

DUNGEONS
&
DRAGONS

DROW of the UNDERDARK™



Ari Marmell Anthony Pryor
Robert J. Schwalb Greg A. Vaughan

От переводчика

Уважаемые читатели, перед вами один из моих первых переводов, поэтому заранее прошу прощение за возможные опечатки и несоответствия. Так же прошу обратить внимание на то, что сама очень люблю дроу и всегда играю жрицу Ллос. Поэтому некоторые моменты я переводила «со своей колокольни». Как и многие другие переводчики книг D&D я переводила спорные слова так:

Spell – заклинание или (в общем смысле) магия

Cast – творить заклинание, колдовать или читать

Caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

Wizard – волшебник

Sorcerer – колдун

Outsider – аутсайдер (для типа существа) или чужеземец (для неместных)

Beast - тварь

Fiend - изверг

Lolth – Ллос (так привычнее)

Cleric – священнослужитель, клирик

Priestess – жрица

Географические объекты переведены дословно, кроме тех, перевод которых звучит неблагозвучно.

Благодарю Le_Ranger`а за помощь в переводе и предоставлении материалов.

Lloth, yennyfer@ya.ru , isq 354 032 806

Оглавление

Предисловие 4

Глава 1:

Все о дроу..... 7

Один день из жизни.....	7
Общество и культура.....	9
Закон, Традиции и Правительство.....	10
Психология дроу.....	13
Религия.....	15
Обряды и ритуалы Ллос.....	15
Служители Ллос.....	17
Ллос.....	19
Дома дроу.....	20
Структура и состав.....	20
Полномочия Домов.....	21
Взаимодействия Домов.....	21
Права и обязанности.....	22
Устройство семьи.....	24
Жизнь дроу.....	26
Досуг.....	27
Ремесло и искусство.....	27
Технология и магия.....	28
Любовь.....	29
Война.....	30
Смерть.....	31
История и фольклор.....	31
Мистическое начало дроу.....	32
Повести и легенды.....	33
Поселения дроу.....	35
Экономика.....	35
Появление.....	36
Расовые признаки дроу.....	36
Одежда.....	37
Grooming.....	37
Язык.....	38
Взаимоотношения с другими расами.....	40
Тактика дроу.....	42

Глава 2: Новые умения 45

Навыки.....	45
Новые таланты.....	47
Под землей как дома.....	47
Слиться с тенью.....	47
Осторожная атака.....	47
Выбрать противника.....	47
Умный противник.....	47
Принудительные заклинания.....	47
Постоянный защитник.....	47
Ослепительный огонь.....	48
Оглушающее заклинание.....	49
Deceptive Illumination.....	50
Обязанный защитник.....	50
Увядание Тьмы.....	50
Fascinating Illumination.....	50
Подарок Паучьей Королевы.....	50
Фокус ручного арбалета.....	50
Повелительная команда.....	50
Инстинктивная Тьма.....	50
Усиленная Тьма.....	50
Рыцарь Ллос.....	51
Мастер Ядов.....	51
Мастер Теней.....	51
Парализующие кулаки.....	51
Ядовитое заклинание.....	51
Отказ физики.....	51
Лучистое мерцание.....	51
Быстрое сопротивление.....	52
Садистская награда.....	52

Shadowborn Warrior.....	52
Spider Companion.....	52
Spiderfriend Magic.....	52
Staggering Critical.....	52
Surprising Riposte.....	52
Umbral Spell.....	52
Vermin Trainer.....	53
Verminfriend.....	53
Versatile Combatant.....	53
Ambush Feats.....	53
Gloom Strike.....	54
Sickening Strike.....	54
Terrifying Strike.....	54
Venomous Strike.....	54
Divine Feats.....	54
Divine Intercession.....	54
Lolth's Boon.....	54
Lolth's Caress.....	54
Profane Agony.....	54
Vile Feats.....	55
Unspeakable Vow.....	55
Vow of Decadence.....	55
Vow of the Spider Queen.....	55
Vow of Vengeance.....	56
Weapon Style Feats.....	56
Despana School.....	56
Eilservs School.....	56
Inlindl School.....	56
Shi'Quos School.....	56
Steal and Strike.....	56
Tormtor School.....	57
Vae School.....	57
Xaniquos School.....	57
Alternative Class Features.....	57
New Spells.....	60
Armored Vermin.....	60
Bebilith Blessing.....	61
Combat Readiness.....	61
Dominate Vermin.....	61
Dridershape.....	61
Engulfi ng Terror.....	61
Magical Backlash.....	62
Shadow Double.....	62
Shadow Shroud.....	62
Snuff the Light.....	63
Spider Form.....	63
Spider Form, Greater.....	63
Spider Form, Lesser.....	63
Yochlol Blessing.....	63
New Invocations.....	63
Spider-Shape.....	63
Sudden Swarm.....	63

Глава 3: Престиж классы 64

Arachnomancer.....	65
Cavestalker.....	68
Demonbinder.....	72
Dread Fang of Lolth.....	76
Eye of Lolth.....	80
Insidious Corruptor.....	83
Kinslayer.....	87

Глава 4: Экипировка дроу 91

Adventuring Gear.....	91
Equipment.....	91
Alchemical Items.....	93
Яды.....	94
Magic-Infused Poisons.....	94
Магические изделия.....	95
Weapon Properties.....	95
Armor and Shield Properties.....	97

Clothing.....	98
Tools.....	101
Artifacts.....	103

Глава 5:

Монстры Подземья 105

Адамантиновый паук.....	106
Chwidencha.....	108
Драглот.....	110
Дракон, Глубинный.....	114
Эльф, Дроу Альбинос (Szarkai).....	118
Гоблиноид.....	120
Husk Vermin.....	126
Куа-Тоа.....	129
Ящер, Гигантский.....	133
Юголот.....	136
Shunned.....	140
Паук, Чудовищный.....	141
Троль.....	145
Venom Ooze.....	148

Глава 6:

Приключения и компании 150

Drow Campaigns.....	150
Drow Cities and Environs.....	153
Sample Drow.....	160
Anybys Velifane.....	160
Keveras Lorakythe.....	161
Lady Thandysha.....	162
Mindshard.....	163
Xil'etha Dhuvaryl.....	164
Drow Assassin.....	164
Drow Inquisitor.....	164
Drow Priestess.....	165
Drow Slaver.....	165
Drow Warrior.....	167
Favored Consort.....	167
House Captain.....	170
House Wizard.....	170
Spider Sentinel.....	172
Drow Adventures.....	173
Drow Ambush.....	173
Menagerie Square.....	175
Phazeuroth's Lair.....	177
House Xaniquos Villa.....	180
Magical Locations.....	186
Blood of the Spider Queen.....	187
Cavestalker Formation.....	188
Font of Delights and Sorrows.....	189
Garden of Resplendent Hues.....	189
Utter Dark.....	190

Глава 7: Erelhei-Cinlu 191

The Dark Gem.....	192
The City.....	195
The Wall.....	196
Ghetto of Foreigners.....	198
Ghetto of Scholars.....	199
Ghetto of Artisans.....	201
Ghetto of Performers.....	202
Ghetto of Savages.....	203
Ghetto of Chattel.....	205
Ghetto of Outcasts.....	206
Ghetto of the Dead.....	208
Encounters in Erelhei-Cinlu.....	209
Slaver Attack.....	209
Necropolis Square.....	211
Arena Battle.....	212

Приложения:

Для персонажей.....	215
---------------------	-----

Предисловие

Чтобы выжить в тьме Подземья, не нужно допускать немилости Паучьей Королевы. Из-за малейшего колебания, минутного сомнения, Поедатель Плоти сожрет ее благословение, лишая тебя ее чудесных даров. Это знал и Ворн.

Он потратил целый век своей жизни в поиске такого шанса, в ожидании такого момента, когда будет движение к его судьбе, повышению его статуса, что освободит его от кропотливой работы быть одним из низших обычных солдат.

До сих пор, Лолс сохраняла молчание — для него, по крайней мере. Он наблюдал, как возвышаются другие, чтобы занять их места как защитник или супруг, пока же он был обычным солдатом, чуть лучше чем тупой орк.

Сейчас, конечно не время для таких мыслей, но было трудно оставаться в своем уме после восьми часов пребывания в темной сырой пещере.

Он и еще дюжина других солдат дроу прятались в большой галерее среди глубоких теней позади каменных штор и сталагмитов, ожидая и ожидая первого знака приближения своих жертв.

И затем оно пришло.

Свет сиял из глубины пещеры, пронзая отличное в темноте зрение Ворна, растворяя видимость, сдвигая точки. Ворн знал, что так случится, он пытался подготовить себя. Его ладонь прикрыла глава, защищая зрение, но даже когда слепота уменьшалась, он понял, что сфокусироваться все равно сложно.

Сквозь болезненное свечение, он искал своего командира, ожидая приказ начать атаку.

Скоро. Очень скоро.

Страх злоумышленников был очевидным. Они были всех форм и размеров: карлик, чуть большая фигура, имевшая сходство с халфлингом, - Ворн догадался, что это был человек, - и девушка эльф.

Незаванные гости развернулись полукругом около входа в пещеру, их оружие засветилось, указывая хозяинам о приближении врага.

Шел напряженный момент. И затем, они, как дураки, расслабились. Карлик произнес что-то. Злоумышленники рассмеялись, их блидельность вмиг угасла. Тем временем командир Ворна сделал быстрое движение руками, сопровождая его таким же быстрым движением плеча. Сигнал! Время пришло!

Шары тьмы погасили свет. Призрачные огоньки красного и лиловых цветов окружили фигуры поверхностных жителей. Болты для самострелов, смазанные сильным токсином, прорезали воздух, и крики боли засвидетельствовали точность стрелков дроу. Ворн прицелился из небольшого ручного арбалета, когда он понял, что это его шанс, его единственная возможность была перед ним.

Его командир стоял к нему спиной, наблюдая за ходом боя. Всегда такой беспечный!

Чтобы выжить в Подземье, нужно быть всегда начеку. Ворн выстрелил, зная, что накопиревающий яд быстро сделает свое дело. Одним плавным движением, он пересек расстояние между жертвой, вынимая из ножен меч, чтобы завершить начатое. Таков путь дроу

Барды хвалят тех смелых героев, кто осмелился пойти в глубины земли, тех, кто грабит сокровища тревности, и изучают бесконечные тоннели и коридоры Подземья. Хотя большая часть этого темного мира пустая и лишённая жизни, это место обитания ужасных тварей и дом многим злым цивилизациям.

Но никакая угроза не идет в сравнение с дроу. Их называют проклятием, их присутствие - болезнь. Они презираемые, сосланные, сумевшие сбежать, но они так же сильны и угрожают всем тем, кто пришел до них. Они - Темные эльфы, проклятие Кореллоном Ларетианом, осужденные тратить свои дни в своей собственной коррупции.



Использование этой книги

Drow of the Underdark - это книга, описывающая темных эльфов в ролевой игре DUNGEONS & DRAGONS®. На этих страницах вы найдете исчерпывающую информацию об их культуре и обществе, правилах по созданию персонажей дроу, новые предметы, включая широкий выбор уникальных магических изделий, новых монстров и подробно описанный город дроу, который ждет изучения.

Как *Draconomicon* представляет полную информацию о драконах и *the Fiendish Codex* описывает демонов и дьяволов, *Drow of the Underdark* описывает дроу. В первую очередь эта информация необходима Мастеру для создания незабываемых приключений.

Так же эта книга даст игрокам новые знания и советы как лучше противостоять этой расе.

Материалы, представленные в *Drow of the Underdark*, для вашего удобства разделены на главы. Ниже представлено краткое описание каждой главы.

Глава 1: Все о дроу. Эта глава описывает общество темных эльфов, включая историю, культуру, традиции, мифы и легенды.

Глава 2: Новые умения. Отходя от описания расы, эта глава предоставляет читателю набор новых умений и навыков, новые классы и заклинания для эффективного отражения атак дроу.

Глава 3: Престиж Классы. Эта глава описывает восемь престижных классов, демонстрируя различные аспекты развития зла, свойственные дроу.

Глава 4: Экипировка. Эта глава предлагает новые полезные инструменты, алхимические препараты, яды, необычные свойства брони и оружия, новые магические предметы.

Глава 5: Новые монстры. Те, кто произошли от пауков, или кто не угодил Паучьей Королеве и, кого поработили и превратили в самых ужасных и жалких тварей. Эта глава дает подробное описание слуг и несчастных жертв дроу.

Глава 6: Компании и приключения. Эта глава дает описание и новые идеи по использованию дроу в ваших приключениях.

Глава 7: Елхей-Кинлу. Финальная глава книги описывает один из наиболее гадких городов Подземья – *Елхей-Кинлу*, расположенный в пещере, известной как *Убежище дроу*.

Советы ДМу

Drow of the Underdark – разработан в первую очередь для ДМа. Эта книга поможет вам разработать увлекательные и незабываемые приключения, будь то целая компания против дроу, или одиночный модуль сражений против ужасных дроу.

Информация о культуре дроу необходима для обязательного использования, поскольку она показывает важные аспекты жизни дроу, почему они делают что-то так, а не иначе. Еще более важно, это портрет Паучьей Королевы и ее жриц как прообраз Зла и угрозы миру. Эта книга полна запоминающимися искрами вдохновения, которые помогут вам создать свое собственное приключение, полное интересных описательных моментов при путешествии в Подземье. Опорная механика разработана для персонажей дроу. Набор умений, предметы, альтернативные характеристики класса, и престиж-классы, - дадут Вам знания, чтобы удивить ваших игроков неожиданной стратегией и тактикой.

Кроме того, сотворение любого заклинания или способности, длительностью как быстрое действие, считается быстрым действием, не провоцирующим атаки при возможности

Мгновенные действия: Очень похожее на быстрое действие, мгновенное действие занимает тот же отрезок времени, но позволяет сделать больше, чем свободное действие.

В отличие от быстрого действия, мгновенное действие может быть выполнено в любое время - даже если это не ваш ход.

Использование мгновенного действия в течение вашего хода такое же как и у быстрого действия и считается вашим быстрым действием в этот раунд.

Если вы используете мгновенное действие, вы не можете использовать другое мгновенное действие до вашего следующего хода (эффективнее использовать мгновенное действие до вашего хода, чем эквивалент быстрого действия в вашем текущем ходе.) Вы не можете использовать мгновенное действие, если вы мешкаете.

В дополнение к правилам, сотворение заклинания "Падение пера" считается мгновенным действием (а не свободным, как описано в Руководстве Игрока, РНВ)

Магические предметы и зелья: Активизация содержащего магию предмета или выпивание зелья считается стандартным действием, даже если заклинание или свиток, зелье может быть сотворено как быстрое действие.

Быстрые и мгновенные действия

Miniatures Handbook уже знакомила вас с новыми типами действий: быстрыми и мгновенными. Так же в книге

Expanded Psionics Handbook описывались мгновенные действия. Некоторые из классовых способностей и заклинаний дроу, описанных в этой книге так же используют эти правила. Описание ниже:

Быстрое действие: Это действие, которые требует очень немного времени, но занимает намного больше усилия, чем свободное действие. Вы можете выполнить одно быстрое действие, оно не будет влиять на вашу способность выполнять другие действия. В этом отношении, быстрое действие похоже на свободное действие, однако, вы можете совершить только одно быстрое действие за поворот, независимо от того, какие действия вы делаете. Вы можете выбрать быстрое действие всякий раз, когда вам позволено делать свободное действие. Поскольку быстрые действия обычно включают магию или псионическую способности (особенно те, кто не владеет магией), многие персонажи не имеют возможность использовать быстрое действие.

Сотворение ускоренного заклинания, или ускоренное использование псионики так же быстрое действие.

Для Игроков

Дроу могут представлять собой злой расой, которые всегда будут притивоположны другим расам, тем не менее очень много игроков выбирают дроу. Книга *"Drow of the Underdark"* показывает общество дроу, их религию, убеждения, обычную жизнь на примере города. Этот материал поможет игрокам создать интересные необычные и точные образы их персонажей, продумать их историю, концептуализировать личность, цели, манеры и привычки героев.

Для игроков других рас, книга *"Drow of the Underdark"* может быть полезна как притивнику дроу. Исследование общества дроу, включенное в эту книгу, не только сообщает Вам как существует эта раса, но и почему они делают то, что они делают, поможет понять мотивацию противника, подскажет, как наилучшим способом победить противника.

Новые умения, способности создания ядов, расширенное описание языка знаков дроу, и правила для тренировки пауков содержатся в этой книге. Более пятидесяти новых навыков помогут создать невообразимо новый стиль боя этой необычной расы. Сюда также включены новые боевые стили, а так же множество новых метамагических способностей, некоторые из которых будут полезны не только дроу.

Как и в любом другом вопросе, касающемся игры, вам следует посоветоваться с вашим Мастером, прежде чем вы начнете использовать этот материал. Жизнеспособность этого стиля игры зависит от выбранной роли, и если ДМ включит дроу в предполагаемую компанию, то все заблаговременно должны быть в курсе.

Что нужно знать для игры

Для использования этой книги вам нужно три книги D&D core—the *Player's Handbook (PH)*, *Dungeon Master's Guide (DMG)*, and *Monster Manual (MM)*. Никакие другие книги не обязательны, это несомненно повысит ваше наслаждение от этого продукта. *Underdark* - отличная книга для исследование подземного мира, предлагающая дополнительную механику, которая дополнит вашу игру. Книга *Spell Compendium* включает различные заклинания и домены, используемые в этой книге, книга *Книга Мерзкой Тьмы* предлагает дополнительные правила, пригодные для злой расы дроу.

В этой книге использованы сокращения в надстрочного индекса, чтобы обозначать элементы игры из других книг. Эти сокращения выглядят следующим образом:

Book of Vile Darkness (BoVD), *Complete Adventurer (CAa)*, *Complete Arcane (CAr)*, *Complete Divine (CD)*, *Complete Psionic (CP)*, *Complete Scoundrel (CS)*, *Complete Warrior (CW)*, *Dungeon Master's Guide II (DMG2)*, *Expanded Psionics Handbook (EPH)*, *Fiend Folio (FF)*, *Fiendish Codex I (FC1)*, *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting (FR)*, *Lords of Darkness (LD)*, *Lords of Madness (LoM)*, *Miniatures Handbook (MH)*, *Monster Manual II (MM2)*, *Monster Manual IV (MM4)*, *Planar Handbook (Pla)*, *Player's Handbook II (PH2)*, *Spell Compendium (SC)*, and *Underdark (Und)*.





Илл. by M. England

Т Дроу - парадокс среди рас игры DUNGEONS & DRAGONS. С одной стороны, они эльфы, но злые и жестокие, бесчестные, известные всем. Но они загадочные и очень тонкие существа. Поскольку все знают о дроу, они начинают думать, что понимают дроу.

Но это ошибочный вывод. Большой позор, что, несмотря на свою столь широкую известность, дроу, как самые коварные негодяи D&D, очень плохо описаны. Те немногие, кто хотят понять путь дроу, введены в заблуждение глупыми мифами, продуманной пропагандой эльфов поверхности, преукрашенными рассказами авантюристов или культурными особенностями конкретного мира или сеттинга, но не нацией дроу как таковой.

Итак, перед вами книга об истинном положении вещей, о правдивой жизни дроу и о том, почему поверхностным жителям стоит бояться этого темного народа еще сильнее.

Один день из жизни

Большие каменные колокола огромного храма Паучей Королевы возвестили о начале нового обряда. Звон пробудил ее от транса. Велтхае Ва потянулась, нежись среди простыней из паучьего шелка. Затем она поднялась, прошлась босиком до окна - в действительности кристального зеркала, зачарованного так, чтобы показать ей вид на рынок Йвот-Линид без возможности увидеть ее саму.

Губы женщины скривились в пренебрежительной усмешке, когда она пристально всматривалась в суету темных улиц, крики лавочников и торговцев рабами сулили обман или быть обманутыми их собственными клиентами. Сцена контролируемого хаоса вызывала у нее отвращение, даже если бы она правила здесь железной рукой.

Она обернулась на святыню, вырезанную на дальней стене. С почти жизненной точностью в деталях и практически живым цветом из темноты, все же хозяйка не допускала в этой комнате свет, на нее пристальным взором смотрело каменное изображение большого паука с лицом женщины дроу неописуемой красоты. Передние лапы паука выходили из стены, как бы тянулись к жрице.

Она встала на колени перед иконой Ллос, склонила голову и подняла руки, переплетая пальцы манером паука. Каменный пол охлаждал голые ноги женщины.

"Королева Пауков, Ткачиха Паутин", - говорила она речитативом обряда, который выполняла каждое утро в течение долгих лет, длинее, чем человеческая жизнь, - "Я предлагаю тебе все мои меры и все мои триумфы этого дня", - она не требовала благословение или помощь богини; она хотела большего.

Дверь палаты открылись, вошла группа слуг, ведомая Ашизой, ее персональной служанкой. Не было необходимости вызывать их; слуги точно знают время, когда их госпожа просыпается, и они слишком хорошо знают цену опоздания.

Дверь охраняла стража, состоящая из часового медвежука и нескольких мужчин дроу, пока слуги застелали постель, она позволила приблизиться девушке. В этот момент жрица была наиболее уязвимой, все ее внимание обратилось в себя, подавляя ее врожденную способность сопротивления внешней энергии, которую другие расы называют магией. Она понимала, что эти таинственные потоки энергии были лишь божественной волей в мире смертных. Краем глаза наблюдая, ожидая любой признак предательства, женщина задрожала, как только почувствовала прикосновения Ашизы, девушка очищала кожу госпожи от ночного пота и грязи, распутывала ее волосы цвета слоновой кости. Она кивнула лишь однажды, удовлетворенная результатом, затем подняла руки, чтобы прислуга могла надеть на нее черные кожаные доспехи с шелком паутины, показатель ее ранга и статуса.

Она быстро спустилась по ступенькам ее высокого дома, накрытый стол с завтраком из грибов, яиц и ящерицы уже ждал ее. Под почтительным и нервным взглядом повара она прошептала короткую молитву Ллос. Дроу - непревзойденные знатоки яда, и не редко используют яд против друг друга, поэтому подобные меры предосторожности могут стоить жизни. В конце концов, она сама заполучила нынешнюю власть и положение в ее Доме от предыдущего владельца.

Пища не была ядовитой, и повар удалился. Он прекрасно знал, что с ним сделали бы, будь пища отравленной или просто по прихоти хозяйки. Приказ заживо содрать с него кожу было лучшим, на что он мог надеяться.

Теперь она могла откинуться на спинку и расслабиться. Обычно она ела неспеша, предаваясь удовольствиям, но сегодняшний день сулил много дел. Пришлось спешить. Глоток вина из лишайника завершил трапезу.

Ее первое задание среди суеты базара в центре города рядом с храмом Ллос. В любой другой день, слуги легко выполнили любые черные дела для нее, оберегая госпожу. Однако завтра она все равно отправит членов ее Дома обследовать все дороги из Ерелчей-Кинлу, дело было очень важное, и его нельзя доверять простым слугам. Сегодня она должна пойти сама, взяв только самые свежие грибки, кусочек сыра рофа и кусочек паучьего мяса для деремониального приема пищи.

Жрица шла сквозь толпу рынка, охрана расчищала путь. По ее наряду и величественному виду дроу понимали ее статус и почтительно уступали дорогу. Представители других рас, слуги дроу, приезжие торговцы менее проворны. Она и ее свита буквально наступили на кобальда, который оказался настолько глуп, что вовремя не убрался с дороги. Вмиг был отдан приказ страже устранить жалкую тварь. Раздраженная промедлением, женщина устремилась вперед, подобно ветру. По дороге потягивая вино, она все дальше удалялась от стражи.

Опасность, когда она исходит, всегда очень банальна и проста, чтобы в нее поверить. Одиноким дроу с грязными спутанными волосами отделился от толпы, рука уверенно сомкнула кинжал. Одним движением, полным презрения, она отшатнулась в сторону и произнесла заклинание. Воздух загремел, и мужчина кочась упал на землю, кровь текла у него из ушей. Его врожденное сопротивление магии не шло ни в какое сравнение с ее силой.

Она махнула телохранителям, напоминая сама себе наказать их за невнимательность, и присела на колени рядом с убийцей. Женщина не понимала, кто из ее врагов мог подослать его. Тот факт, что ей желают смерти, не было сюрпризом, но подобная грубая и неловкая попытка потрясла своим безобразием. Сейчас она все равно ничего от него не добьется, заклинание оглушило нападавшего. Она отдала приказ поднять несчастного и отправить в темницу для дальнейшего допроса. Жрица поднялась и продолжила путь. Прохожие не обратили никакого внимания на происшествие.

Этот инцидент, каким бы незначительным он ни был, спутал ее планы. Жрица сердито разогнала лавочников, подкрепив слова ударами плети. Все вокруг злило ее, особенно медлительные прохожие. Когда она достигла Амфитеатра, там проходила священная церемония жертвоприношения поверхностного эльфа на алтаре Ллос. Когда на арене показались дроу верхом на гигантских ящерах, ознаменуя начало гонок, она незаметно скользнула в частную комнату, оставив Ашизу и своих телохранителей за дверью.

- Ты опоздала, - сказал голос из глубины комнаты. Жрица заставила себя успокоиться. Меньше всего сейчас ей хотелось препираться с женщиной, полулежащей сейчас на шелковом диване.

- В любом случае я пришла, Матрона Дулга, - ответила она, надеясь вложить в эти слова побольше уважения, но в то же время обойтись без лишних извинений и лести.

- Итак, все ли готово к празднику?

- Вполне. Все должно пройти хорошо, конечно, у меня было бы больше уверенности, знай я, сколько членов моей семьи заинтересованы в этом.

Преподобная Мать и Матрона Дома Инлиндл хищно улыбнулись, обнажив зубы.

- Мои слуги сообщили, что вы должны ожидать на одного меньше.

Жрица лишь улыбнулась в ответ. После "случайной" смерти ее кузена в длительном походе, ни один из ее родственников не сможет оспорить ее стремление занять место Матроны в Доме Йвот-Линид

Лицо Преподобной Матери потемнело.

- Вы прекращаете наше соглашение?

Она кивнула.

- Жалкая полукровка Шинтэрал будет в моей охране. Во время свадьбы, я покажу им ребенка. Шинтэрал будет опозорена, и ее союз с Домом Илсивс рухнет прежде, чем все это закончится.

Женщины некоторое время сидели молча, пили пряное вино, наблюдая за играми через узкие окна. Затем настроение Велхае ухудшилось. Причиной этому послужила смерть двух рабов, на которых она поставила немалые деньги. Жрица встала, вежливо поклонилась своей компаньонке и вышла из комнаты. Она уже предчувствовала смерть Преподобной Матери. Но это, увы, ей нужно было еще набраться терпения и укрепить свою собственную власть в Йвот-Линид.

Пройдут долгие часы прежде, чем она снова погрузится в успокоительное дремление. До этого ей придется за суетой дюжин слуг в своем доме. Покупки, совершенные за день, были уже проверены и доставлены на склад. Двери и окна неоднократно проверены на наличие как физического, так и магического взлома. Часовые медвежуки блуждали по коридорам. Дюжина других мелких дел требовали своего внимания прежде чем

прибудут члены семьи. Она едва находила время, чтобы поесть, и все же среди этого хаоса она не забывала проверять пищу еще раз на наличие яда. За день на нее было совершено покушение, слишком слабая попытка, даже жалкая. Жрицу оскорбляло, что какому-то безродному бродяге дали задание убить ее.

Только когда она снимет одежду и ляжет на постель, омыв себя от пыли и пота за день, она почувствует жжение в желудке, затем начнутся спазмы мускулов, и она начнет задыхаться. Это первые признаки отравления.

Даже со всей своей паранойей, со всеми телохранителями, она на самом деле была довольна. Она проверила свой завтрак утром, но напиток Преподобной Матери... неужели она вкусила его прежде, чем это сделала собеседница...

Но она никогда бы не подумала, что графин вина из лишайника, тот из которого она пила практически весь день был отравлен ее собственной девушкой Ашизой. Она добавила яд и зелье, которое отложило начало действия яда до вечера, воспользовавшись замешательством при попытке убить жрицу на рынке.

Завтра, когда придут самые сильные члены семья, Ашиза встретит их. Велтхае Ва не проснется.

Общество и культура

Культура - это один из самых главных парадоксов дроу. Общество способствует развитию эгоистических амбиций, поощряет продвижение через обман и убийство. Воспитание концентрируется в основном на злости, однако общественное благо превышает личного. Обществу дроу, в целом, не хватает понятия ценности индивидуума. Индивидуальных способностей или совершенства нет, в них самих любое значение абсолютно. Культура не награждает умение ради умения, и не празднует личный успех или достижение. Это не значит, что дроу безразличны в этом вопросе, они буквально не имеют понятия, что эти факторы имеют значение. Эта идея им так же странна, как оценка человека на основе размера его обуви у многих рас поверхности.

Единственная мера, важная в обществе дроу, это как тщательно и эффективно личность может направлять, формировать и изменять это общество. Другими словами, сколько власти имеет один над другими и над нужными обществу ресурсами.



Отравление является популярным средством улучшения статуса среди дроу

Хотя персональные качества или статус по праву рождения часто дают подобный контроль, именно собственное влияние определяет статус и ранг дроу.

Подобно много другим чувствующим существам, дроу смотрят на мир с позиции двоякости. Если есть что-то не хорошее, это должно быть плохим, если что-то не прочно, значит оно слабо. Таким образом, если дроу руководит другими, то он стоящий, если он один и без власти, то он не стоит ничего. Когда ничего кроме статуса и влияния не удерживают индивидуального влияния, то сама жизнь не стоит и гроша. Слабый дроу - не более чем товар, который нельзя продать, которого, в конечном счете, поглотит более мощный лидер.

Порабощение, пытки, и даже убийство - не преступления, когда зачинщик старше жертву по рангу. Дроу стараются избегать случайных стычек, но это не более чем следствие беспокойства о том, что они могли случайно убить слугу или раба какого-нибудь более важного дроу, но никак не из понимания ценности жизни.

Это основное убеждение общества дроу, которое существует и по сей день. Общество, в котором каждое взаимодействие определено доминирующей или покорной иерархией. Любой дроу делит всех дроу только на три категории: некто с властью, настолько большой, что ее требования должны быть непременно удовлетворены (по крайней мере до тех пор, пока обстоятельства не изменятся); некто полезный в любой ситуации и некто слабый, тот, который не стоит ничего кроме пушечного мяса. Дроу от генерала, отдающего приказ войскам, до лавочника, торгующего с клиентом, - все имеют власть. Торговаться, например, неслыханно. Если клиент имеет больший ранг чем торговец, то он назначает свою цену, даже если она намного ниже истинной стоимости товара. Это правило не распространяется на торговлю с не-дроу, однако, даже здесь торговцы должны быть осторожными и случайно не обидеть раба высокопоставленного дроу. Тот дроу, который отказался подчинить приказу старшего, может рассчитывать только на пытки, никто не встанет на его сторону.

ЗАКОН, ТРАДИЦИИ И УПРАВЛЕНИЕ

Дроу - эксперты в причинении боли и смерти, они считаются наиболее жестокими из всех рас. Это также внешний признак убеждений в сердце их культурного развития.

Боль, причиненная старшему, является необходимым средством в конце пути. Боль, причиненная подчиненному, не важна, поскольку подчиненный не важен. Дроу жестоки частично, поскольку они буквально не видят никакого различия между пыткой, ударом хлыста по лошади, заставляя ее идти быстрее или даже ремонтом садового инвентаря. Нет ничего более напряженного, чем социальное руководство, которое является единственной стоящей мерой в понимании дроу.

Этот философский фундамент результат деятельности самого общества, в котором каждый вечно интригует в желании получить большую мощь перед другими, или чтобы сдерживать других в получении власти над тобой. Это параноя, каждое слово и поступок должен быть тщательно изучен и провен на предмет скрытой угрозы. Все несомненно ожидают предательства во время сделки, это сильно распространено, особенно среди жриц Ллос и Матерей благородных Домов.

Лавочник замысливает уничтожить конкурентов и, например, подставляет их под гнев жриц Ллос. Солдат ослабляет доспехи товарища в надежде, что его смерть в бою даст ему повышение. Приближенный слуга просит рабов отравить госпожу, а затем убивает рабов вместо обещания даровать им свободу. Когда любое взаимодействие является шансом попасть под контроль, ни один дроу не может позволить себе расслабиться, даже быть уверенным в своей охране.

Советы по игре: Реагируйте на персонажей так же, как они реагируют на вас. Вы живы, пока живы ваши товарищи, поэтому вы вряд ли захотите ссор с ними. В некоторых обстоятельствах все же реагируйте с гневом на кого-то, кто противоречит вашему мнению и не подчиняется вам. Оцените всех героев, какой силой они владеют, уважайте их соответственно этой силе. Вы можете не ценить жизнь как таковую, однако те, кто дает дельные советы на основе опыта, достойны жить. Подобное отношение не делает вас бессмысленным убийцей, а значит, у вас не будет угрызений совести. Убийство можно совершить из целесообразности или при удобном случае (например, когда вы можете нанести решающий удар с минимальным риском и быстро покинуть место, избежав наказания)

Характер дроу

Дроу очень непостоянны, очень индивидуальны. Они поклоняются божеству из Абисса, образцу хаотично-злого существа. Однако, несмотря на все это Руководство Монстров (Monster Manual) описывает дроу как "обычно нейтральное зло". В действительности, дроу, по крайней мере, отчасти способны кооперироваться друг с другом, несмотря на свою природу. Их амбиции и желания требуют, чтобы их общество оставалось, по крайней мере, отчасти

стабильным. Они имеют несколько основных законов, к тому же дроу тесно связаны традициями и кодексами. Дроу могут следовать этим правилам только из страха, но, тем не менее, они их выполняют. Как бы иронично не звучало, но одинокий дроу вне хаоса, однако, несмотря на их конкуренцию друг с другом, присутствие многочисленных дроу в обществе буквально заставляет идти их на новый уровень взаимоотношений, в основе которого лежит хаотично-злое поведение.

Возможно одно из двоякостей культуры дроу в том что, они тесно связаны традициями и одновременно очень прогрессивны. Эта причудливая комбинация редко встречается среди других рас.

Особенность дроу в том, что их жизнь основывается главным образом на доминировании над всеми вокруг. Творческий план борьбы, новые заклинания, быстрые методы производства товаров, - ничего из этого не представляет ценность для дроу.

Таким образом, сами те же традиции, которые держат дроу за горло, способствуют прогрессивному мышлению. Наиболее сильные дроу живут столетиями, и как раса они конкурируют друг с другом в течение многих тысячелетий. Они слишком осмотрительны и слишком хорошо подготовлены для традиционных схем, чтобы работать против них. Те дроу, которые хотят стать сильнее должны творчески подходить к методам достижения своих целей.

Эти традиции, хоть и связывают дроу, редко трактуются как законы. Дроу с рождения хаотичны в условиях индивидуального темперамента и религиозной доктрины. Они принимают традицию из-за общественного давления, но слабо реагируют на формализацию этих традиций. Многие подобные соглашения относятся к религии, ролям пола, культурным нравам, и управлению. О них речь пойдет в следующих абзацах.

Недостаток формального закона в обществе дроу также приводит к недостатку формального юридического принуждения. Общество дроу не имеет стражи или полицейских патрулей само по себе. Обычно каждый аспект или сегмент общества ответственен за свою собственную силу и власть. Правонарушение против Дома наказывается членами этого Дома. Церковь Ллос наказывает только тех, что преступили законы Королевы Пауков или отринули ее веру. Каждый дроу будет реагировать на правонарушения соответственно своему статусу, и будет избегать ответственности так же. Если одинокий дроу или слабая семья не имеет возможности выступить против обидчиков, он просто не сможет покарать или отомстить преступникам.

В редких случаях, одно учреждение может попросить помощи у другой организации в поиске законности или мести против соперника. Жрица способна попросить один из Домов послать солдат, чтобы справиться со смутьяном, не тратя своих сил.

Кроме того, обратная ситуация может произойти, если важный дроу просит, чтобы священство наказало правонарушителя. Такие временные соглашения обычно происходят, когда личность хочет увести свою собственную фракцию из прямого участия в конфликте. Например, если член Дома Ельсевс оскорбляет или атакует члена Дома Инлинди, и Инлинди отвечает тем же, в результате будет война, которая поглотит оба дома в длительном конфликте. Если Инлинди решат избежать этого конфликта, поскольку они обладают меньшей мощностью чем Ельсевс, то они могут попросить Церковь Ллос наказать правонарушителя. Поступая так, конечно, Дом в долгу перед жрицами, так что подобные просьбы делают, только если правонарушение было очень серьезным.

Наказание у дроу, независимо от того, чьими руками исполняется приговор, жестоко и эффективно. Это может быть весомый штраф, в виде лишения власти или собственности, но более часто, преступника отдают в рабство. Попытки и принуждение военной службы так же имеют место.

Дроу не верят в тюремное заключение, ни как в наказание, ни как во второй шанс.

Заметки для ролевой игры: Вы находите понятие полиции или городской стражи непонятным, так же как и понятие "незаконная деятельность". Вы считаете, что конкретная сильная личность имеет право попытаться наказать вас, если ваши действия ей не понравятся. Вы часто забываете (по крайней мере сначала), что само общество может пытаться наказывать вас за правонарушение против любого человека.

Закон и правительственность дроу

Можно сказать, что общество дроу управляется матриархальной теократией. Это несомненно так, правящие дроу - жрицы Ллос и Матроны (Матери старших Домов), но называть их "правительством" нельзя. Подобно тому, как дроу имеют традиции, но не имеют формального закона, они имеют влиятельных членов, но не имеют формального правительства. Город дроу не имеет свою княгиню или мэра, страна дроу не имеет императрицы или королевы.

Общество дроу управляется, так сказать, через неустойчивое сотрудничество всех наиболее влиятельных фракций. Церковь Ллос является наиболее влиятельной структурой. Жрицы интерпретируют и распространяют желание Ллос, проводят обряды и ритуалы, чтобы улажить темную богиню, и технически имеет власть требовать что-то от ее имени. Если бы дроу имели правительство в обычном смысле, то оно должно было бы состоять исключительно из них. В действительности, несмотря на что, жрицы являются общественными лидерами, церкви не хватает силы, чтобы заполучить полный контроль без поддержки Домов. Матроны-Матери Великих Домов часто используют мощь церкви лишь для извлечения корыстной выгоды для себя. Также важно должно понять, что церковь не является по сути единой, она не управляется одним и не имеет одну цель. Эта структура состоит целиком из жриц-одиночек, всех тех, кому благоволил Ллос, но не все из них имеют такие права, чтобы доминировать над другими. Таким образом, хотя жрица может обрушить свой гнев на одинокого дроу или небольшое семейство, она практически бессильна перед сильным Домом, если конечно все семья не пошла против Ллос в целом.

Дома дроу - это общественная, экономическая и военная мощь. В некоторых обществах, особые Дома могут сравниться по влиянию с жрицами Ллос, используя слабости церкви в своих интригах. Старшие жрицы могут так же быть Матронами Дома, используя власть и церкви и семьи. Ни один одинокий Дом никогда не поднимется среди города без постоянной поддержки даже в обществе ярких индивидуалов. Каждый Дом связан с другими сетью договоров и противоречий, союзом и предательством. Если один Дом становится угрожающе властным, все остальные объединяются, чтобы противостоят ему.



Жрицы и Матери Домов имеют большую власть над другими дроу

Стоит учитывать, что хотя церкви обычно недостает сил, чтобы без посторонней помощи уничтожить мятежный Дом, никакой Дом не захочет впасть в немилость церкви Ллос. Жрицы имеют в своих руках слишком много власти, поэтому лишать себя каналов влияния никто не захочет. Церковь может решить, какой Дом впадет в немилость богини, по существу давая всем другим Домам разрешение и основание открыто противостоять еретикам, но это случается крайне редко.

Некоторые дома свергнуть не так просто, даже когда им угрожает остальной город, поэтому такие радикальные заявления духовенства, могли бы привести к печальному концу всей церкви. Обычно, такие заявления делают против дома, недостаточно сильного, для того, чтобы дать достойный отпор. И когда к уже сложившимся конфликтам добавляется "законное" основание церкви, ни один Дом не сможет удержать свою власть достаточно долго.

Военные структуры могли бы управлять обществом, однако дроу не имеют самостоятельной армии, потому что единой армии понадобилось бы единое управление. В городах дроу есть множество военных отрядов, они состоят изначально из патрулей лояльных каждый своему Дому, солдат церкви, и независимых наемников. В большей степени "военные" - это просто рычаг давления Дома или церкви. Существует немного примеров, когда в обществе, которые постоянно ведет военные действия с противником, силовые структуры берут управление на себя. Тогда бы генералы узурпировали бы руководство Дома, сместили бы Матрон-Матерей, под видом защиты Дома и общества в целом. Следовательно солдаты Дома стали бы основными действующими лицами, или по крайней мере имели бы достаточное влияние, которые не могли бы игнорировать ни Матроны, ни жрицы. Армия могла даже направлять Церковь Ллос, давая жрицам цель по защите города или атаке противника. Военноначальники разных фракций, как например, конкурирующие Дома и церковь могли бы прийти к соглашению по соображениям безопасности, или даже специально создавать военные кризисы, чтобы менять политическую ситуацию.

Это имело смысл для мужчины дроу, ведь именно мужчинам дроу дают военное руководство.

Более подробно о жрицах Ллос смотрите в разделе "Религия", дополнительную информацию о Домах смотрите в "Дома дроу", а более подробно о военных отрядах дроу читайте в разделе "Война дроу", описанные ниже.

Советы по игре: Вы уверены что, за исключением службы военного, женщины занимают все наиболее важные посты руководства. При встрече с любой группой дворян, жрецов, или подобных властных граждан, Вы инстинктивно устремляете свой взор исключительно к женщинам, и вас всегда шокирует, что лидером может быть мужчина. Вы уверены, что любая военная сила, если она не независима, лояльна церкви или дворянам по крови. Несомненно, вы знаете, что многие культуры имеют армии, верные городам или народам, но это постоянно вызывает у вас непонимание.

Превосходство женщин укоренилось в культуре дроу. Женщины выступают как более сильные, умные, более эмоционально независимые, чем мужчины. К тому же они более преданны Ллос. Мужчины же наоборот, рассматриваются как духовно, интеллектуально и физически слабее, и полезны лишь для грубого физического труда и размножения. Мужчина в обществе дроу видится как лучший мужчина из всех рас, но цениться намного ниже, чем женщина дроу самого низкого ранга.

Причин такого отношения несколько. Первое и наиболее очевидное обоснование - сама Ллос. Вера в богиню уходит своими корнями в мифологию и историю дроу, и все это время все догматы Королевы Пауков говорили о превосходстве женщины. Впрочем сама Ллос, вполне возможно, считает женщин более преданными служителями.

Следующая причина - это культ паука. Дроу по религиозным причинам стараются походить на пауков. Самка паука сильнее самца, крупнее и выносливее, к тому же самка часто поедает паука во время спаривания. Рождение ребенка - очень физически сложное событие в жизни дроу (см раздел "Беременность и Роды"), поэтому дроу, как и все эльфы, ценят и оберегают молодых, и ставят возможность продолжения рода как избранность. Поэтому женщина дроу вызывает практически священный трепет.

И, наконец, возможно наиболее важная причина, женщины уже играют доминирующую роль в обществе дрок. Матриархи и жрицы держат в своих руках огромную власть, они не допустят конкурентов. Таким образом, преобладание у власти женщин, диктуется самими женщинами.

Мужчины дроу тоже имеют немного власти, но, на самом деле, многие из них не более чем собственность женщин. Многие из них талантливые воины, мастера, рукодельцы, мудрецы. В действительности, покорный статус мужчины дроу вдохновляет их стремиться к пределу своих возможностей. Мужчина дроу может предьявить права в небольшом руководстве, однако всегда есть риск быть отвергнутым лидером-женщиной. Если встанет выбор, предпочтение безоговорочно отдадут женщине, однако не каждая женщина сможет заменить мужчину с особыми талантами.

Не имея формального права влиять на общество, мужчина дроу вынужден стать мастером нахождения более тонких и нетрадиционных путей к власти. Многие выбирают путь магии или военной стратегии, стараясь поддерживать крепкие отношения со студентами, особенно с женщинами, которые могут дать им шанс подняться на ступеньку выше. Другие становятся солдатами одного из Домов, или идут в служение жрице Ллос, прокладывая себе тем самым путь в общество. Самое большее, на что они могут рассчитывать, это небольшая руководящая должность на случай военного конфликта. Конечно, некоторые мужчины пробиваются наверх через постель, соблазняя, или давая себя соблазнить, влиятельных женщин, используя редкое чувство любви или привязанности.

В более низких эшелонах общества дроу, мужчины и женщины поддерживают это поведение. Представитель обеих полов может быть слугой, лавочником, солдатом или художником. Мужчины имеют тенденцию к физическому труду, женщины же к более тонким делам, но не потому, что женщина физически слабее, а потому, что у них больше возможностей выбрать свой собственный путь, чем у мужчин.

Психология дроу

До последнего времени дроу - это активная и мотивированная раса. Мнение о том, что решительность дроу обусловлена только стремлением к власти и влиянию, не совсем верно. Причина не в сложной культуре, а скорее в психологии. Тот дроу, что не держит в своих руках никакую власть, считает себя неудачником, и это самое главное, что движит им. Поэтому это не просто внешнее давление, которое заставляет дроу думать и планировать большее, это практически необходимость, которая граничит с инстинктом.

Главным образом, дроу движимы тремя чувствами, которые в разной степени присутствуют у всех других рас.

Гордость: Поскольку каждый дроу думает, что он представитель лучшей расы в мире, гордость здесь основное. Получивший власть думает, что он ее достоин, те, кто ощущают недостаток умений и способность, вынуждены жить в вечном недовольстве и пресмыкаться перед другими. Дроу никогда не забывают свои победы.

Гнев: Тесно переплетается с гордостью постоянная ярость, которая идет из самой глубины общества. Дроу почти в диком инстинкте быстро уничтожают тех, кто угрожает им. Дроу растут разневанными среди жестокого подчинения, злость на окружающих - это единственный способ защиты. Поэтому чужеземец обязан упасть в ноги дроу, а союзник представляется предателем в будущем, даже если у него нет на то мотивов.

Дроу скоры на расправу и насилие, а месть обычно из наиболее сильных мотивов.

Страх: Они не часто думают о страхе, до того момента, пока кто-то не оскорбит их, или не напомнит об этом. Дроу живут каждый день в смертельно опасной кошмаре.

Они боятся своих наставников и жриц, они боятся не угодить своей богине, они боятся потерять власть или стать посмешищем.

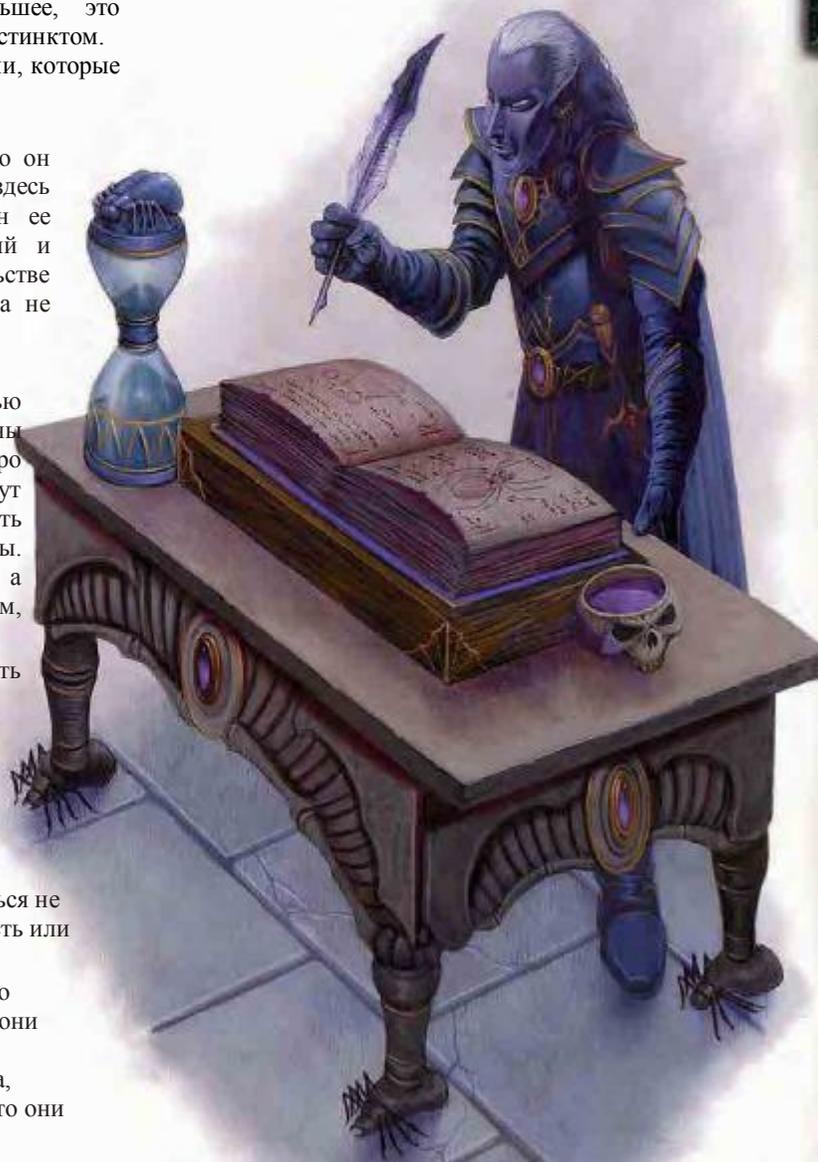
Этот страх вызывает паранойю и недоверие, что заставляет дроу быть закрытыми, в секретности они разыгрывают и свои интриги. При всей своей жестокости, дроу страшно испуганные существа, постоянно испытывающие страх потерять все, что они имеют.

Все в обществе дроу берет свое начало из этих трех чувств. Общество старательно нагнетает обстановку. Даже их фанатичная преданность Ллос основана на страхе. Страх перед гневом богини, страх быть оставленными на произвол судьбы без божественного вмешательства.

Длительное планирование

Средний срок продолжительности жизни дроу меньше, чем у эльфов поверхности. Причиной этому является скорее более высокий уровень насилия и смертей, а не какая-то биологическая обусловленность. Однако любой дроу живет несравненно дольше, чем, например, любой человек. Таким образом, дроу могут планировать свои дела на сроки, длиннее, чем человеческая жизнь. Этому свидетельствуют записи и сметы дроу, которые имеют срок на десятилетия, а то и века.

Поэтому тем, кто живет на поверхности, кажется, что эльфы в целом не могут принимать быстрых решений, и не совсем точно понимают сроки выполнения договоров, у них есть на это время. Дроу же предпочитают сжимать сроки. Там где, эльф поверхности может потребовать в десять раз больше времени, чем понадобится человеку, чтобы выполнить задание,



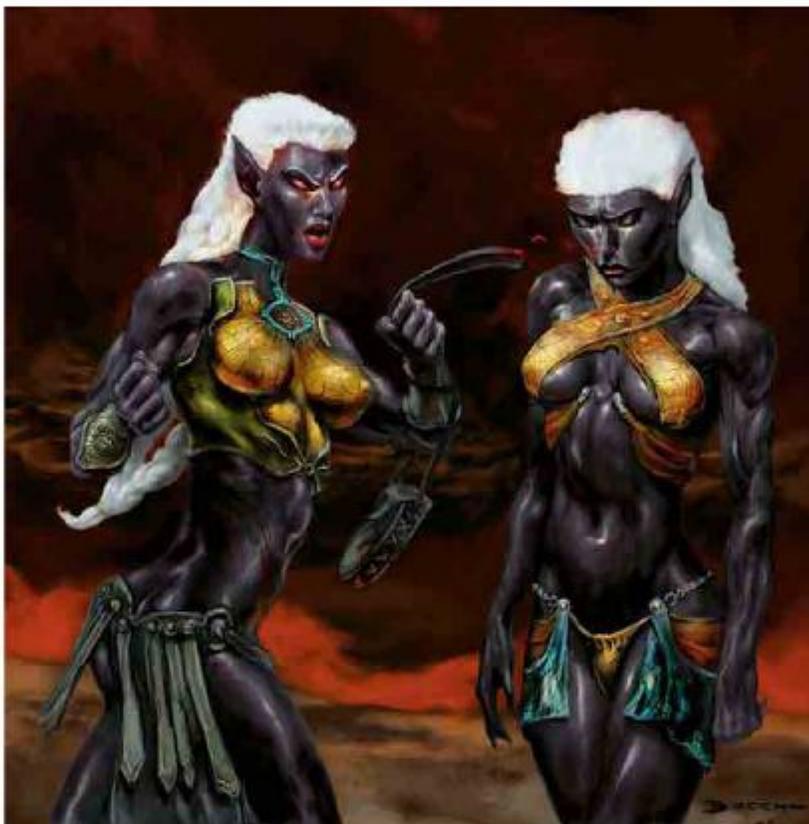
Илл. by W. England

Несмотря на хаотичную природу, дроу ведут очень подробные хроники

дроу будет работать в лихорадочном темпе, но сделает десять заданий сразу. Эта "гипер спешка" и "гипер медлительность" имеет корни в ментальности дроу. Долгострочное планирование легко расстривает природную натуру дроу. Поэтому когда один из планов рушится, мудрый дроу всегда имеет еще пол дюжины других, чтобы заполнить свободное время. Все дроу - интриганы, но не все дроу - эффективные интриганы. Умения иметь предусмотрительность, предвидеть все изменения в политическом пейзаже и оставаться терпеливыми, требуют величайшего эмоционального контроля, которого недостает многим дроу. Если дроу впадает в ярость в самый неподходящий момент, или не замечает интриг конкурентов, годы планирования могут в мновение ока пойти прахом.

Доминирующее и покорное поведение

Дроу смотрят на любые действия с позиции иерархии.



Взаимодействие среди дроу - сильный правит слабым

Им не присуща способность рассматривать другого как равного. Любая связь между двумя или больше людьми, независимо от цели, имеет свой доминирующий или покорный образец. Если у дроу нет причин считать иначе, они всегда считают, что доминируют в дискуссии, и раздражают свое недовольство, если другие ведут себя иначе. Если дроу говорит с кем-нибудь, кто более высокого статуса, они немедленно понимают, что от них требуют покорности, и тут же начинают думать, как изменить это положение.

У дроу нет никаких причин делать это, они просто так думают. Понятие "общество равных" им не доступно. Даже те дроу, которые имеют дело с другими расами, редко полностью отходят от желаний постоянно и полностью преобладать в всех делах, которые они ведут.

Составная часть этого понятия - это идеи доброты, личной неприкосновенности и секретности. Дроу не имеют этих понятий, вследствие чего они часто бывают неосмотрительно жестоки к подчиненным.

Лучшие методы

Можно достаточно легко охарактеризовать дроу, как мудрых и последовательных, способных оценить как сложится ситуация в будущем и в соответствии с этим сделать свой выбор, но как это выглядит в действительности? Вот несколько примеров, того как дроу строят планы на будущее.

- Дочь влиятельного Дома является полезной и оказывает помощь родителям, старшим сестрам и братьям долгие годы, строит сети долга и сотрудничества, которые связывают почти каждого члена ее семейства. Десятилетиями позже, когда Матрона ее Дома постареет, она просит некоторых братьев и сестер вернуть долги. Это может быть незначительное дело, которое, однако, гарантирует отсутствие этих дроу в Доме в тот момент, когда Матрона умрет. Воспользовавшись отсутствием конкурентов, она сможет, не опасаясь, предъявить права на наследование короны.
- Долгое время дроу копит определенный товар, необходимый для создания волшебных предметов и оружия.

Используя связи, он тонко способствует дефициту этого ресурса, возможно даже имитирует пропажу во время конфликта или сложной ситуации. И вот он - единственный поставщик редкого товара, этот статус обеспечит ему надежное политическое и экономическое влияние на Дома и даже Церковь Ллос.

- Через комбинацию взяток, саботажа, и смешанных браков, одна из семей медленно становится союзником влиятельного Дома. Это не может обеспечить семью субсидиями или защитой Матроны или других лидеров, поскольку эти осмотрительные личности никогда не смогут верить новичкам. Но если члены семьи выбираются тщательно, они могут не только шпионить за деятельностью дома, но так же претендовать на многие богатства и пользу от Дома, а может быть так же получить власть над экономическими и военными аспектами. Если Дом больше не получает доход из коммерческих сделок, если многие солдаты не лояльны, Дом можно легко уничтожить или слиться с ним, захватив власть в свои руки.

Отношения строятся в зависимости от полезности.

А понятие секретности выглядит смешно в их глазах. Дроу, который недостаточно хорошо ведет свои дела, заслуживает того, чтобы бы его обманули или использовали.

Благоговение перед пауками и эмуляцией

Религия дроу лежит в основе психологии и культуры дроу. Большинство гуманоидных рас поклоняются божествам с гуманоидной формой. Когда прихожане пытаются следовать идеалам своего божества, стараются действовать так как хочет их божество, они делают это так как считают нужным и правильным. Но они не берут в расчет свою собственную физиологическую и биологическую природу.

С дроу все иначе. Они - гуманоиды, обычная раса, которой присущи все связанные с жизнью потребности, нужны, инстинкты, и они поклоняются божеству-пауку. Поэтому общество дроу пытается стать роём. Все они - врожденно эмоциональные люди, которые почитают создание, у которого нет эмоций. (И все это даже не касается того, что они поклоняются божеству, чье физическое сходство они не могут воссоздать.)

Этот конфликт желаний формирует большинство душ дроу, который может быть причиной столь явного желания дроу повелевать посредством силы и жестокости. Их страх перед богиней, их стыд за то, что они не в состоянии полностью воплотить ее требования, их гнев за то, что в мире все другие это могут, по крайней мере, частично, - все это результат глубоко укоренившегося благоговения перед их божеством, которое они не могут полностью эмулировать воссоздать в себе. Все это тянется из глубины веков, и можно сделать вывод, что религиозные убеждения дроу вступают в противоречие с их собственной психической и ментальной природой. Поэтому можно считать, что каждый член общества дроу, по крайней мере, немного сумасшедший.

Инстинкты или Культура?

Один вопрос о психологии дроу - что никогда не интересует самих дроу, но вызывает большой интерес у других ученых, - все эти отношения носят укоренившийся инстинктивный характер, или все это - продукт воспитания?

Многие верят в то, что причина парадоксам общества дроу - Ллос и несчетные поколения насилия и интриг, поэтому такие отношения у дроу полностью врожденные. Стоит дать на воспитание младенца дроу жителям поверзости и воспитать его среди благоверных людей и эльфов, из него все равно вырастет сильный влиятельный хитрый манипулятор.

Другие - наоборот, считают, что дроу ничем не отличаются от избалованных детей. Они увековечивают бесконечную жестокость просто потому, что все они воспитаны только в такой среде. И если этот порочный круг можно было разрушить, то население дроу могли бы оторваться от влияния Ллос и построить новое гуманное сообщество.

Так думает, естественно, меньшинство среди ученых, но в любом случае, такой вариант кажется наиболее маловероятным в ближайшем будущем.

Религия

Жизнь и культура дроу соединены единственной силой - верой. Люди одинаково поклоняются ряду божеств. Эльфы почитают Кореллон Ларетиана над всеми другими, но их религия тоже изобилует другими божествами, каждый из которых также важен. У дроу есть только Ллос. Это вызывает большое удивление, выглядит почти как сюрприз. Многие ученые верят, что пантеон дроу состоит из многочисленных божеств. Это верно и в Забытых Царствах (FORGOTTEN REALMS®), где есть такие боги как, например, Глаунадар и Ваерун. Но эти божества, независимо от того, как сильно любой дроу чтить его, могут быть только второстепенными, едва видимыми в тени Паучьей Королевы. Как бы другие дроу не поклонялись своим богам, они не достигают и половины рвения, которую демонстрируют из преданности или страха дроу перед Ллос. Поэтому она и только она - сердце религии дроу.

Религиозная практика не является добровольной деятельностью среди дроу. Поскольку жрицы управляют обществом дроу, они безжалостно осуществляют поклонение Ллос, требуют участие в ее обрядах, часто наказывая отказ. Любой правонарушитель расценивается подрывающим веру и будет немедленно принеся в жертву Паучьей Королеве. Но жрицы редко применяют радикальные меры. Поклонение Ллос так сильно укоренилось в культуре, что очень многие дроу охотно участвуют в ритуалах из смеси почтения и страха перед богиней.

Ритуалы Церкви Ллос

Как и должно быть в таком сильном обществе, поклоняющимся такому жестокому божеству, святые обряды Ллос жестоки и кровавы. В основе любого обряда обычно лежит жертвоприношение. Дроу поклоняются Ллос не из любви, а из-за страха, и их вера требует, чтобы этот страх был распространен и другим. Ллос постоянно наблюдает, дает испытания и уничтожает недостойных.

Молитвы

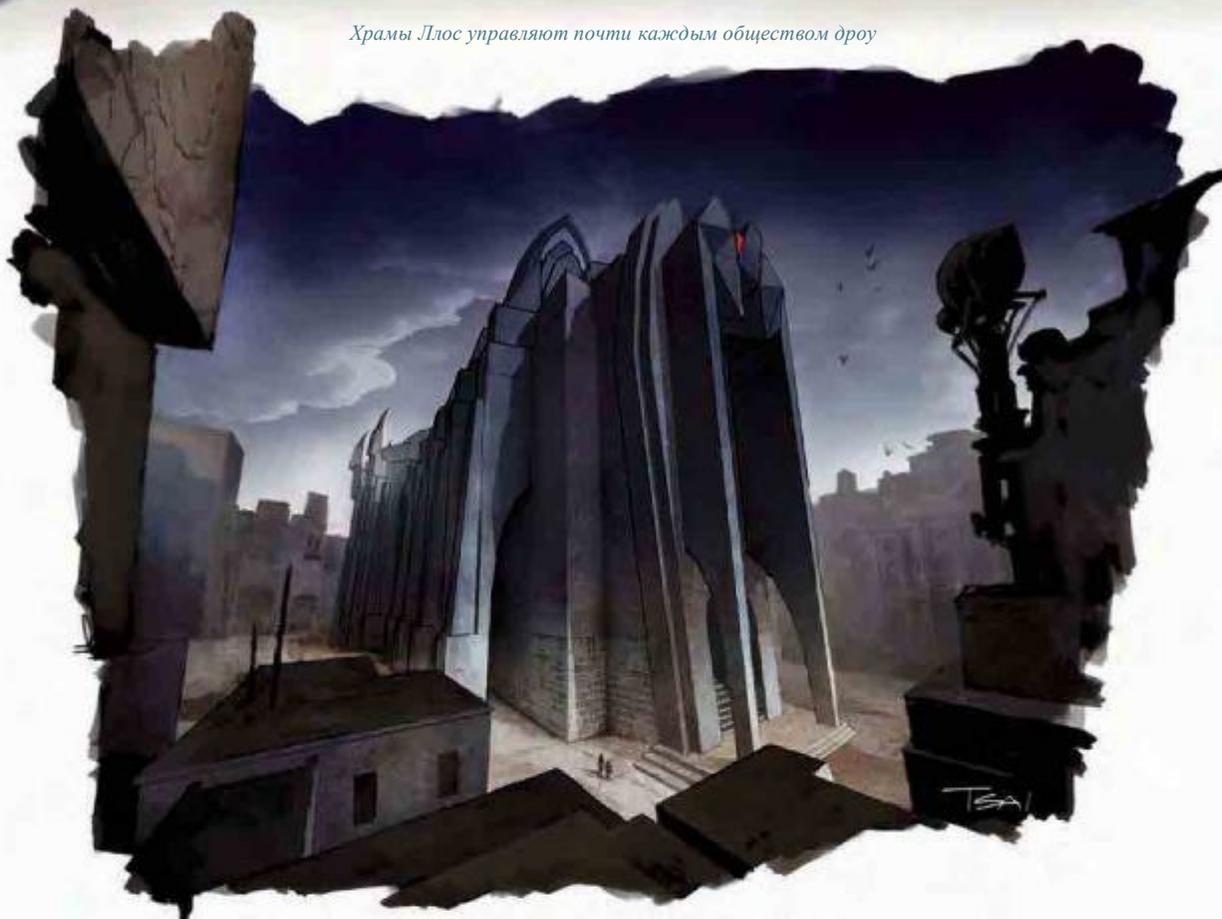
Молитвы Ллос всегда произносятся на эльфийском. Подземный общий - это язык для нормального разговора. Но преданность богине не должна быть запятнана заимствованными у других рас словами.

Дроу часто молятся перед опасностями, или просто перед началом дня. Они не просят ее о помощи и заступничестве или благословении в задаче. Просьба помощи является признаком слабости, оскорбляющая богине. Подобные просьбы Ллос карает ужасными болезнями или проклятиями. Вместо этого, молитвы Ллос - это просьбы о проверке, т.е дроу просят послать им испытания, которые они пройдут во славу богини. "Elliya Lolthu" означает "Проверь меня, Ллос", это одна из нескольких фраз в молитвах дроу.

Младшие Ритуалы

Обычный дроу может провести незначительный обряд, когда празднует личную победу, или просит о заступничестве Ллос. Более сложная молитва обязательно включает некоторую форму символической жертвы, как например, вылитое вино, сожженная ценность,

CHAPTER 1
ALL ABOUT
THE DROW



или небольшое количество собственной крови. Такие обряды требуют икону, идола, или символ Ллос, они включают декламацию длинных молитв в просьбе Ллос принять предложенные дары. В отличие от молитв, которые часто произносятся публично, и особых обрядов, незначительные обряды являются персональной деятельностью. Они редко включают более чем одного дроу.

Старшие ритуалы

Дроу проводят два основных типа обрядов Ллос, которые включают присутствие множества прихожан и жертвоприношение. Первый - это религиозная церемония, в которой дроу собираются, чтобы отдать почести их Темной Королеве. Жрицы ведут церемонии с молитвами и пением в храмах Ллос перед алтарем или иколом. В жертву приносятся один пленник или раб, политая кровь должна напоить Паучью Королеву.

Жертвы Королеве Пауков

Вкусы Ллос касательно жертвоприношений очень специфические. Она предпочитает живых чувствующих созданий неживым, гуманоидов негуманоидам, эльфов чем представителей других рас, дроу другим эльфам. Она любит, когда более сильные (выше уровнем) жертвуются более слабыми, и ее собственные жрицы стоят здесь на самом почетном месте. Однако последний тип жертвы очень редок. Чтобы удержать церковь от падения, жрицы редко допускают

Второй тип церемоний - это испытание между жрицами или реже прочими влиятельными дроу, которое призвано доказать достоинство в глазах Ллос.

Наиболее часто, эти испытания включают прямое столкновение в ближнем или магическом бою, однако часто испытание может быть в виде теста или ритуала.

Победитель доказывает свои силу и способности и получает дополнительную силу, магические способности, более высокий ранг в церкви. Выжившие неудачники подвергаются унижению, могут быть покалечены или превращены гневом Ллос в драйдеров или в других ужасных тварей.

Дроу проводят главные церемонии, чтобы отпраздновать важное событие или победу, всякий раз когда жрица получает большую силу. Эти события регулярны, но не имеют никакой цели кроме как дань благоговения перед богиней.

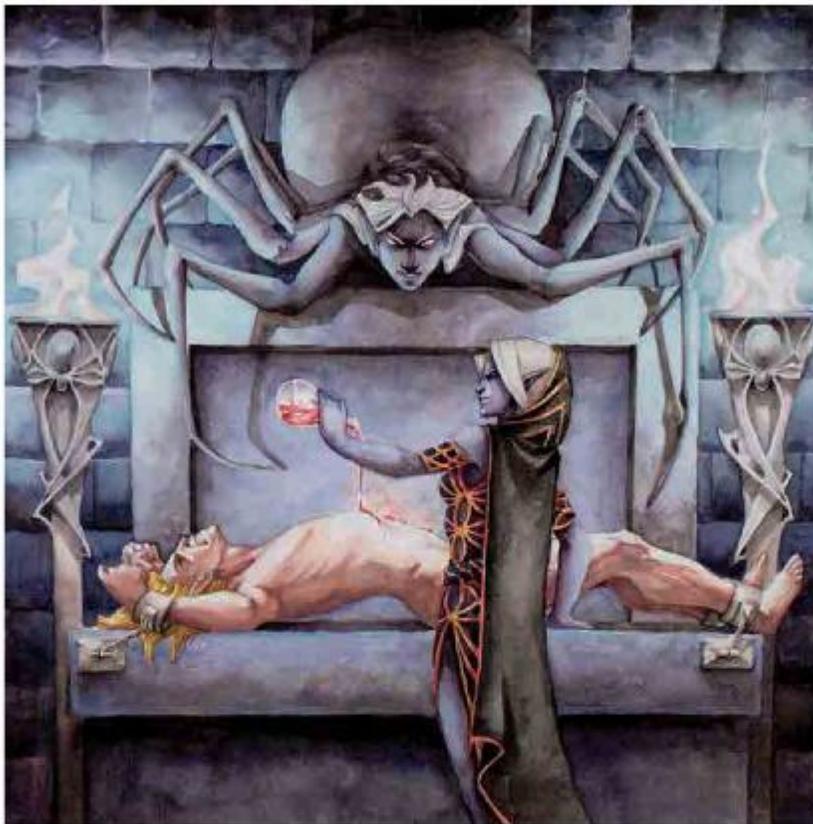
насилие среди своих. Если одна жрица предпринимает какие-то агрессивные действия против другой, большинство встанет на сторону жертвы или сохранят нейтралитет. Они жертвуют собой в наказание, или же если одна из жриц принесет слишком много неприятностей другим. Эти тонкости заставляют всех жриц быть более осмотрительными друг к другу и постоянно препираться за большую власть, чтобы суметь отразить внезапную атаку, которая наверняка угодна Ллос.

СЛУЖИТЕЛИ ЛОЛС

Духовенство дроу очень необычно, даже уникально, поскольку, в сущности, нет более усердных и верных в поклонении верующих. Почти все дроу благоговейно перед Ллос вследствие их падения.

Церковь Ллос - не приют для общества дроу, а надежный путь к власти. Наравне с благородными домами, священство является средством продвижения вверх в обществе дроу. И хотя священство редко принимает низкородивших дроу, оно делает это заметно чаще, чем благородные Дома.

Говорят, дроу понимают, что жизнь жрицы - не только удобства. Церковь не только проводит обряды и ритуалы Ллос, она служит в качестве клея, который соединяет вместе столь разрозненное общество.



Ллос особенно любит вкус агонии

Священнослужители должны быть сильными и беспощадными, и вместе с тем, способными рассматривать потребности всей церкви в целом за личными мотивами. Это не означает, что жрицы не будут достигать своих целей за счет других. Фактически, церковь занимается большей политикой, секретными сделками и военными конфликтами больше чем все Дома. Тем не менее, жрицы понимают, что Ллос дает власть сильным личностям, но также хочет, чтобы развивалась и вся раса в целом. И каждый индивид, который своей силой и властью угрожает ослабить общество, быстро уничтожается.

испытания (если конечно испытуемая не новичок). Отравления и саботаж могут длиться сколь угодно долго до того момента, пока вмешательство жрицы не будет обнаружено, Ллос не дает запрета на подобное. Конечно, жрицу, пойманную на саботаже новичка, наказывают. Это может быть ее собственное испытание или кара Ллос.

Процесс становления жрицей - это изнурительная работа всех вокруг. Продвижение требует усилий, в основном это доказательство того, что женщина может получить контроль над окружающими дроу и отвоевать свое место у других жриц.

Становление жрицей

Для того, чтобы стать жрицей Ллос, женщина дроу должно выполнить два специфических требования. (Мужчина дроу никогда не будет принят в священство, и может в лучшем случае понадеяться стать личной слугой жрицы.) Сначала, она должна показать пригодность в божественной магии.

Среди дроу, каждый священник должен быть клериком или любым другим божественным заклинателем, например, Избранным, даже если она имеет только несколько уровней в подходящем классе.

Во-вторых, жрица должна пройти первое из многих Тестов Ллос. Многие дроу ждут этого испытания, но жрицы проходят их на сравнительно регулярной основе. Строго говоря, эти тесты - испытание, которое дает Ллос строго определенной личности, внешнее вмешательство исключено. На практическом уровне, тем не менее, жрицы дроу редко получают

Дочери Демонов

В правилах существует одно исключение, все жрицы дроу должны быть божественными заклинателями. Ллос существует в Абиссе, и многие из ее любимых слуг являются демонами. Если силы Чернокнижника (warlockCAR) исходят или завязаны от демонов, связанных

с Ллос, она считается благословенной Паучей Королевой. Если подобные индивидуумы удовлетворяют всем остальным требованиям духовенства Лолс, то они могут получить статус жрицы, пусть даже технически они тайные заклинатели.

Наилучший способ карьерного роста в духовенстве - дискредитировать или убить более старшую жрицу. Объединенная требования и регулярными испытаниями Ллос, в церкви рождаются особые отношения, которые очень сильно ограничивают жриц. Как результат священнослужители Ллос - это наиболее талантливые умные и сильные женщины дроу. А церковь Ллос несмотря на сравнительно низкое количество священников, имеет огромную силу, основой которой являются истинно сильные, коварные и беспощадные личности. Среди дроу есть одно очень важное различие, на которое другие не обращают внимания или не понимают. Хотя жрица Ллос должна быть клириком (или другим божественным заклинателем), не все божественные заклинатели являются жрицами.



Испытания Ллос ужасны

Дроу может полностью посвятить себя богине и даже иметь уровни клирика, не являясь частью церкви. Способность творить божественные заклинания указывает на то, что дроу имеет благоволение Ллос, однако, это не значит, что она возлагает на него свои цели. Этот дроу не говорит от лица церкви и не может рассчитывать на помощь духовенства.

Иерархия Духовенства

Формальная строгая иерархия должна быть невозможной в хаотичном сознании дроу.

Церковь Ллос не имеет рангов и официальных званий, а те, что существуют, зависят от конкретного общества дроу.

Испытания Ллос

"Только сильному будет позволено развиваться, слабый должен быть уничтожен",

- это основной принцип культуры дроу и первый закон Ллос. Для того, чтобы лучше гарантировать, что только самые сильные из претендеток должны получить силу, Ллос подвергает их способности Испытаниям. Многие дроу живут своей обычной жизнью и никогда не получают Испытания. Однако те, кто претендует стать жрицей Ллос должны пройти, по крайней мере, одно или два Испытания.

Те, кто потерпел неудачу, умирают, реже - превращаются в драйдера. До недавних пор, дроу избегали и ненавидели драйдеров, видя результат их неудач и признак гнева Ллос. Однако, недавно это отношение стало меняться. См. стр. 41

Два наиболее значимых приведены ниже:

Испытание Лояльности: Ллос ментально потребует, чтобы на испытуемого дроу напал его друг или союзник. Когда начнется атака, испытуемый услышит голос Ллос, которая сообщит жертву, что она тестируется; Она должна не послушаться приказа и убить своего союзника по воле Ллос.

Испытание Силы: Это простая битва против конкурирующего дроу или чудовища, силой равного или больше, чем тестируемый. Поражение или проявляя милосердие к противнику, тестируемый терпит неудачу.

Это наиболее общие Испытания Ллос, они менее важны. Другие Испытания приведены ниже:

Испытание Лжи: Испытуемый должен манипулировать определенными индивидуумами, слушая голос Ллос и говоря ложь. Даже под угрозой и пыткой, она должна продолжать лгать, делая эту ложь полностью правдивой.

Испытание Выдержки: Дроу в ограниченном пространстве засыпается роем ядовитых пауков. Он должен быть спокоен и не пониковать, не вредя ни одному из пауков и терпя их ядовитые укусы.

Испытание Сомнения: От болезни у дроу отнимаются все способности творить заклинания, включая расовые. Проклятие может даже дать испытуемому несколько отрицательных уровней. В некоторых случаях, дроу стали драйдерами или другими существами, как если бы испытуемый уже провалил Испытание. Испытуемый должен не только выжить, но и жить в этом ослабленном состоянии некоторое время, не теряя веру в Ллос. Только наиболее сильный дроу может быть подвергнут этому Испытанию, и те, кто прошел его, получают большую силу (получение нового уровня чтобы компенсировать недостатки, например клирик, проживший время без божественных заклинаний может получить несколько уровней жулика до того, как испытуемый не вернет силы.)

Три ранга наиболее общие среди дроу. Старшая, опытная или сильнейшая жрица часто носит звание "Преподобная Мать". Жрицу среднего возраста, опыта, или силы часто называют "Преподобная Дочь". Всех других называют просто "Жрица", или иногда добавляют "уважаемая" или "почитаемая".

В большинстве случаев, когда дроу говорят о рангах в Церкви Ллос, или когда жрица размышляет о повышении, они говорят просто о изменении руководства или старшинства. В этом отношении, церковь мало чем отличается от остального общества дроу. Чем больше способность жрицы заставить других признать свое первенство, тем больше ее ранг.

Обязанности духовенства

Каждый, кто прочел это и все еще ожидает, что жрицы дроу порекомендуют верный путь во время эмоционального беспорядка или кризиса веры, явно глупец.

Церковь Ллос не является святилищем для другого дроу в течение Времени Проблем, это лишь дом для ее верных слуг и избранных.

Обязанности жриц двойственны. Одна из них - это ответственность за передачу дроу ритуалов Королевы Ям Демонических Сетей. Несмотря на то, что любое лицо духовенства Ллос может молиться и проводить незначительные обряды, только жрица истинной веры может привести общество в целом к сокральным требованиям Ллос

Их вторая цель тесно связана с первой и осуществляет поклонение Ллос и выполнение ее диктатов. Жрицы имеют власть требовать посещать обряды Ллос, и имеет право наказывать тех, кто не участвует в них или иным способом действует против интересов Королевы Пауков. Дроу редко жертвуют собой, обычно выбирая рабов или заключенных, но Ллос предпочитает вкус крови дроу, и когда церковь просит прощение у богини, на алтарь идут только дроу.

Кроме того, жрицы Ллос не имеют строгих обязанностей. Некоторые выполняют различные общественные церемонии, как например вступление в брак, но это обычно не более чем работа, требующая возмещения потраченных сил. Они часто служат в качестве лидеров во время конфликта или войны, но такие роли обычно выполняют матроны Домов. Жрицы вне обрядов, посвященных их Королеве, занимаются теми же самыми делами, как и другие дроу, просто у них есть преимущество статуса, или, по крайней мере, мощные союзники и наличие ресурсов.

Ллос

Королева Пауков, Королева Демонических Сетей, Плетущая Паутину

Среднее божество

Символ: Голова женщины дроу с телом паука

Родной уровень: Ямы демонических сетей, 6бй слой Абисса

Характер: Хаотичное Злое

Последователи: дроу

Характер жрецов: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Обман, Дроу^{SC}, Пауки^{SC}

Любимое оружие: Плеть

Ллос - единственное истинное божество дроу. Она - их руководство и правящая сила. Эльфы и другие расы поверхности верят, что она была возлюбленной Кореллона Ларентиана, выгнавший ее из пантеона, когда та обернулась злом. Дроу и, видимо, сама Ллос имеют свои версии. См. "История и Фольклор"



Символ Ллос

В любом случае, Ллос была первой, кто распространил зло среди эльфов и повел дроу войной на других эльфов тысячи лет тому назад. Теперь все ее силы пошли на конфликты среди дроу, чтобы сделать расу наиболее сильной и завоевать обширные пещеры под поверхностью земли. Ллос любит испытывать своих детей, сражая друг с другом, убивая слабого более сильным.

Перед прихожанами Ллос появляется как высокая красивая женщина дроу или в образе огромного черного паука с головой женщины дроу.

Обучение духовенства

После удовлетворения вышеописанных требований и прохождения Тестов Ллос, духовные лица и жрицы Ллос не подвергаются более никакой формальной подготовке. Богиня сама ставит перед духовенством задачи.

Задания

Ллос установила своим верующим задачу, завоевать обширную сеть пещер в Подземье, а также убивать эльфов поверхности. Типичное выполнение этой задачи выражается в атаках всех соседствующих государств, уничтожение монстров и захват новых ресурсов и магических предметов, уничтожение поверхностных эльфов, и строительство артефактов, превращающих всех живых в пауков.

Молитвы

Точная природа молитв Ллос обсуждена выше. Духовные лица и жрицы часто молятся перед обычной светской деятельностью, посвящаяющей все, что они делают своей королеве.

Храмы

Храм Ллос доминирует в обществе дроу. Это огромные величественные здания, призванные внушать страх и почтение. Эти сооружения охраняются умными и опытными жрицами, солдатами, слугами Ллос, и конечно пауками. Храмы служат в качестве хранилищ темных знаний и мощной магии.

Ритуалы

Детальное описание обрядов и ритуалов Ллос описаны выше. Хотя любой клирик может провести эти обряды для небольших группы, только жрица Ллос может требовать массового общественного посещения ритуала.

Геральды и Союзники

Геральд Ллос - демон бибилит 18 КХ. Союзники Ллос - суккубы, бибилиты, марилиты. В Забытых Царствах эта группа также включает уродливых йоклол.

Ллос извещает о своем прибытии сама (обычно это аватар, имеющий только малую часть ее силы). С относительной частотой она посещает основные обряды или ритуалы.

Дома Дроу

Церковь Ллос должна быть самой грозной силой в обществе дроу, но это не совсем так. Не менее важную роль в политической и социальной жизни города играют благородный Дома. Эти учреждения представляют власть и своеобразное правительство. В некотором смысле, можно сказать, что Дома - это не только фактические семьи, но и истинные правители общества дроу. Другие расы, изучающие культуру дроу, могут судить лишь об общих чертах этих сложных структур. В отличие от священства Ллос которое все же имеет

Культ Древнего Элементарного Ока

Несмотря на огромное влияние церкви Ллос на общество дроу и проникновение духовенства во все аспекты жизни, это не мешает возникнуть многим другим религиозным культурам. Такие культы одиноки и раздроблены, многие из них секретны в страхе перед гонениями Церкви Ллос. Одна из подобных организаций - это Культ Древнего Элементарного Ока. Око - хаотичное и разрушительное создание энтропии и первоначальных четырех элементов. Оно никогда не связывается со своими клириками, но говорит через Великих Элементарных Принцев: Имикс - огонь, Омгот - земля, Олхидра - вода и Янбин - воздух.

Последователи этого культа ждут того дня, когда они смогут вытеснить священников Ллос. Эти культисты - величайшие интриганы, ведь от их секретности зависит их жизнь.

имеет небольшие сходства с церквями поверхности, благородные Дома с их династиями, линиями крови, не имеют аналогов у других рас.

Но это лишь точка зрения. На самом деле Дом - это расширенная семья с очень сложными взаимоотношениями, обязательствами, которые порой могут носить лишь формальный характер.

Структура

Чтобы полностью понять, что же такое Дома дроу, нужно понять, как они устроены и каковы их функции. Власть почти во всех благородных Домах дроу сосредоточена в руках одного повелителя. Это всегда женщина. Главу Дома формально именуют Матрона-Мать, или просто Матрона. Большинство Матрон так же являются жрицами Ллос и могут иметь влияние и среди духовенства.

Как было сказано, не все клирики Ллос официально считаются частью Церкви. Этот факт очень важен для дальнейшего изучения Домов дроу. Хотя только часть Матрон являются клириками Ллос, почти все они - часть духовенства. Некоторые из них имеют другие божественные классы, как, например, Чернокнижник. Это не мешает им иметь сильную связь с Паучьей Королевы. Матрона вместе с родственниками и приближенными женщинами Дома - одна из ячеек Церкви Ллос. Они проводят церемонии внутри своего Дома, подобно тому, как городские клирики проводят службы для простого населения.

Ядро Дома - одна семья, связанная кровным родством с Матроной. Все они жрицы, волшебники, учителя, военные лидеры, мудрецы, торговцы.

Все отпрыски с минимальной примесью благородной крови считаются частью семьи и частью Дома. Каждый, кто вступает в брак с членом Дома, сам становится частью этого Дома. В политических целях могут слиться даже целые семьи, если, конечно, Матрона, позволит.

В течение долгого времени оплотом секты был Храм Элементарного Зла, но последняя атака авантюристов нанесла сильный удар, от корого культ пока не оправился. Однако последователи Древнего Ока плетут интриги повсюду. Дроу, обвиненный в связи с культом, ждут пытки и страшная казнь. Некоторые мудрецы считают что Культ Древнего Элементарного Ока связан с аспектом сумасшедшего божества, известного на поверхности как Тхариздан (CD 123).

Брак и кровосмешение необходимы для создания прочных связей. Если Дом видит политическое преимущество в том, чтобы принять некое дроу, он делает это. Принятие в Дом включает в себя некие церемонии, которые призваны официально показать членам Дома, что у них новый член.

Много Домов имеют влияние в нескольких обществах. Например, Дом Ейлсерс на пике свой силы имел представительства почти в каждом крупном городе дроу.

Даже сегодня, несмотря на свой упадок, Дом знаменит и известен. Дюжина или даже сотня отдельных семейств, тесно связанных или даже разрозненных, могут представлять один Дом. Некоторые величайшие Дома насчитывают тысячи членов и составляют большинство населения города.

В некоторых случаях Дом может иметь несколько Матрон. Например, если Дом Инлиндл имеет большое влияние в городе Ерелхей-Чинлу и городе Явот-Линид и обе ветви управляются сильными жрицами Ллос, то какая из них будет считаться Матроной?

Если они редко взаимодействуют друг с другом, лишь изредка общаясь через курьеров, то обе могли бы носить этот титул без последствий. Во многих случаях подобная ситуация приводит к гражданской войне внутри Дома.

РУКОВОДСТВО ДОМА

Почему Дома имеют так много власти? Дроу не имеют формального или организованного правительства, так что у них нет законов, которые управлялись бы всем обществом. Обычно политическая и общественная власть Дома происходит из векового влияние Дома в жизни общества. Сама семья Дома состоит из мощных дроу, некоторые из которых властные священнослужители, военные лидеры, влиятельные лица, торговцы.

Представители Дома могли быть властными дроу, которые следили за торговыми операциями в городе, ввозили продукты, необходимые всему обществу, тем самым укрепляя свою власть и влияние. Как правило, подобные средства управления сосредотачиваются лишь у некоторых дроу, способных удержаться на этом посту достаточно долгое время. Благодаря этому Дом расширяется, укрепляя свой статус. Другие отдельные торговцы пали в экономической или реальной борьбе, предоставляя Дому вести свои дела. Таким образом Дом приобретает все большее влияние на общественную и экономическую жизнь. Дом, который накопляет военную силу, увеличивает количество солдат, жриц, приглашает в свой Дом влиятельных дроу, заставляет других уважать себя и делать тоже самое.



Даже другие жрицы насуют перед властью Матроны Матери

Этот закон прост и неоспорим: члены Дома имеют власть и члены дома ведут дела друг с другом под властью одной Матроны. Следовательно, Матроны имеет всю власть и все остальные лишь мальчики на побегушках. Влиятельный Дом может поколебать устои целого общества. Истинно могущественный может бросит вызов всем другим Домам и даже Церкви. Если Дом добивается успеха, члены Дома получают тотальный контроль над всей территорией. Несмотря на хаотичную природу дроу, никто не посмеет противиться им, потому что не будет иметь силу, чтобы сделать это.

Быть частью Дома - огромная возможность для любого дроу, и каждый решается на это, даже если этот выбор означает жить в постоянной политике, предательстве, ударах в спину, секретности и паранойе.

При поддержке влиятельного Дома, способного обеспечить ресурсами и защитой, любой умный и терпеливый дроу сможет получить все.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДОМОВ

Мощь Домов дроу подобна воску, чем больше времени Дом находится у власти, тем сильнее он становится. Как долго Дому удалось хранить свое влияние, посредством действий членов Дома, говорит о том, как он ведет дела с остальной частью общества.

ДРУГИЕ ДОМА

Дома взаимодействуют друг с другом почти так же, как дроу взаимодействуют друг с другом; они своего рода отражение микрокосма общества дроу. Крупный Дом может объединиться с другим; иметь экономические конфликты с третьим (возможно даже используя собственных торговцев, принося убытки конкурентам); интриговать, чтобы ослабить четвертый Дом, нанять убийцу, чтобы устранить Матрону пятого Дома; и медленно копить войска для внезапного нападения на шестой Дом. Это обычный список событий, который существует практически в любом Доме. Подобно тому, как любой дроу знает, что ему не видать власти, пока он не установит тотальный контроль над другими дроу, так и Дома постоянно соперничают друг с другом, устанавливая первенство и подавляя остальные.

Союзы между Домами обычно существуют с целью политического, экономического или военного удобства. Обычно подобная "дружба" непродолжительна и заканчивается, как только одному из союзников больше не выгодно поддерживать соглашение. Хаотичная природа дроу склонна к предательству и коварству, поэтому иногда союзники не сдерживают обещаний, если победа над слабым союзником может дать неплохую прибыль.

Такие предательства иногда закончились гражданской войной (Смотри "Война", стр. 30). Если несколько Домов нашли союз более удобным, чем работу поодиночке, то такие союзы могут длиться не одно поколение, и иногда привести к слиянию нескольких Домов.

ДУХОВЕНСТВО

Отношения Домов к Церкви Ллос зависят в основном, от того насколько сильна религия среди представителей семьи. Там, где Матрона является жрицей, Дом может брать на себя роль политического рычага от имени Церкви. Матрона может иметь влияние, как в политической игре города, так и в церковных делах, подавляя чужое влияние как внутри, так и за пределами ее Дома.

В большинстве случаев существуют границы между Домом и Церковью, как бы они ни были слабы. Несмотря на то что Дома могут открыто противостоять друг другу, любой конфликт с Церковью всегда скрыт. В некоторых обществах Дом может получить такую огромную власть, что даже Церковь не может выступить против. А в других священники сосредотачивают в своих руках так много влияния, что никакой Дом, какой бы он сильный не был, не может противиться воле церкви. В большинстве случаев, баланс сил зависит от соглашений между такими крупными учреждениями. Дом не может открыто отрицать влияние Церкви, потому что священники Ллос могут объявить о том, что данным Домом утрачено благословение богини, а это сигнал другим Домам к началу войны. С другой стороны Церковь зависит от некоторых товаров, военной силы, экономических отношений, которые ей предоставляют Дома. Церкви может потребоваться помощь некоторых Домов в осуществлении воли Ллос. Если Церковь попытается настроить общественное мнение против определенного Дома и потерпит неудачу (возможно, потому что Дом имеет слишком много власти и другие Дома не смогут открыто выступить против), то священники полностью потеряют власть в глазах общества и возможно никогда больше не смогут вернуть свое влияние.

ВНУТРЕННИЕ СВЯЗИ

Дроу всегда будут дроу. Как бы сильны и монолитны не казались благородные Дома, по своей сути, это не более чем кипящий котел. Котел из тайн, сплетен, интриг и бесконечной паранойи предательства. Дома представляют вершину власти для дроу, и каждый член Дома хочет править единолично. Женщины одного семейства лгут, предают и убивают своих сестер только для того, чтобы стать следующей Матроной. Матрона убивает своих детей, опасаясь предательства. Каждый стремится сделать все, чтобы бы получить более выгодное положение в Доме.

Для того, чтобы поддерживать свое влияние, как над обществом в целом так и над своими собственными членами, Дома устанавливают свою собственные традиции и образцы поведения. Дом может создать свою собственную иерархию, собирать членов Дома вместе, проводить общие ритуалы, праздники. Каждый Дом может определить уровень подготовки и образования для своих отпрысков. Дом может даже иметь конкретные законы, запрещающие членам Дома заниматься определенной деятельностью, например, убийства во время военного конфликта, или сотрудничество с другими Домами в корыстных интересах. Если Дом имеет сильную власть над обществом, он может попытаться даже распространить эти законы за пределы Дома. Дома так же хаотичны, как и сами дроу, управляющие этими структурами. Тем не менее, это не мешает соблюдению норм и традиций, а наказания на непослушание очень жестоки. Попытки и смерть являются обычным наказанием на проступки. В этом отношении, диктаты Домов несут на себе роль правительства и свод законов.

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

Самое простое объяснение обязанностей любого дроу, входящего в состав большого Дома, это выполнение всех приказов Матроны или других высокопоставленных членов семьи. В зависимости от ситуации, эта служба может заключаться в небольшом путешествии с целью доставки письма или даже вступить в брак с угодным Матроне политическим союзником. Конечно, существует возможность отказаться, и понести наказание за непослушание. Однако если дроу откажет Матроне или жрице Ллос, то наказание будет жестоким.

Дома дроу имеют сложную структуру, которая не позволяет случайным индивидуумам выполнять произвольные задачи. Например, Дом назначает воина дроу Мастером Меча, этого момента он и только он несет всю ответственность за преподавание искусства борьбы младшим членам Дома во время мира и ведет солдат в бой во время военных конфликтов. Любой духовный служитель обязан помогать другим членам Дома в исполнении ритуалов, доказывающих их преданность Паучей Королеве. Волшебник должен изучать новые заклинания, создавать волшебные предметы для Дома, забрасывать неприятеля ужасными заклинаниями во время войны.

Одиночные наемники и авантюристы ищут лучшее положение в Доме все же самостоятельно, пытаются быть наиболее полезным и значимым. Не благородные дроу так же могут работать на Дома. Лавочники, ремесленники и просто торговцы продают свои товары Домам, производят что-то для определенных Домов ила же делятся частью прибыли за покровительство одного из Домов. Солдаты ведут тренировки в течение дня, отрабатывая варианты защиты своего Дома. Дроу очень прагматичны, они назначают на определенные должности определенных индивидуумов, так чтобы их вклад был максимально эффективен. В некоторых Домах иные правила, дроу посвящает себя своему

Дому только в случае необходимости, в остальное время он полностью самостоятелен. Другие Дома требуют, чтобы их участники работали для них все время; единственные персональные цели и задачи, которые они могут предпринять - это собственное продвижение к власти в этом Доме. Наиболее сильные Дома склоняются к последнему варианту, дающему наиболее полное использование всех ресурсов Дома. В конце концов, если тратить все свое время на работу для Дома, то велик шанс, что скоро ты возглавишь этот Дом.

Присоединение к Дому

Следующая таблица описывает систему присоединения (PH2, Глава 7).

Если Вы не используете эту систему в вашей кампании, проигнорируйте числовые величины ниже, и измените положение в обществе посредством возраста, опыта, уровня, или лучшим методом. Например, когда персонаж получает доступ к новым заклинаниям, это означает, что его Дом обеспечил его всем необходимым. Хотя никакого формального предела, ограничивающего помощь Дома, не существует, ДМ должен следить за злоупотреблением. Существует лишь одно правило, Дом предоставляет свои услуги только тем, кто докажет свою полезность. В том случае, если персонаж помогает Дому достичь большего могущества, ему помогут значительно больше, чем тому, кто использует ресурсы Дома в личных целях или ради сомнительных дел, в которых более того он часто терпит крах. В среднем допускайте, что персонаж может рассчитывать на помощь Дома не более трех раз в год.

Критерий	Модификатор отношения Дома	Непосредственный член семьи ²	
Уровень персонажа	+1/2 уровня ИП	Мужчина	+8 -20
Возраст	+1 за каждые 20 летс момента становления членом дома (или с момента взросления для рожденных в Доме)	Принимал участие хотя бы в одном столкновении с другим домом	+2
Рождение в Доме	+2	Публично прошедший Испытание Лолс	+2
Жрица Лолс ¹	+5	1 Эти преимущества не складываются друг с другом; выберите более высокий модификатор из двух, если оба критерия удовлетворены	
Старшая жрица Лолс ¹	+10	2 Эти преимущества не складываются друг с другом; выберите более высокий модификатор из двух, если оба критерия удовлетворены	
Отдаленный, но важный член семьи ²	+4		
Оценка	Название: Права и Обязанности		
3 и меньше	не имеет Дома, слуг, или младший член семьи без преимуществ.		

4-10 **Член Дома:** +5 бонус обстоятельства к проверкам Дипломатии, Сбор Информации, Запугивание против других, имеющих более низкий ранг, не имеющих ранга, в Доме. Может попросить Дом о помощи в любом деле, которое принесет пользу. Поддержка может содержать заклинания, оборудование на одну десятую ценности для обмундирования вашего уровня. Потребуется четыре десятых всего дохода в казну Дома и заберет сумму независимо от того, какие задачи или задания преследует семья.

11-20 **Приближенный Дома:** +5 бонус обстоятельства к проверкам Дипломатии, Сбор Информации, Запугивание против других, имеющих более низкий ранг, не имеющих ранга, в Доме. Может попросить Дом о помощи в любом деле, которое принесет пользу. Поддержка может состоять из заклинаний и равняться одной четверти общей ценности обмундирования для вашего уровня, вплоть до одной десятой общей стоимости. Потребуется не менее трех десятых всей прибыли от дела.

21-29 **Отпрыск Дома:** +10 бонус обстоятельства к проверкам Дипломатии, Сбор Информации, Запугивание против других, имеющих более низкий ранг, не имеющих ранга, в Доме. Может попросить Дом о помощи в любом деле, которое принесет пользу. Поддержка может равняться одной четверти общей ценности обмундирования для вашего уровня. Вы получаете **Лидерство (DMG 106)** как бонусный навык, все ваши последователи – дроу. Любые наемники и последователи, которых вы потеряли, не могут быть заменены, пока вы не получите более высокий статус в Доме. Дом может потребовать две десятые части всей прибыли в казну, независимо от задачи и цели.

30 и выше **Знать Дома:** Вы один из наиболее важных членов семьи, как матриарх или военный начальник, советник Матроны. +15 бонус обстоятельства к проверкам Дипломатии, Сбор Информации, Запугивание против других, имеющих более низкий ранг, не имеющих ранга, в Доме. Может попросить Дом о помощи в любом деле. Помощь равняется одной четверти общей стоимости оборудования для вашего уровня. Любые последователи, которых Вы наняли через ваше бонусный навык Лидерство, могут быть заменены при потере каждые 1d4 недели. Дом больше не требует ничего с вас, но вы должны поддерживать свою значимость.

У каждого дроу, входящего в состав Дома, есть свои права и обязанности. В целом в разных Домах они схожи, но могут и варьироваться. Обязанности довольно универсальны.

Все дроу уважают и боятся власти Домов, поэтому предложение вступить в благородный Дом очень ценится. Конкуренты или недоброжелатели трижды подумают о последствиях попытки убийства или саботажа представителей крупного властного Дома. Даже если конкуренция внутри Дома очень жестока, дроу, входящие в состав семьи, обязательно объединятся перед лицом общей опасности или с целью мести за оскорбление или нападения на их Дом?

Хотя Дом требует часть дохода его членов, он так же обеспечивает армию Дома и членов Дома всем необходимым. Наиболее влиятельные Дома имеют доступ к ресурсам, магическим свиткам, древним знаниям, сведениям разведки. Степень помощи и поддержки, которую может оказать Дом своему члену зависит от его ранга и положения в иерархии Дома, но даже самые незначительные члены Домов могут попросить небольшую услугу.

Для сравнения на стр. 23 приведена сводная таблица, которая характеризует степень влияния, возможной помощи члена Дома в зависимости от его ранга.

Заметки для ролеплея: Рассмотривайте каждый поступок или приключение с точки зрения своего Дома, смогут ли ваши действия принести благо не только вам, но и вашей семье. Подобное отношение не определяется чувством долга. Просто каждый дроу уверен в том, что он станет сильнее, когда его Дом станет сильнее. Чем больше вы вкладываете в процветание Дома, тем больше власти и влияния вы получите. Вы должны думать меньше о тех, у кого нет дома, и тех, кто мне может повлиять на политические игры Домов.

Члены Семьи

Большинство людей знакомо с высказыванием "Кровь не водичка", олицетворяя тем самым философию неразрушаемых уз семьи. У дроу есть похожее высказывание, его можно перевести примерно так: "В доме женщины только она знает, где спрятаны все ножи".

БЕРЕМЕННОСТЬ, РОЖДЕНИЕ, И ДЕТСТВО

Дроу намного более плодороднее эльфов поверхности. Они могут часто беременеть и имеют намного более короткий срок вынашивания ребенка. Дроу отказываются использовать магию, медицину и травяные лекарства, чтобы помочь матери в родах. Если мать умрет в процессе, значит она слишком слаба и не может быть полезной своему народу.

Как только рождается ребенок, его отдают на воспитание слугам. Родители редко сами воспитывают своих детей. Дети дроу не менее капризные, чем взрослые, их часто жестоко наказывают. Если ребенок слаб в детстве, чтобы выжить, он не сможет стать полноправным членом общества в будущем.

Можно легко предположить, что дроу вообще не ценят семейные узы, что они смотрят на своих семейных злобно и высокомерно. Эти выводы не совсем точны. Верно то, что большинство дроу чувствуют в лучшем случае только привязанность к родственникам. Однако часто бывает и то, что члены одной семьи ненавидят друг друга. Конкуренция родных братьев обычное явление среди дроу, которое часто приводит к кровопролитию.

Большинство дроу однако, не предаёт членов своей семьи без серьезного основания. Когда возникает внешняя серьезная угроза, семья объединяется несмотря на разногласия. Это определяется тем, что дроу знают своих родственников лучше, чем других дроу, могут анализировать их цели и замыслы, тем самым создавая себе чувство безопасности.

Некоторые семьи занимаются специфическими видами деятельности, например, торговлей, волшебством, кузнечным делом. В таких семьях успех одного члена напрямую улучшает положение семьи в целом. Например, если семья известна за воспитание отличных военачальников, то успехи одного из них укрепляют уважение других Домов к семье этого дроу.

Большинство семей дроу состоит из детей одних родителей и родственников. Эта семья включала бы бабушку и дедушку, родителей, детей и внуков, племянниц и племянников, братьев и сестер, тетю и двоюродных бабушек, дядей и двоюродных дедов. Некоторые семьи имеют дальних родственников.

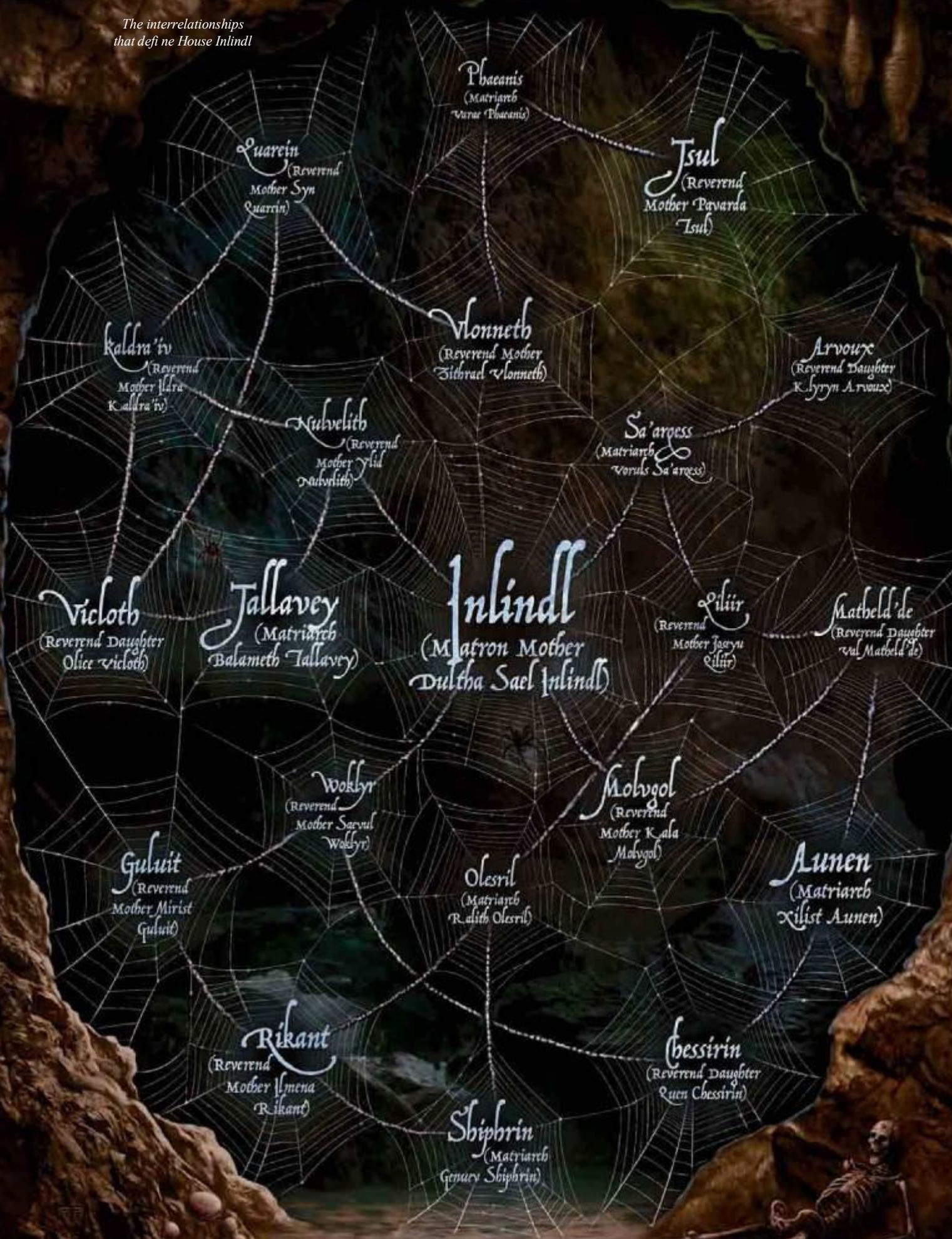
В некоторых случаях, соответствующий брак может примирить две семьи в одну большую, но в большинстве случаев мужчина просто включается в семью женщины. Глава семьи обычно - самая старшая женщина.

Возможно именно из-за неблагоприятных условий воспитания, дети дроу растут и развиваются быстрее, чем другие эльфы, почти так же быстро как люди. Их начинают обучать в возрасте между восьмью и десятью годами.

Обучение дроу очень сильно фокусировано. Хотя дети получают достаточное образование во всех аспектах жизни, они обучаются, прежде всего, в сфере влияния дроу и в тех областях, где дроу претендуют быть.

Как только дроу достигает юности (приблизительно в возрасте 20 лет, когда одна треть из них убита или принесена в жертву), их учебные занятия из групповых становятся личными. У каждого ученика свой наставник. Если учитель не убьет своего ученика в процессе обучения, то у юного дроу есть шанс стать достаточно квалифицированным, чтобы стать самостоятельным членом общества дроу, или занять место учителя после его смерти.

The interrelationships
that define the House Inlindl



В течение своей жизни члены семей возвышаются над родственниками или наоборот теряют позиции, тоже касается и Домов в целом. Матроны и прочие старшие члены семьи могут сотрудничать с целью свергнуть или дискредитировать другую семью, надеясь улучшить свое собственное положение. Действие определенного дроу может сильно отразиться на влиянии его Дома. Тот дроу, что имеет высокое положение в Доме, имеет также и высокую репутацию. Тех дроу, кто не выполняется своих обязанностей или тех, кто каким-то образом подвел свой Дом убивают или ссылают. В некоторых случаях в состав одного Дома могут входить несколько семей, которые могут конфликтовать друг с другом.

В чрезвычайно редких случаях одна семья может получить место главной семьи в Доме, что может привести к резким политическим изменениям в целом. Такой случай произошел не так давно, когда главенствующая семья Дома Ейлсервс (тайные прихожане Старшего Элементарного Глаза) была полностью оторвана от власти прихожанами Ллос. В таких случаях Дом меняет свое имя, принимая имя новой центральной семьи.

Хотя семьи одного Дома стремятся вместе продвинуть свой Дом к большей власти, они могут быть злейшими врагами. Одна из семей может попытаться устроить саботаж, военные переворот во время кризиса или удобного момента.

Очевидно, что дроу привыкли к такому положению. Сообщения о таких подрывных замыслах часто доходят до ушей Матрон. Доносчику обычно предоставляют награду или возможно хорошее место в Доме. Порой члены семьи могут получить заманчивые предложения от других Домов, это может быть сотрудничество с целью свержения неугодного Дома и дальнейшим переходом предателя в Дом-победитель. В конце концов для дроу больше важна собственная власть, чем продвижение Дома или целостность семьи.

Те дроу, которые угрожают своими действиями Дому, обычно заканчивают свою жизнь в жестоких расправах. Если целый Дом обвиняется в предательстве или действиях подрывающих благосостояние всего общества, то этот Дом незамедлительно уничтожается объединенными силами других Домов. Для дроу очень важно уничтожить всех членов семьи, но иногда выжившие попадают в рабство или их принимает один из Домов.

Финальное слово о дроу

Вы можете задать себе вопрос, как такое неустойчивое общество дроу сохранилось до наших дней. Как может общество, склонное к жестокости предательству, не уничтожило само себя за несколько поколений?

Хотите, верьте, хотите - нет, но общество дроу совершенно не реально. По всем правилам, дроу должны были убить сами себя еще в далеком прошлом. Видимо только вмешательство Ллос спасает дроу от полного падения и анархии.

Паучая Королева любит своих детей за то, что они странные, жестокие, кровожадные убийцы.

Все эти качества соответствуют ее представлению об идеальном обществе.

Ллос дает указания дроу посредством Церкви. Если один из Домов, семей или даже одинокий дроу угрожает обществу, то Богиня сообщает об этом своим жрицам. Они, в свою очередь, доносят сведения до других Домов и семейств, и с их помощью устраняют опасного конкурента.

Королева Пауков - не понимающая и терпеливая богиня, тем не менее, если она чувствует, что ее жрицы не в состоянии дать эффективное сопротивление, она приходит сама. Поскольку она потворствует разрушению и кровопролитию, именно такие качества могут привести к нежелательным последствиям, то Ллос может даже послать неугодному дроу видение, требуя прекратить их разрушительные действия. Если он откажется, или если сама Богиня будет не в настроении, то на виновника падет проклятие, он будет атакован полчищами чудовищный пауков, превратится в ужасного драйдера или просто мгновенно умрет.

Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



СМЕРТЬ

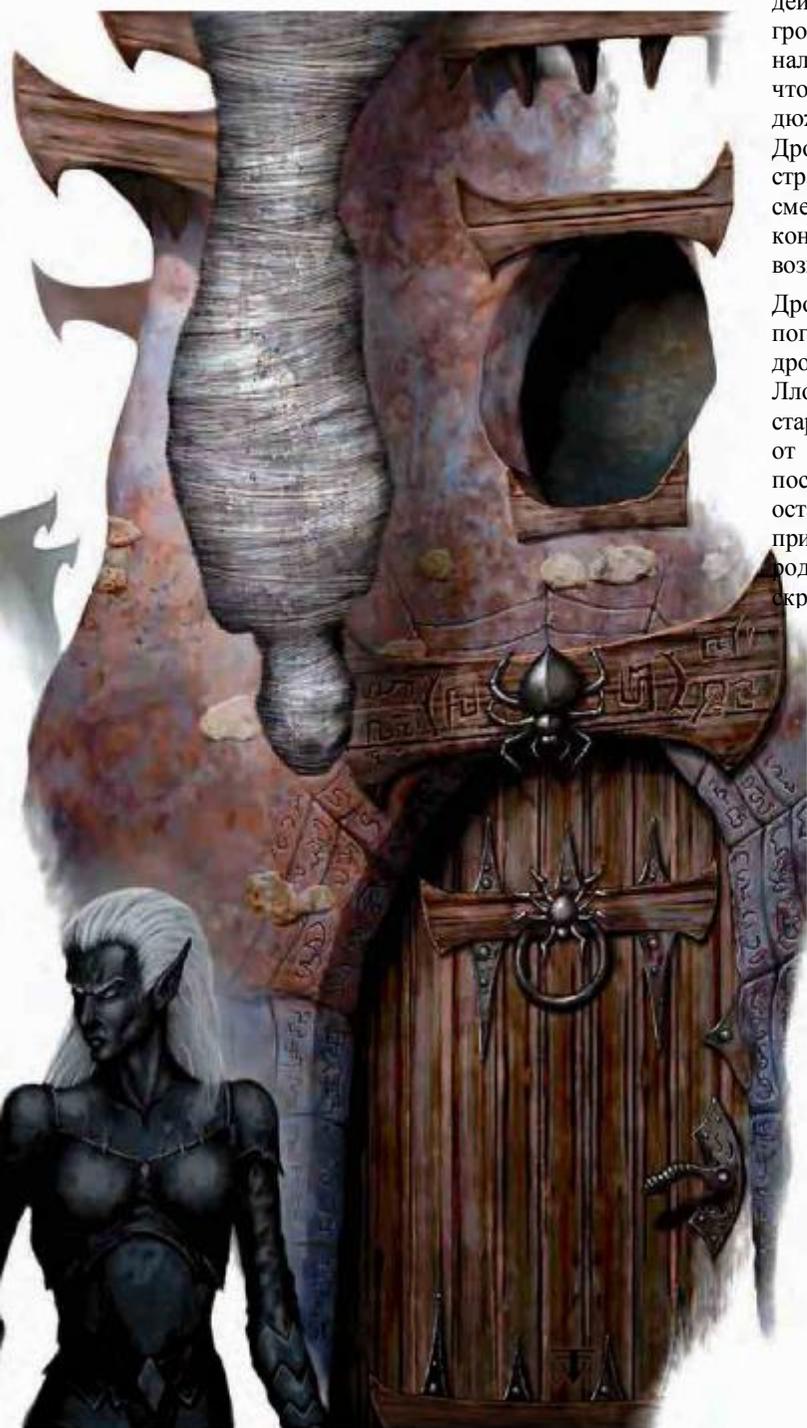
Смерть не является славным концом жизни. Это не вход в рай Ллос, это не заслуженный отдых после столетий тяжелого труда. Обычно, смерть является окончательным поражением, которое в одночасье отбирает у дроу заработанную власть, предоставляя ее другим, который не достоин ее. Смерть - судьба жертвы, а не хищника. Смерть - это конечное и вечное клеймо слабости.

У дроу очень сильный инстинкт самосохранения, как способ сохранить себя во что бы то ни стало в обществе, где постоянно рискуют. Дроу могут долго планировать действия, взвешивая риск и награду. Если неудача грозит смертью, многие дроу пойдут на риск только при наличии серьезных обстоятельств. Дроу не верят в то, что самопожертвование лучше, чем принести в жертву дюжину пусть даже самых верных и ценных союзников. Дроу получает удовлетворение, наблюдая за страданиями врага, но победа будет истинной только со смертью врага. Дроу часто не только убивают своих конкурентов, но и совершенно уничтожают тела, лишая возможности воскрешения.

Дроу редко умирают в старости, и они не хоронят погибших. Те, кто не погибает в бою или от рук другого дроу обычно погибают во время жертвоприношений Ллос. В конце концов, если высокоуровневый дроу стареет, какой цели он может случить? Дроу, умерший от старости или естественных причин, считаются постыженными за их неудачи в служении Ллос. Их тела оставляют гнить или подвешивают на воротах дома, как признак позора. Многие дроу кримируются родственниками, но скорее не как отношение, а с целью скрыть следы.

Несмерть

Дроу в сущности не избегают нежить, как многие другие расы, но они так же не наслаждаются подобной компанией. Они смотрят на нежить, как на бедное существование, поскольку подобное состояние лишает дроу присущего им расового преимущества, но они уважают силу тех, кто остался жить после зова смерти.



Советы по игре: Вы не очень заинтересованы в том, что было раньше до того момента, пока не можете получить что-то важное. Когда Вы чувствуете, что можете приобрести преимущество изучая прошлое, Вы прилагаете все усилия, чтобы извлечь знания, упущенные другими. Вы смеетесь над мифами эльфов и говорите, что вы знаете правду.

ШКОЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ К ОБРАЗОВАНИЮ ДРОУ

1 Отметьте, что в мифологии дроу, Ллос всегда была Ллос. Ее эльфийское имя Араушни она носила когда была в союзе с Корреллоном до того как обратилась во зло. Только только тогда она приняла новое имя Ллос. Конечно дроу не знают об этом, они верят, что Ллос была самым сильным и доминирующим богом пантеона и она всегда была Ллос.

Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



Расовые черты Дроу

- +2 Ловкость, +2 Интеллект, +2 Харизма, -2 Телосложение
- Средний размер.
- Базовая скорость дроу 30 ф.
- Темновидение до 120 ф.
- Иммунитет к заклинаниям и эффектам сна, +2 расовый бонус на сб Воли против заклинаний и заклинательных способностях и эффектам очарования.
- Сопrotивляемость магии 11 + уровень класса.
- Заклинательные способности: Дроу могут использовать следующие заклинания однажды в день: *танцующие огни*, *тьма*, *огонь фей*. Уровень мага равен уровню дроу.
- Владение оружием: Дроу опытни с ручным арбалетом, рапирой и коротким мечом.
- +2 расовый бонус к проверкам Слух, Поиск, Внимательность. A drow who merely passes within 5 feet of a secret or concealed door is entitled to a Search check to notice it as if she were actively looking for it.
- Автоматические языки: Общий, Эльфийский, Общий-подземный. Бонус языки: Абиссал, Акван, Драконик, Язык знаков дроу, Гномский, Гоблинский.
- Слепота при свете: подвергаясь дневному свету дроу претерпевают штраф -1 на броски атаки, урона, спасбраски или проверки навыков или умений.
- Любимый класс: Волшебник (муж) \клирик (жен).
- Регулировка уровня +2.
- Серьезность вызова: Дроу с уровнями НПЦ СВ равна уровню. Дроу с уровнями ИП СВ +1.

Одежда

Если дроу и известны еще чем-то кроме их хитрости, жестокости и эгоистичности, то это склонность к демонстрации статуса посредством одежды. Другим расам одежда дроу может показаться необычной и в некотором случае - скандальной. Фактически, только часть дроу носят вызывающие одежды, демонстрируя свое преобладание в обществе. Понятие скромности у дроу, по существу, самозащита. Одежда - защита не просто против температуры и окружающей среды, или в случае ношения брони против атаки, но так же против восприятия слабости.



Подобно другим расам одежда дроу свидетельствует о статусе

Перевод еще не готов



Перевод еще не готов



Отношения с другими расами

Никакая другая разумная раса не полагает, что дроу друзья. Они были всегда одиноки в мире. Много ненависти к дроу, поскольку они серьезные противники, их боятся как завоевателей, а некоторые просто негодуют на них по различным причинам.

Дроу, в свою очередь, испытывают презрение ко всем не-дроу, видя в них низших существ, которые годятся в рабы и в жертвы.

Хотя они смотрят сверху на другие расы, дроу не идиоты. Их презрение и ненависть, где необходимо, смягчены - пониманием способностей рассматриваемой расы. Дроу могут рассматривать иллитидов как низшую гонку, но это не означает, что они не признают опасности, которую может создать сообщество пожирателей разума. Дроу даже могут работать с другими расами, когда необходимо, если сотрудничество приближает их к цели, или если открытый конфликт был бы слишком разрушительным для сообщества темных эльфов.

Имена Дроу

Хотя собственное имя дроу имеет особое значения, родители часто относительно небрежны в создании имен для потомства. Таким образом, многих дроу выбирают новые имена, достигая зрелости.

Случайный генератор имен, представленный ниже, может продемонстрировать диапазон потенциальных выборов имени. Не стесняйтесь изобретать свое собственное имя для персонажей.

Каждое имя дроу состоит из приставки и одного или более суффиксов. Если использование суффикса отличается основанное на полу дровском, стандартную форму считают женским, и мужское дано в круглых скобках.

Если это продолжится, младшее поколение дроу могло бы руководить значительными группами драйдеров, нетерпеливо ожидающих возможности мести дроу и власти, которая вытеснила их на второй план.

Дуэргары

Дроу считают дуэргаров медленным лишенным воображения народцем со слабой волей, в то время

как дуэргары считают дроу недисциплинированными, темпераментными и навязчивыми. Кроме того дроу постоянно соперничают с дуэргарами за территорию, так что конфликты между этими расами относительно обычны.

Несмотря на то, что дроу часто были победителями в подобных стычках, это не говорит о преимуществе.

Большинство побед были выиграны на грани поражения, таким образом, дроу признают в дуэргарах сильных военных противников.

Твердая решимость этого крепкого народа вкупе с их природной стойкостью сделала дуэргаров излюбленными рабами дроу.

Эльфы

Сплошное отвращение. Абсолютная неудержимая ненависть. Дроу презирают других эльфов с почти невообразимой страстью. Некоторые налеты дроу на поверхностные общества имеют цель лишь уничтожение эльфов. Дроу может отменить многие свои планы ради повернувшейся возможности уничтожения эльфов. Дроу редко берут эльфов в рабство, предпочитая убивать их, чаще всего перенося в жертву Ллос. Рабство возможно лишь для продления мучений.

Эльфы, естественно, возвращают эту ненависть в равной мере. Более склонные к добру, эльфы редко предпринимают специальные попытки уничтожения дроу. Однако если на пути эльфа встанет дроу, клинки тут же вылетят из ножен. Антипатия эльфов к оркам или ненависть гномов к гоблинам не идут ни в какое сравнение с горящей ненавистью двух народов.

Драйдеры

Безопеляционным проявлением прихоти Ллос может служить создание ужасных мутантов.

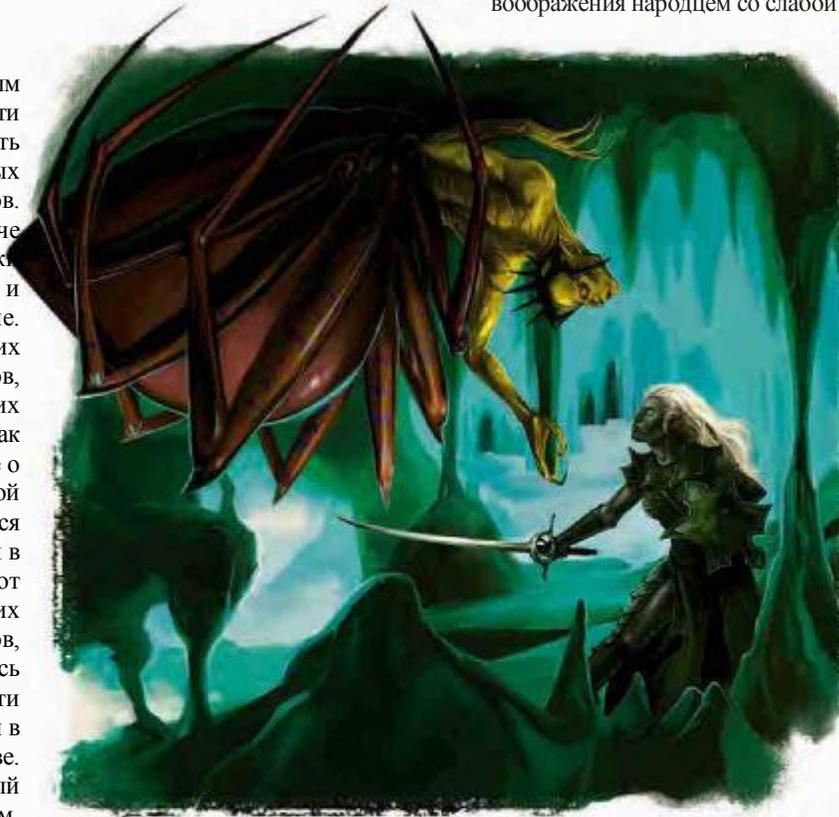
Драйдеры или иначе полудроу-полупауки вызывают лишь страх и отвращение.

Дроу восприняли их как неудачников, проваливших испытания богини и как напоминание о собственной возможности оказаться на их месте. Драйдеры в свою очередь презирают и ненавидят своих родственников, лишившись возможности продвижения в обществе.

Любого дроу, который столкнется с драйдером, ждет неминуемая смерть.

Однако, в течение последних лет, это отношение начало меняться. Отрыв драйдера от общества и традиций, дает ему шанс найти новые преимущества своего существования. Преобразование, вероятно, действительно является наказанием Ллос, но оно так же предоставляет им отличное здоровье и мистическую силу. Возможно ли, что наказывая одного, Ллос так же создает пользу обществу в целом? Ведь дроу, который оказался слишком слаб, может стать сильнее, получив трансформацию.

Те драйдеры, которые были сосланы и забыты, вновь получают возможность стать частью общества. Вероятно, они уже не смогут восстановить свой предыдущий статус и не смогут никогда считаться равным дроу, но они могут легко выполнить роль личных слуг и агентов, с большими силами и привилегиями. Драйдеры, естественно, обеспокоены столь внезапным изменением отношений, но некоторые из них находят в этом предложении больше выгоды, чем одиноко скитаться по дикому Подземью.



Несколько молодых дроу начали сотрудничать с драйдерами.

Тактика дроу

Как упомянуто выше, дроу избегают прямой конфронтации, когда это возможно. Они предпочитают налеты, засад, саботаж и убийство, чем битву. По их мнению, наилучший бой - не тот, в котором ты вышел победителем, а в котором у врага даже не было шанса выжить. Два первичных качества лежат в основе этой философии, которой учат всех дроу в военных академиях.

Сначала, эти методы борьбы обеспечивают дроу больший шанс победы. Как все эльфы, дроу имеют недостаток физической силы и выносливости. Они более быстро устают и могут быть легко убиты. Поэтому ближний бой очень невыгоден для дроу. Кроме того, их способность вызывать неестественную тьму

позволяет им посеять хаос и неразбериху для обеспечения отличной возможности неожиданного нападения, а в комбинации с дальнозоркими в темноте глазами и повышенной ловкостью, стрелковое оружие наиболее предпочтительно.

Второй и более влиятельной причиной является инстинкт самосохранения. Каждый неприятель, который умрет от стрелы или магии, означает на один клинок меньше в армии неприятеля. А это сохранит жизнь одному дроу.

Дроу не трусы, они совершенно безжалостно прагматичные. Понятие "честного боя" они считают глупым. Любая тактика, которая предоставляет дроу шанс победы с минимальной опасностью, автоматически предпочтительна, независимо от того, как грубо, ужасно или предательски это будет выглядеть.

И как бы командиру не хотелось жертвовать частью отряда, она, не сомневаясь ни секунды, принесет отряд в жертву, чтобы спасти себя.

Хотя в зависимости от обстоятельств у дроу может быть разная тактика ведения боя, все они включают основные элементы, описанные ниже:

Миньоны: Дроу предпочитают позволять другим сражаться за себя. Большая часть "армии" дроу состоит только из нескольких дроу командующих и специальных оперативных отрядов. Основу боевой силы составляют рабы, нанятые солдаты, орки, троглодиты, гномы, люди. Дроу часто используют миньонов как простую пехоту, отвлекая неприятеля, когда дроу бросают заклинания и стреляют из безопасных позиций. Хотя военная стратегия дроу достаточно развита, чтобы выигрывать бой с минимальными потерями, среди дроу не считают потери среди простой пехоты.

Когда это возможно, дроу предпочитают использовать расовые преимущества миньонов. Орки и багбиры, например, используются как ударные войска в ситуациях, когда их большая сила может быть наиболее эффективна.

Дуэргаты и другие карлики используются как авангард во время длительных маршей или как защита других силы, имеющая преимущество в броне и выносливости. Гномы и кобольды занимают место разведчиков, в то время как хобгоблины выполняют особые поручения или даже становятся помощниками офицеров дроу.

Независимо от того, какую роль выполняют эти расы, у них одна цель - они должны первыми принять на себя удар неприятеля, пока как офицеры дроу будут принимать решения.

Перевод еще не готов

