные таланты апостола, которые имеют тип волна, вы можете сделать его ближней вспышкой 3 вместо этого. Другие эффекты таланта не меняются.

ПУГАЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ (DAUNTING BREATH)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, тренированный в запугивании.

Выгода: каждое существо, по которому вы попали вашим талантом дыхание дракона отмечено до конца вашего следующего хода.

ДРАКОНИЙ ЗАРЯД

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, талант мистический заряд (*eldritch blast*).

Выгода: Вы можете выбрать, чтобы ваш мистический заряд наносил такой же тип урона, как ваше дыхание дракона.

ДРАКОНИЙ БОЕВОЙ ВЫЗОВ (DRACONIC COMBAT CHALLENGE)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, воин, классовая особенность боевой вызов.

Выгода: когда вы попадаете по врагу атакой, предоставленной Боевым Вызовом, вы наносите дополнительно 3 урона такого же типа, как ваше дыхание дракона. Дополнительный урон увеличивается до 4 на 11м и 5 на 21м уровне.



ДРАКОНЫЯ ВРАЖДА

Требования: драконорожденный, каратель, талант клятва вражды (**oath of enmity**), расовый талант дыхание дракона.

Выгода: если цель вашей клятвы вражды является единственной целью для вашего дыхания дракона, вы можете сделать два броска атаки и использовать любой вариант, как если бы вы совершили рукопашную атаку против цели.

ДРАКОНЫЕ ИСЦЕЛЕНИЕ (**DRACONIC HEALING**)

Требования: драконорожденный, жрец, талант исцеляющее слово.

Выгода: когда вы используете исцеляющее слово в раненом состоянии, цель восстанавливает дополнительно хит поинты равные вашему модификатору телосложения.

ДРАКОНИЙ ОХОТНИК (**DRACONIC HUNTER**)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, рейнджер, классовая особенность Добыча Охотника.

Выгода: когда вы попадаете по вашей добыче драконьим дыханием, вы получаете бонус +2 к броскам атаки против этой цели до конца вашего следующего хода.

ДРАКОНЫЕ ВЕЛИЧИЕ (**DRACONIC MAJESTY**)

Требования: драконорожденный, любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: когда вы используете талант Вызов

Божественной силы, раненые враги в 5 квадратах от вас получают штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

СФОКУСИРОВАННОЕ ДЫХАНИЕ

(**FOCUSED BREATH**)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: когда вы используете дыхание дракона, вы можете выбрать сделать эту атаку ближней волной 1 вместо ближней волны 3. Если вы так сделали, добавьте 2 к броску урона. Увеличивается до 4 на 11 и 6 на 21 уровне.

ВЫДАЮЩАЯСЯ ПОБЕДА

(**GLORIOUS VICTORY**)

Требования: драконорожденный, любой воинский класс

Выгода: раз за сцену, когда вы уменьшаете хиты до нуля или меньше атакой, вы можете потратить исцеление.

БРОСОК ДЫХАНИЯ (**HURL BREATH**)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: когда вы используете дыхание дракона, вы можете сделать зональную вспышку 2 в пределах 10 клеток вместо ближней волны 3.

ВДОХНОВАЮЩИЙ ТРИУМФ

(INSPIRING TRIUMPH)

Требования: драконорожденный, варвар, талант триумфальный рев.

Выгода: союзники во вспышке вашего триумфального рева получают бонус +1 ко всем защитах до конца вашего следующего хода.

ВЫЗОВ ИО (IO'S CHALLENGE)

Требования: драконорожденный, паладин, талант божественный вызов (divine challenge).

Выгода: Когда существо получает урон от вашего божественного вызова, добавьте ваш модификатор телосложения к этому урону, если вы ранен.

МОЩНОЕ ДЫХАНИЕ (POWERFUL BREATH)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона

Выгода: Choose an ability score. Use this ability score for attack and damage rolls for your dragon breath from now on.

ФОРМА ЯРОСТНОГО ДРЕЙКА

(RAGING DRAKE FORM)

Требования: драконорожденный, друид, талант дикая форма, расовый талант дыхание дракона

Выгода: пока вы в форме зверя, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона если ранены.

НЕПРЕДСКАЗУЕМОЕ ДЫХАНИЕ

(SURPRISING BREATH)

Требования: драконорожденный, расовый талант дыхание дракона

Выгода: когда вы попадаете по существу вашим дыханием дракона, вы получаете боевое превосходство над этим существом до начала вашего следующего хода.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

(PARAGON TIER FEATS)

Любая черта из этого раздела доступна персонажам от 11го уровня и выше, которые удовлетворяют требованиям.

СМЕШАННОЕ ДЫХАНИЕ

(ADMIXTURE BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона. Черта легко приспосабливаемое дыхание (Adaptable Breath).

Выгода: когда вы используете ваше дыхание дракона, вы можете выбрать, чтобы он наносил урон двумя типами урона. Эти типы урона должны быть доступными типами урона вашего дыхания дракона.

ПЫЛАЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ (BURNING BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон огнем

Выгода: выберите одно существо, по которому попало ваше дыхание дракона. Это существо получает

продолжительный урон огнем, равный вашему модификатору телосложения (спас бросок).

КРИТИЧЕСКОЕ ДЫХАНИЕ

(CRITICAL BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: когда вы наносите критическое попадание вашим дыханием дракона, цель получает продолжительный урон 10 (спас бросок). Продолжительный урон того же типа (или типов) как у вашего дыхания дракона.

РАЗЪЕДАЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ

(CORROSIVE BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон кислотой.

Выгода: каждое существо, по которому попало дыхание дракона, получает штраф -2 к КЗ до конца вашего следующего хода.

УСЕРДИЕ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

(DRAGONBORN ZEAL)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, черта Dragonborn Frenzy.

Выгода: когда вы используете второе дыхание, вы получаете бонус +1 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Так же, расовый прием усердие драконорожденных заменяет один из ваших приемов. Талант, который он заменяет должен быть 12го уровня или выше. Если у вас еще нет приема 12го уровня или выше вы можете заменить подходящим, когда его получите.

Усердие драконорожденных (Dragonborn Zeal)	Расовый прием драконорожденных
Ваши раны иногда заставляют вас быть непреклонным.	
На день + лечение	
Мгновенное прерывание	Персональный
Триггер: ваши хит поинты опускаются до нуля или ниже	
Эффект: вы восстанавливаете хит поинты на количество, равно значению исцеления + модификатор харизмы. Добавьте модификатор харизмы, как бонус таланта к броскам атаки и урона против врага, который уменьшил ваши хиты до нуля или ниже до конца вашего следующего хода.	

МОРОЗНОЕ ДЫХАНИЕ (FROST BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон холодом.

Выгода: каждое существо, по которому попало ваше дыхание дракона, замедлено до конца вашего следующего хода.

ДЫХАНИЕ ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ

(OPPORTUNITY BREATH)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: вы можете использовать дыхание дракона для атаки при возможности. Вы должны включить врага, вызвавшего срабатывание, в область дыхания дракона.



ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Любая черта из этого раздела доступна для персонажей от 21го уровня и выше, которые удовлетворяют требованиям.

ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ (**CONCUSSIVE**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон электричеством, черта Грозовое дыхание

Выгода: Ваше дыхание дракона наносит урон звуком и электричеством. Каждая цель, по которой попало дыхание дракона, **dazed** до конца вашего следующего хода и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору телосложения.

ДЫХАНИЕ ПОЖАРА (**CONFLAGRATION**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон огнем, черта пылающее дыхание.

Выгода: когда вы используете ваше дыхание дракона, вы можете выбрать, будет ли это атака на область или зона, которая длится до конца вашего следующего хода. Каждое существо, которое начинает свой ход в зоне или входит в зону получает урон огнем 10.

ОСЛАБЛЯЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ (**DEBILITATING**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон ядом, черта ядовитое дыхание.

Выгода: каждая цель, по которой попало ваше дыхание дракона ослаблена до конца вашего следующего хода.

ДЫХАНИЕ РАЗЛОЖЕНИЯ (**DISSOLVING**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон кислотой, черта разъедающее дыхание.

Выгода: каждое существо, по которому попало ваше дыхание дракона, получает штраф -3 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

ДРАКОНЫЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ (**RESTORATION**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: когда вы используете ваше второе дыхание, вы восстанавливаете ваше дыхание дракона.

ДРАКОНИЙ ТРИУМФ (**DRACONIC TRIUMPH**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона.

Выгода: когда вы уменьшаете хиты врага не миньона до нуля хит поинтов, вы восстанавливаете ваше дыхание дракона.

ЗАМОРАЖИВАЮЩЕЕ ДЫХАНИЕ (**FREEZING**)

Требования: 21й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон холодом, черта морозное дыхание.

Выгода: каждое существо, по которому попало дыхание дракона обездвижено до конца вашего следующего хода.

ДУХ ДЫХАНИЯ (**SPIRIT BREATH**)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, любой класс первородной силы.

Выгода: когда вы используете первородную атаку на день с ключевым словом, которое совпадает с типом вашего дыхания дракона, вы снова можете использовать дыхание дракона.

ГРОВОЕ ДЫХАНИЕ

(**THUNDERING BREATH**)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон электричеством.

Выгода: выше дыхание дракона наносит урон звуком и электричеством. Вы можете толкнуть каждую цель, по которой попали дыханием дракона на количество клеток, равное вашему модификатору телосложения.

ЯДОВИТОЕ ДЫХАНИЕ (**TOXIC BREATH**)

Требования: 11й уровень, драконорожденный, расовый талант дыхание дракона, который наносит урон ядом.

Выгода: выберите одно существо, по которому попало ваше дыхание дракона. Это существо ослаблено (спас бросок).

ПРЕДМЕТЫ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

Ремесленники драконорожденные гордятся своей работой, это особенно верно в отношении оружейников. Кузнецы, которые создают воинское снаряжение, разделяют славу деяний этого воина, в то время как вооружение солдата плохим снаряжением позор, как для солдата, так и для кузнеца.

Величавые, как и результат их работы, драконорожденные кузнецы следуют древним традициям создания оружия и брони, что придает их товарам архаичный или даже примитивный вид в глазах других рас. В изготовлении оружия драконорожденных часто используется кость и камень так же хорошо, как и металл. Оно кажется слишком большим и часто имеет зубчатое или зазубренное лезвие. Этот грозный вид не уменьшает эффективность, по этой причине кузнецы дварфов опускают свои носы перед таким искусством.

Особенность строения оружия драконорожденных является подходящей для особых магических зачарований. Секиры и клинки драконорожденных (тяжелые и легкие) часто **vicious(ужасное)** or **jagged(зазубренное)** и самые мощные из них **vorgal(высококритичное?)**. Булавы и молоты драконорожденных часто **jagging(звнящее)**.

Следующее новое магическое оружие всецело сделано руками драконорожденных.

Оружие кровопускания (Bloodletting Weapon)

Уровень 14+

Зубчатое лезвие этого огромного меча могут нанести по настоящему ужасные раны.

Ур 14 +2	21,000 зм	Ур 24 +5	525,000 зм
Ур 19 +3	105,000 зм	Ур 29 +6	2,625,000 зм

Оружие: тяжелый клинок

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: продолжительный урон 10 (спас бросок)

Уровень 24 и 29: продолжительный урон 20 (спас бросок)

Свойство: когда вы используете талант с этим оружием, который наносит продолжительный урон или совершаете критическое попадание этим оружием, цель получает штраф -4 к первому спас броску, против продолжительного урона.

Уровень 24 и 29: штраф -6.

Пугающее оружие (Frightful Weapon)

Уровень 2+

Лезвие этой секиры вселяет ужас, если представить какие рваные раны оно оставляет.

Ур 2 +1	520 зм	Ур 17 +4	65,000 зм
Ур 7 +2	2,600 зм	Ур 22 +5	325,000 зм
Ур 12 +3	13,000 зм	Ур 27 +6	1,615,000 зм

Оружие: секира

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к10 урона за плюс.

Свойство: вы получаете бонус предмета к проверкам запугивания, равный бонусу улучшения этого предмета.



Оружие потрошения (Gutting Weapon)

Уровень 3+

Этот клинок легко скользит через броню и через толстую шкуру. И цели не так просто выстоять, когда его вынимают обратно.

Ур 3 +1	680 зм	Ур 18 +4	125,000 зм
Ур 8 +2	3,400 зм	Ур 23 +5	425,000 зм
Ур 13 +3	17,000 зм	Ур 28 +6	2,125,000 зм

Оружие: легкий клинок

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона за плюс.

Талант (на день): Свободное действие. **Триггер:** вы попадаете по цели талантом, использующим это оружие. **Эффект:** вы наносите цели дополнительный урон, равный вашему модификатору силы + бонус улучшения оружия.

Отталкивающее оружие (Knockback Weapon)

Уровень 4+

Этот тяжелый молот может оттолкнуть врага назад или опрокинуть его.

Ур 4 +1	840 зм	Ур 19 +4	105,000 зм
Ур 9 +2	4,200 зм	Ур 24 +5	525,000 зм
Ур 14 +3	21,000 зм	Ур 29 +6	2,625,000 зм

Оружие: молот или булава

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона за плюс, и вы толкаете цель на количество квадратов, равное бонусу улучшения оружия

Свойство: когда вы толкаете цель талантом, использующим это оружие, вы толкаете цель на 1 дополнительную клетку.

Уровень 14 или 19: на 2 дополнительных клетки.

Уровень 24 или 29: на 3 дополнительных клетки.

Талант (на день): свободное действие. **Триггер:** вы толкаете цель талантом, использующим это оружие, или наносите критическое попадание этим оружием. **Эффект:** Цель падает ничком в конце вынужденного движения.

Вихревое оружие (Whirlwind Weapon)

Уровень 3+

Древко этого копья настолько тяжелое и мощное, что вы можете использовать его для удара по врагу, который уже потерял равновесие, после удара наконечником.

Ур 3 +1	680 зм	Ур 18 +4	125,000 зм
Ур 8 +2	3,400 зм	Ур 23 +5	425,000 зм
Ур 13 +3	17,000 зм	Ур 28 +6	2,125,000 зм

Оружие: древковое или копье (Polearm or spear)

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к8 урона за плюс.

Талант (на сцену): Свободное действие. **Триггер:** вы попадаете по врагу талантом, использующим это оружие. **Эффект:** совершите базовую рукопашную атаку против этой цели. Если вы попали, вы не наносите урон, но цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

РЕГАЛИИ СЕРЕБРЯНОГО ДРАКОНА (SILVER DRAGON REGALIA)

Регалии Серебряного Дракона – это комплект магических предметов, сделанных, чтобы работать вместе. Когда-то их носили полководцы и защитники вооруженных сил Аркозии. Предметы даруют свою силу полностью только драконорожденным, хотя и представители других рас могут найти отдельные предметы полезными. Персонаж драконорожденный любого класса может использовать эти предметы.

Этот комплект предметов использует правила из Adventurer's Vault 2. Чтобы получить бонус от комплекта персонаж должен орудовать или носить один или более предметов из комплекта. Убранный предмет (например, завернутая магическая накидка) не предоставляет бонус комплекта (хотя оружие в ножнах считается экипированным). Замечательные предметы являются исключением и их достаточно просто нести, чтобы получить бонус от комплекта.

ЗНАНИЯ (LORE)

История УС 11: выдающиеся защитники в армии древней Аркозии назывались Серебряными Драконами, в знак признательности этого факта они находились по рангу и правам перед Золотым (Golden One). Находившиеся вне командного состава армии, Серебряные Драконы возглавляли небольшие отряды – эффективные и отважные группы, совершающие диверсии на ключевые цели в войне против Бейл Тураса.

История УС 18: каждый их Серебряных Драконов носил комплект магических предметов, которые делали их еще более похожими на серебряного дракона. Их дыхание дракона несло ужас на поле боя, они показывали устойчивость к психическим (mental) атакам их дьявольских врагов.

История УС 23: завидуя правам и власти Серебряных Драконов, некоторые полководцы регулярной армии Аркозии провозглашали себя Серебряными Драконами и носили свои собственные варианты особых регалий. Ходят слухи, что проклятые или просто худшие регалии все еще существуют и предоставляют опасность тем, кто по ошибке примет их за настоящие.

ПРЕДМЕТЫ НАБОРА РЕГАЛИИ СЕРЕБРЯНОГО ДРАКОНА

Ур	Название	Цена (зм)	Слот
12+	Аркозианский скипетр	13,000	скипетр
13	Знамя Серебряного Дракона	17,000	Wondrous item
14+	Корона Аркозии	21,000	Head
15+	Оружие завоевателя	25,000	Weapon
16	Плащ серебряного неба	45,000	Waist

БОНУСЫ НАБОРА РЕГАЛИИ СЕРЕБРЯНОГО ДРАКОНА

Части	Бонус
2	Вы получаете бонус к проверкам дипломатии и запугивания равный количеству предметов, которые у вас есть.
5	Каждое существо, по которому попало ваше дыхание дракона получает продолжительный урон 5 того же типа, что и у таланта (спас бросок).

Аркозианский скипетр (Archosian Scepter)

Уровень 12+

У этого серебряного скипетра вырезана голова дракона на одном конце. Он сосредотачивает и улучшает силу вашего дыхания дракона.

Ур 12 +3	13,000 зм	Ур 22 +5	325,000 зм
Ур 17 +4	65,000 зм	Ур 27 +6	1,615,000 зм

Инструмент (скипетр)

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона за плюс.

Свойство: вы можете добавить бонус этого предмета к броскам атаки и урона для вашего таланта дыхание дракона, даже если вы не используете скипетры как инструмент.

Талант (на день): свободное действие. Используйте этот талант, как ваше дыхание дракона. Ваше дыхание дракона становится зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток для этой атаки. Уровень 25 или 30: зональная вспышка 2.

Корона Аркозии (Circlet of Arkhosia)

Уровень 14+

Переплетающиеся серебряные полосы имеют на конце две головы драконов, с рубиновыми глазами, которые смотрят друг на друга выше лба, защищая ваш разум в бою.

Ур 14 21,000 зм Ур 24 525,000 зм

Слот: голова

Свойство: когда вы изумлены или шокированы, вы можете совершить спасбросок от одного из этих состояний в начале вашего хода. Если вы спаслись, вы можете действовать как обычно, в ваш ход. Если вы провалили бросок, вы можете совершить еще один спасбросок в конце вашего хода.

Уровень 24: Вы можете так же сделать спасбросок против состояния доминируемый в начале вашего хода.

Плащ серебряного неба (Silver Sky Tabard)

Уровень 16

На этом ярко синем плаще изображена голова серебряного дракона, он дарует вам непреодолимую устойчивость дракона.

Слот: пояс 45,000 зм

Свойство: вы совершаете спасбросок против продолжительного урона в начале вашего хода, а так же и в конце вашего хода.

Знамя Серебряного Дракона (Standard of the Silver Dragon)

Уровень 13

Силуэт головы серебряного дракона выделается на синем фоне этого знамени.

Инструмент (скипетр)

Чудесный предмет 17,000 зм

Талант (на сцену ♦ зона): стандартное действие. Когда вы устанавливаете это знамя в вашем квадрате или в соседней клетке, оно создает зону ближняя вспышка 5. Bloodied враги, которые начинают свой ход в зоне получают урон холодом 5 и замедляется до начала его следующего хода.

Оружие завоевателя (Weapon of the Conqueror)

Уровень 15+

На эфесе или рукоятки этого, сделанного драконорожденными оружия, вырезана голова дракона. Его магия улучшает и расширяет силу вашего дыхания дракона.

Ур 15 +3 25,000 зм Ур 25 +5 625,000 зм
Ур 20 +4 125,000 зм Ур 30 +6 3,125,000 зм

Оружие: секира, тяжелый клинок

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона за плюс или +1к12 урона за плюс, если вы ранены.

Свойство: вы можете добавить бонус улучшения этого предмета к броску урона вашего таланта дыхание дракона.

Талант (на день): свободное действие. Используйте это талант, как будто вы используете ваше дыхание дракона. Выше дыхание дракона становится ближней вспышкой 3 на эту атаку. **Уровень 25 или 30;** ближняя вспышка 5.



КВЕСТЫ ДРАКОНОРОЖДЕННЫХ

Различные предыстории в этой книге могут помочь вам описать вашего персонажа, в некоторой степени определить, откуда он пришел. Другой важной задачей является подумать о том, куда этот персонаж идет. Что вы хотите совершить, достичь или получить? Что побуждает вас к приключениям, толкает вас на преодоление опасности и заставляет возвращаться снова и снова?

Квесты в этом разделе помогут вам определить цели вашего персонажа, сделать их важнее в развивающейся кампании вашего мастера. Если вы решите выполнить один из этих квестов, поговорите с вашим ДМом о ваших намерениях. Он может решить, как лучше объединить их с другими элементами кампании и назначить соответствующую награду за выполнение, включая очки опыта (которыми вы поделитесь с остальной группой) и, возможно, награду золотом или магическими сокровищами. Дальше зависит уже от ДМа, определить какие трудности лежат у вас на пути и дать вам возможность их преодолеть.

Каждый из квестов на этих страницах содержит пометку, является ли он главным или второстепенным. В общем, если квест распространяется на всю вашу группу – это главный квест, в то время как личные цели вашего персонажа – это второстепенный. Поэтому большинство представленных квестов второстепенные, они предназначены для мотивации вашего персонажа. Однако, несколько из них настолько далеко идущие по своим масштабам, что могут выступать хорошими основными квестами, движущей силы всей кампании на время. Даже некоторые второстепенные квесты могут легко быть согласованы с целями и действиями других персонажей вашей группы.

КВЕСТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Эти квесты - второстепенные цели, которые вы можете преследовать в начале вашей карьеры искателя приключений. Цели героического этапа обычно сосредотачиваются на собственном развитии или решении проблем в небольшом регионе.

ЗАДАЧА КЛАНА (CLAN MISSION)

Вы начали вашу карьеру искателя приключений, из-за старейшин вашего клана (или кого-то другого, например первородного духа), который выбрал вас, чтобы завершить нечто. Это может быть дипломатическая миссия, поиск предмета или уничтожение группы монстров пока они не наводнили земли клана.

В зависимости от участия клана, это скорее второстепенный квест для одного персонажа. Однако если с него начинается кампания или объяснение вашего присутствия в группе искателей приключений, то он должен совпадать с целями других персонажей группы, возможно сочетаясь с их собственными квестами, чтобы получить основной квест для всей группы.

ПОИСК КЛАНА (FIND A CLAN)

По какой-то причине вы родились без клана. Может родители или более далекий предок совершил поступок, который сильно опозорил его и клан разорвал с ним отношения. Или,

возможно, вы или ваш последний предок был единственным оставшимся в живых из вымершего клана, уничтоженного некоторой катастрофой, или просто выродился полностью. В любом случае, ваша цель найти место в новом клане, который примет вас, несмотря на вашу историю, вероятно из-за ваших славных дел. Вы желаете присоединиться к какому-то конкретному клану? Какие старейшины или руководители этого клана будут решать принять ли вас? Как вы думаете, что придется выполнить перед тем, как они примут вас? Вы рассчитываете на абсолютный минимум или на что-то настолько славное, что они примут вас с распростертыми объятиями? Это хороший второстепенный квест, предлагающий интересное происхождение и окружение для вашей ранней карьеры. Когда вы выполните его, какова ваша мотивация для дальнейших приключений?

МАСТЕР-РЕМЕСЛЕННИК

(MASTER CRAFTER)

Приключения увели вас далеко от вашей основной профессии оружейника, но ваша цель объединить две карьеры, создав для себя оружие, достойное великих дел, которые вы надеетесь совершить. Это может быть одним из магических оружий драконорожденных со страниц 26-28 или другой предмет из другого источника. Его создание - это не только выполнение ритуала зачаровать магический предмет (Enchant Magic Item) (в таком виде, это и не достойная награда за квест), но и сбор редких материалов и знаний.

Это идеальный второстепенный квест.

ПЛАТИНОВЫЙ ХРАМ

(THE PLATINUM TEMPLE)

Древний алтарь на вершине горы, говорят, связан с доменом Бахамута в астральном плане [Celestia](#). Платиновый храм является родиной уникальных форм мистических практик драконорожденных для поклонения Бахамуту. Вы ищете этот храм, чтобы узнать его традиции (возможно в качестве шагу навстречу пути совершенства платиновый храмовник, см. страницу 15), поговорить с мудрым учителем там или возможно, отыскать священную реликвию, которая вам нужна, чтобы победить дьявольского врага.

В зависимости от ваших целей, этот квест может присутствовать как в эпическом предназначении, так и на пути совершенства. В зависимости от ваших целей, эта задача может быть как второстепенным, так и основным квестом.

ИСКУПЛЕНИЕ ВИНЫ (REDEMPTION)

Вы ищите очищения имени вашего клана или своего. Некоторые действия в прошлом были позорными или трусливыми, что очернило имя вашего клана (предысторию [запятнанный с рождения](#) на странице 8), настолько гнусное, что плохо сказывается на каждом члене клана. Ваша цель очистить имя клана, заработать такую славу своему клану, что он станет известен за ваши славные деяния, а не за ошибки в прошлом.

Один геройский поступок может затмить позор прошлого, но его не достаточно, чтобы затмить целый ряд драматических событий. Ваши деяния должны быть достаточно великими, чтобы люди говорили о них и были услышаны драконорожденными в отдаленных общинах. У вас есть мысли о каком-нибудь подобном поступке?

КНИГИ ДЕВЯТИКРАТНОГО ПУТИ (TOMES OF THE NINEFOLD PATH)

Девять томов составляют основу учений о магии Ордена Деятикратного Пути в древней Аркозии. Ваша цель – собрать их все, возможно, это требование получения пути совершенства мастер Деятикратного Пути (смотри страницу 12). В качестве альтернативы, вы можете выполнить этот квест в течение этапа совершенства, когда вы уже взяли путь совершенства. Книги наверняка лежат спрятанные в древних руинах Аркозии и Бейл Тураса, где они были захвачены в качестве трофеев.

Это хороший второстепенный квест, который вы можете выполнять, в то время, пока ваша группа выполняет свои цели в древних руинах.

КВЕСТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

На этапе совершенства выберите цели, которые уведут вас за пределы одного города или области или приведут к столкновению с монстрами этапа совершенства.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД БАХАМУТА (BAHAMUT'S CRUSADE)

Ваша цель – ехать во главе огромной армии в походе против сил зла. Ваша мечта – возглавить воинов в битве против огромной орды орков или хобгоблинов, возможно, покорить клан драконорожденных, поклоняющихся Тиамат, или очистить от дьяволов, наводнивших руины древнего Бейл Тураса. В любом месте, где вы встречаете высокое сосредоточение зла, вы представляете, что ведете крестовый поход, чтобы очистить землю во имя Бахамута.

Вы можете изменить этот квест, если поклоняетесь другому богу. Например, вы могли бы быть крестоносцем Эратис, чья цель установить порядок в дикой местности, делая ее безопасной для создания нового королевства.

Это второстепенный квест сам по себе, ваша цель – это просто возглавить крестовый поход. А цель похода, в свою очередь является уже основным квестом, и ваши компаньоны могут все находиться на одной стороне с вами, во главе армии, пока вы сталкиваетесь с самыми опасными врагами.

КОРОЛЕВА ДРАКОНОВ (THE DRAGON QUEEN)

Вы против культа Тиамат и ее слуг. Вы можете выступать против своего собственного клана, который стал поклоняться Королеве Драконов, или защищать человеческое поселение, от сил хобгоблинов и **dragonspawn** (см MM) выступающих под флагом мерзкой Красной Руки (**Red Hand**).

Какую непосредственную угрозу представляет культ Тиамат? Если она небольшая и локализованная, это может быть второстепенный квест или серия квестов, которые

можно выполнять наравне с целями других членов вашей группы. Если угроза более глобальна, то это должен быть основной квест или их серия. Выполняя их, вам, возможно, придется победить лидеров культа, вернуть украденные артефакты и сорвать планы врагов.

ОСВОБОЖДЕНИЕ (LIBERATION)

Если вы родом из зависимого от дракона клана (см. Страницу 9), вы могли бы стремиться к свержению дракона тирана, который правит народом. Это может быть всего лишь достижение достаточной собственной силы, чтобы победить дракона в бою или убедить других лидеров и членов клана поднять восстание.

Это хороший второстепенный квест, и он был бы идеальным, если у других членов вашей группы был бы стимул помочь вам победить этого дракона. Его правление может негативно сказываться на соседних землях (откуда родом другие члены группы) или он просто обладает огромными сокровищами.

ПЕРЕДАЧА ЗНАНИЙ (PASS IT ON)

Вы выучились и завершили много-много известных дел. Ваши действия принесли известность вашему клану, и ваше имя доносится с криками одобрения, где бы ни собирались члены вашего клана. Одна из обязанностей, все еще ждет выполнения. Чтобы убедиться, что вы оставили хорошее наследие, вы должны передать свои знания.

Вы должны найти себе наследника, ребенка, которому вы можете передать свои знания. Достаточно было бы найти студента, чтобы обучить его своим техникам и искусству. Ваш студент следовать за вами в приключениях, как персонаж-компаньон (**companion character**) (используйте правила из Руководства Мастера 2) или как небоевой персонаж (**non-combatant**) вы должны защищать его. Или этим обучением вы занимаетесь между приключениями. Как бы то ни было, это второстепенный квест.

СОКРОВИЩА СЕРПЕНТУС РИФТА (TREASURES OF SERPENTUS RIFT)

Раскопки руин Серпентус Рифта (смотри страницу 7) встречаются довольно часто, но существуют сокровища, которые лежат в еще не открытых развалинах. Вы можете начать собирать Регалии Серебряного Дракона и выяснить, что предмет, который вам нужен, находится где-то в Рифте. Или для вас это личный **rite of passage**¹ переходный обряд вернуть какое-то сокровище, любое сокровище с вашей древней родины, желательно убивая на своем пути дьяволов. *Perhaps a relative of yours is excavating the ruins and comes across dangers that require your expertise to handle.*

Это отличный второстепенный квест для вас, но он может увести вашу группу в приключение. Он будет еще лучше, если каждый член группы имеет причину исследовать руины.

1 ритуал, связанный с изменением социального статуса субъекта; например, обрезание, посвящение в рыцари и др.

КВЕСТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Вы можете выбрать квесты эпического этапа еще в начале своей карьеры, но вы не должны ожидать их завершения до достижения вершины достижений смертных. Ваши цели могут развиваться, по мере получения уровней, так что вы не можете принять квест эпического этапа, пока не достигнете 21го уровня или выше.

ВОЗРОЖДЕНИЕ АРКОЗИИ (ARKHOSIA REBORN)

Падение древней Аркозии было падением расы драконорожденных, соответственно есть только один путь восстановить славу расы драконорожденных – это восстановить павшую империю. Для этого нужен новый император – желательнo золотой дракон, который будет сидеть на троне Золотого (Golden One's throne).

Поиск трона Золотого может быть квестом сам по себе и поиск различных предметов, регалий может быть другим. Но они ведут к одной цели – становление императора, для управления возрожденной империей. Править – это не ваша судьба, но слава от действий по становлению власти будет ваша навечно.

РАЗДЕЛЕННОЕ СЕРДЦЕ ИО (IO'S SUNDERED HEART)

Когда Эрек-Хус, Король Тerrorsа разделил тело Ио, он разрезал сердце дракона-бога ровно пополам. Разделенные половины сердца Ио дали жизнь Бахамуту и Тиамат, но если их воссоединить, Ио сможет снова жить. Конечно, это подразумевает убить как Тиамат, так и Бахамута или после убийства одного божества нужно убедить другого поглотить половину сердца.

На что вы надеетесь, если объедините сердце? Вы преданы Детям Ио и просто желаете увидеть вашего бога восстановленным? Или вы на пути Аватара Ио (смотрите ниже), стремитесь выполнить этот квест, чтобы достичь бессмертия?

Этот квест целесообразно сделать основным, который вся группа желает сделать. Однако, если это часть вашего эпического предназначения, то это может быть и второстепенный квест, несмотря на далеко идущие последствия.

КОРОЛЬ ТЕРРОРА (THE KING OF TERROR)

После того, как перворожденный Эрек-Хус уничтожил Ио, Баламут и Тиамат восстали из мертвого тела их прародителя, уничтожив Короля Тerrorsа. Среди элементарных существ и смертных, которые поклоняются перворожденным, однако, есть некоторые, кто желает возродить Короля Тerrorsа. Собирая фрагменты его раздробленного тела, они планируют совершить ритуал соединения частей и возрождение его к жизни. Ваша цель – остановить их.

Помешать совершению ритуала может быть основным квестом для вас и группы, но могут быть отдельные этапы, которые более присущи вам, в качестве второстепенных квестов. Вы можете разрушить местные культы, убрать ключевых лидеров или найти фрагменты тела до культистов и уничтожить их.

ЭПИЧЕСКОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ: АВАТАР ИО (EPIC DESTINY: AVATAR OF IO)

Древний дракон бог, расколовшийся на два божества на заре времен, ожил внутри вас. Только один вопрос, позволят ли вам Бахамут и Тиамат претендовать на их силу.

Требования: 21й уровень, драконорожденный

Когда умирает бог, его сила не пропадает. Она может быть утрачена (поглощена), часто какое бы могущественное существо его не убило. Например, когда Асмодей убил бога, которому он однажды служил, он поглотил эту силу и сделал себя божеством. Когда Король Тerrorsа убил Ио, разделенное тело бога стало Бахамутом и Тиамат и эти новорожденные божества забрали силу Ио, перед тем как Эрек-Хус смог ее украсть.

Тем не менее, говорится, что часть силы Ио осталась свободна, она не была поглощена ни новыми божествами, ни перворожденным. Возможно, управляемый осколком разума Ио, божественная сила сохранила себя в безопасности, выжидая время, когда дракон бог возродится. Некоторые говорят, что один из его преданных ангелов укрывал фрагмент его силы, пока другие говорят, что сила скрылась в одном смертном - драконорожденном. (Смотри предысторию Осколок Ио на странице 14 для идей.)

Как бы то ни было, этот осколок божественной силы нашел покой в вас. Сейчас вы немного больше, чем полубог или аватар, далекое эхо полной силы дракона бога. Чем больше силы вы приобретаете, тем, однако, сильнее становится Ио. Через вас Ио планирует вернуться и заявить о своих полномочиях, как бог всех драконоидов (dragon-kind).

БЕССМЕРТИЕ (IMMORTALITY)

Вы будете жить вечно, нет никаких сомнений в этом или, по крайней мере, в том, что сила Ио, которая живет внутри вас, переживет смерть вашей смертной формы. Если вы правильно исполните свою судьбу, то это доведет до окончательного возрождения Ио, замещая Бахамута и Тиамат в пантеоне богов, или назначая их экзархами нового небесного суда.

Драконий апофеоз: когда вы завершите ваш финальный квест, вы либо накопите достаточно силы разрозненных останков для объединения Ио, либо накопите достаточно собственной силы для возрождения Ио. В ослепительном преобразовании ваше тело раскрывается и расширяется, как бабочка, появляющаяся из тесного кокона. Огромные крылья вырастают у вас из спины, толстая чешуя покрывает вас и ваше громоподобное дыхание сотрясает землю. Вы стали Ио, одним из великих богов.

В качестве альтернативы, ваша духовная сила может не преобразовывать ваше собственное тело в форму бога. Вместо этого, вы можете начать восстанавливать древний астральный домен Ио и затем изменять (создавать) его тело. Ваша окончательная судьба, в таком случае, не стать Ио, как таковым, а стать его экзархом, служить ему правой рукой в награду за верность и воскрешение.



ОСОБЕННОСТИ АВАТАРА ИО

Мастерство дыхания (Breath Mastery) (21й уровень): Ваш талант дыхание дракона игнорирует любые сопротивления или иммунитеты цели. Каждый раз, когда вы используете ваше дыхание дракона, вы можете выбрать, будет ли это урон кислотой, холодом, огнем, электричеством или ядом. После того, как вы используете дыхание дракона, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона талантам с тем же типом урона, как и ваше дыхание дракона. Этот бонус длится до конца вашего следующего хода.

Драконье воплощение (Draconic Incarnation) (21й уровень): ваше значение силы и ваше значение харизмы увеличиваются на 2.

Крылья Ио (Wings of Io) (24й уровень): вы получаете скорость полета 8, и вы можете парить.

Divine Discorporation (30й уровень): раз в день, когда вы умираете и у вас осталось хотя бы одно исцеление, ваша сущность покидает тело и отступает в Астральное Море, чтобы восстановить энергию. Совершите спас бросок в конце каждого вашего хода, когда вы преуспеваете, вы возвращаетесь к жизни, тратите одно исцеление и появляетесь в любой клетке в пределах 10 от того места, где вы умерли.

ТАЛАНТ АВАТАРА ИО

Божественное сопротивление (Divine Resistance)

Прием Аватара Ио 26

Призывая духовную искру рядом с собой, вы убираете с себя все отрицательные эффекты

На сцену

Немедленный ответ

Персональное

Триггер: : атака, наносит эффект, который заканчивается по спас броску

Эффект: сделайте спас бросок от этого эффекта.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ И НЫНЕШНИЙ ВЕК (DRAGONBORN AND THE CURRENT AGE)

После падения древней Аркозии, кланы драконорожденных оказались разбросаны среди руин империи. Когда появлялись новые королевства, драконорожденные сражались за свое место в мире и большинство этих битв были смертельны.

С появлением империи Нерас под предводительством людей, *a tolerance of sorts spread throughout the land.* Правители Нерас приветствовали все обычные расы в империи, не только, чтобы сделать империю сильнее, но так же, чтобы потенциальные враги находились под присмотром. Для драконорожденных в частности, это означало большое растворение национальной принадлежности, так как собрание немногим более чем маленькая семья были вне закона. Клань драконорожденных распались и сами драконорожденные стали жить в различных частях королевства. Сегодня, большинство сообществ содержит небольшое количество драконорожденных и только несколько небольших сообществ только драконорожденных продолжает существовать в наш век.



ГОРДЫЕ и БЛАГОРОДНЫЕ ВОИНЫ

Если вы играете героем драконорожденным, эта книга для вас.

Это DUNGEONS & DRAGONS расширение *Книги Игрока* рассматривает тайны драконорожденных. Она предоставляет игрокам новые захватывающие опции для их персонажей драконорожденных, включая уникальные расовые черты, таланты, пути совершенства и эпическое предназначение. Эта книга так же включает способы сделать ярче предысторию вашего персонажа и его личность.

Для использования со следующими продуктами D&D 4й редакции:

Книга Игрока
Книга Мастера
Бестиарий



[Multi Quote](#)[Quote](#)[Quick Reply](#)[Report Post](#)[#3883](#)**Sea-Envy**

Date Joined: Sep 29, 2009

Posts: 926

I would say the intention would be berserker. (someone who goes berserk)

The word rager would be someone who rages.

The main point is that he is very mad and uses his anger as a part of how he fights.

The sea looks at the stability of the mountain and sighs.
The mountain watches the freedom of the sea and cries.