

ДРОУ

«Изящные и смертоносные, чувствующие себя как дома, в темных глубинах Подземья».

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 1,62 м – 1,82 м

Средний вес: 58 кг -77 кг

Значения параметров: +2 Ловкость; +2 Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6

Зрение: Темновидение

Языки: Всеобщий, Эльфийский

Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность

Происхождение фей: Ваши предки были родом из Страны Фей, поэтому все эффекты которые действуют на фейских существ, действуют так же и на вас.

Транс: Вместо сна, дроу входят в медитативное состояние, известное как транс. Вам нужно провести 4 часа в этом состоянии, чтобы получить те же самые преимущества, на которые другие расы тратят 6-часовой расширенный отдых. Пока вы находитесь в транс, вы полностью ощущаете все свое окружение, можете замечать приближение врагов и другие события, как обычно.

Затронутый Лолт: Один раз за сцену, вы можете использовать один из двух талантов: *Облако Тьмы* или *Темный Огонь*.

Облако тьмы

Расовый талант дроу

Вас окутывает саван тьмы, и скрывает от чужого взора.

На сцену

Малое действие **Ближняя вспышка 1**

Эффект: Вспышка создает облако тьмы, которое остается на месте, до конца вашего следующего хода. Облако блокирует линию обзора, все ее квадраты имеют полную затененность, и все существа, входящие в облако, ослеплены до тех пор, пока не выйдут. Вы имеете иммунитет к этим эффектам.

Темный огонь

Расовый талант дроу

Мерцающая аура фиолетовых огоньков окружают вашего врага, делая его легкой целью.

На сцену

Малое действие **Дальнобойное 10**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект +4 против Реакции, Мудрость +4 против Реакции или Харизма +4 против Реакции.

Увеличение бонуса до +6 на 11 уровне, и до +8 на 21 уровне.

Попадание: До конца вашего следующего хода, все атаки против цели имеют боевое преимущество, и цель не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Особое: Когда вы создадите своего персонажа, выберите какой параметр вы будете использовать для атаки этим талантом: Интеллект, Мудрость или Харизму. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.



Дроу – это падшая раса темных эльфов, чья красота и изящность были потеряны от постоянного присутствия зла. Подавляющее большинство темных эльфов, основывают свое поведение и привычки на поклонении хаотично злой богине Лолт, так же известной как Паучья Королева.

Общество дроу разделено на множество домов. Главы самых влиятельных домов, захватывают власть в различных городах Подземья, подземном королевстве под фазруном, которое темные эльфы называют домом.

Играйте дроу, если вы хотите...

♦ ловко подкрадываться, наносить быстрые удары и использовать разные грязные тактики боя.

♦ играть героем, который ищет искупления, или тем, кто сражается, чтобы превзойти злобу своего народа.

♦ быть представителем расы, которой подходят классы следопыта, колдуна, и плута.

Физические качества

Дроу имеют рост, примерно как у людей и стройное, спортивное телосложение. Физически они напоминают элдринов, с гибким сложением, приятными чертами, и бледно черной кожей. Глаза дроу бывают ярко красными, лиловыми или голубыми. Все дроу имеют белые волосы, которые они заплетают в хвост и украшают сложными заколками в виде паутины, сделанными из драгоценных металлов. Помимо бровей и волос на голове, дроу имеют небольшое количество волос на лице, хотя мужчины иногда отпускают длинные бакенбарды и бородки.

С самого детства, дроу должны быть хитрыми. Они не получают никакой доброты, тепла и заботы. Такие отношения могут рождать губительную слабость. Дроу плохие родители, самодовольные и независимые, так что их отпрыски становятся сильными, хотя и должны пройти через жестокую юность. Такое обращение укрепляет их

природную склонность к злу. В редких случаях, грубое отношение с ребенком может привести к противоположным результатам, рождая в нем ненависть и презрение к своему обществу. Такое отношение часто приводит молодых дроу к ранней смерти.

По большому счету, темные эльфы живут не дольше, чем их предки с поверхности. Дроу, которые сумели избежать насильственной смерти могут прожить до 200 лет, хотя есть такие представители этой расы, которые измеряют свой возраст в веках.

Игра дроу

Большинство дроу крайне злые. Они жестоки в своих отношениях с другими, и предательски среди своих. В погоне за властью, статусом и благосклонностью Лолт, дома дроу сражаются друг с другом, накапливают богатства и рабов слабых рас. Изменчивые прихоти жриц Лолт требуют абсолютного повиновения, ведущего всю расу к развитию зла.

Хотя большинство дроу безнадежные злодеи невольники Паучьей Королевы, не все страдают от этого. Некоторые дроу убежали из Подземья, чтобы найти новую жизнь на поверхности, в то время, как остальные удовлетворяют капризы жриц Лолт, участвуют в захватнических походах или основывают собственные жрицы Паучьей Королевы устраивают кровавые уроки каждому, кто назовется врагом своей богини. Но все же некоторые дроу идут на этот риск, и встают против жриц Лолт.

Дроу рождаются во тьме. Их общество жестокое и капризное, в этом мире жизнь ничего не стоит, и только власть имеет значение. Даже дроу, которым удалось избежать лап этой злой культуры, несут на себе следы уроков, которые они выучили в молодости.

Дроу понимают значение альянсов и наслаждаются дружескими отношениями, но они расценивают любые такие отношения временные и учатся в раннем возрасте не доверять любви и духу товарищества. Такие отношения могут скрывать предательство. Поэтому темные эльфы, всегда ожидают предательства, от тех, с кем они имеют дело. Дроу никогда не удивляет появление ножа, и поэтому они считают сложным, создание длительных отношений.

С самого рождения, дроу учат, что они превосходят во всем все другие расы – тех, кто не имеет достаточно силы, чтобы защитить себя и заслужить звания настоящего дроу. Поэтому они могут быть высокомерными и унижать других, чтобы заслужить уважение своих сородичей. Некоторые свободные дроу понимают, что эти закоренелые стереотипы очень сложно преодолеть. Каждый дроу, сбежавший из Подземья, должен прийти к соглашению с тем, что он пережил и тем, что он увидел в новом мире. Тот смог этого добиться, могут рассчитывать на более или менее нормальную жизнь, но те, кто не сумел этого сделать, должны будут преодолевать много печальных уроков, находясь между двух миров, и отвергнутыми в каждом из них.

Характеристики дроу: Высокомерные, холодные, подкрадывающиеся, прагматичные, мятежные, беспощадные, скептические, цивилизованные, изощренные.

Мужские имена дроу: Адинимис, Баридл, Беглос, Винтэль, Дриздаун, Элькантар, Хаэлирин, Хундар, Келнозз, Малаггар, Налклир, Оркалал, Пеллот, Фаэгел, Кварфейн, Рилтар, Ульвейн, Воргирн, Ксалгос, Зебит.

Женские имена дроу: Акнет, Алауниира, Бриесрил, Кали, Каринида, Дивиир, Дризимль, Фаэремма, Филлит, Иливарра, Мирима, Пелланистра, Квеваун, Шивра, Вьергар, Ваерен, Ксун, Йасесрил, Закетрин, Зарра,

Авантюристы дроу

Ниже описаны три примера авантюриста дроу.

Кварфейн – дроу следопыт и верный последователь Келемвора. Он недолго боролся за выживание в своем родном городе, и был предан своим лейтенантом, главе своего дома. Но ему удалось убежать. Спустя недели мучительных исследований подземелий, он сумел покинуть Подземье и выбраться на поверхность. Теперь Кварфейн возглавляет экспедиции в Подземье, используя помощь своих последователей авантюристов, чтобы отомстить жрицам Лолт.

Фаэремма – дроу плут и шестая дочь в своей семье, которой в детстве пришлось пережить бесконечные муки от родителей и старших сестер, а свою жизнь она должна была закончить на алтаре своей матери, принесенной в жертву богине. Но ей удалось убежать из своего дома, и вместе с торговым караваном, добраться до поверхности. Шпионы ее матери охотятся за ней до сих пор, и Фаэремма продолжает убежать, перебираясь от места к месту, постоянно опережая своих преследователей.

Воргирн – колдун дроу, который изучил мистические знания сил фей. Он заметил, что жрицы Лолт подозревают его независимость и его загадочную магическую силу. Воргирн бежал в поисках убежища среди других цивилизаций или, может быть, более терпимого мира. В лесах на поверхности он встретил тех, кто так же любил красоту природы и ее магическую силу. Они стали его друзьями, которым он мог доверить даже свою жизнь. Воргирн сумел отвернуться от дороги ненависти своего народа. Теперь он сражается за свой, ново обретенный дом и людей, которые оказали ему поддержку.

ГЕНАЗИ

«Воплощение энергии, союз хаоса и порядка, стойкая, страстная и необычная раса».

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 1,70 м – 1,87 м

Средний вес: 60 кг -100 кг

Значения параметров: +2 Сила; +2 Интеллект

Размер: Средний

Скорость: 6

Зрение: Обычное

Языки: Всеобщий, Первичный

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Природа

Стихийное происхождение: Ваши предки были родом из Элементального Хаоса, поэтому все эффекты которые действуют на стихийных существ, действуют так же и на вас.

Стихийное воплощение: Выберете одно стихийное воплощение: дух земли, дух огня, дух шторма, дух воды или дух воздуха. Это воплощение является частью вашей природы. (Черта Дополнительное воплощение, стр. 133, позволяет вам взять дополнительное воплощение или изменит его). Каждое стихийное воплощение дает вам специальные преимущества и предоставляет

связанный талант На сцену. Изменения вашей внешности основаны на вашем стихийном воплощении.

Дух земли: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, расовый бонус +1 к спасброскам, и талант *Подземный Толчок*.

Дух огня: Вы получаете расовый бонус +1 к Рефлексам, сопротивление огню 5, и талант *Огненный пульс*. На 11 уровне сопротивление огню увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление огню увеличивается до 15.

Дух шторма: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, сопротивление 5 молнии, и талант *Вестник Шторма*. На 11 уровне сопротивление молнии увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление молнии увеличивается до 15.

Дух воды: Вы можете дышать под водой. Так же вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона и талант *Быстрый Поток*.

Дух ветра: Вы получаете сопротивление 5 холоду и талант *Идущий по ветру*. На 11 уровне сопротивление холоду увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление холоду увеличивается до 15.

Молнии, окутывающие вас, становятся поражающим громом. Искры танцуют по вашей коже, а воздух вокруг вас кажется затемненным и грохочущим.

На сцену ♦ Молния, Гром

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы наносите дополнительный урон 1к8, когда вы попадаете атакой громом или атакой молнией.

На 11 уровне урон увеличивается до 2к8.

На 21 уровне урон увеличивается до 3к8.

Быстрый поток

Расовый талант генази

Ваше тело перетекает как вода, когда вы двигаетесь, и поражает ваших врагов изысканной, но смертельной волной.

На сцену

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете сдвинуться с вашей скоростью по земле или жидкой поверхности. Вы не получаете штрафа за протискивание во время этого движения, вы можете проходить через пространство врагов, игнорировать сложный ландшафт, и не получаете урона, если поверхность или субстанция, через которую вы проходите, обычно наносит урон.

Идущий по ветру

Расовый талант генази

Вы ловите поток ветра. Воздух кружится вокруг вас, и поднимает вас над землей.

На сцену

действие Передвижения Персональный

Эффект: Полет на 8 клеток. Если вы не заканчиваете свое движение на твердой поверхности, вы медленно спускаетесь к земле и не получаете урона от падения.

Подземный толчок

Расовый талант генази

Земля двигается в ответ на ваш удар ногой, сбивая вашего врага с ног.

На сцену

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цель: Враги в зоне эффекта, который касаются земли

Атака: Сила +2 против Стойкости, Телосложение +2 против Стойкости или Ловкость +2 против Стойкости.

Увеличение бонуса до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Цель сбита с ног

Особое: Когда вы получаете это воплощение, выберете какой параметр вы будете использовать для атаки этим талантом: Силу, Телосложение или Ловкость. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

Огненный пульс

Расовый талант генази

Когда враг наносит удар, карающий огонь охватывает ваши руки и кулаки.

На сцену ♦ Огонь

Немедленная Реакция Рукопашное 1

Условие: Враг попадает по вам рукопашной атакой.

Цель: Враг условия

Атака: Сила +2 против Реакции, Телосложение +2 против Реакции или Ловкость +2 против Реакции.

Увеличение бонуса до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон огнем 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, на 11 уровне.

Увеличение урона до 3к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, на 21 уровне.

Особое: Когда вы получаете это воплощение, выберете какой параметр вы будете использовать для броска урона этим талантом: Силу, Телосложение или Ловкость. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

Вестник шторма

Расовый талант генази



Генази – существа внутренних противоречий. Каждый генази воплощает потенциальный хаос воздуха и огня, порядок земли и воды, или ярость грома и молнии. Генази полностью воплощают только одну из этих граней своей стихийной души. Их раса вспыльчива и разнообразна как люди. Генази встречаются почти везде.

Играйте генази, если вы хотите...

- ♦ бороться или экспериментировать с порядком и хаосом своей сущности.
- ♦ пытаться примерить свой характер и внешность.
- ♦ быть представителем расы, которой подходят классы маг меча и военачальник.

Физические качества

Все генази постоянно воплощают элементы. (Генази не имеют нейтрального, не стихийного состояния.) Все они рождаются с одним стихийным воплощением, генетические черты которых, передаются от их родителей. Некоторые генази изучают дополнительные воплощения в период поздней юности или взросления, и редко имеют больше двух.

Генази имеют примерно такие же пропорции, как и люди, хотя более склонны к широкому телосложению, которое показывает их физическую силу. Тело генази наполнено потоками энергии, которые горят светом, связанным с элементом, который воплощает генази. Эти энергетические линии создают узор, который один у всех представителей одного семейства, а иногда и между нациями. Специфические узоры линий энергии на голове и лице каждого генази различны у каждого отдельного индивида, так же как и отпечатки пальцев у людей. Даже когда генази изменяют свое стихийное воплощение, они сохраняют свой уникальный узор энергетических линий. Чтобы показать узор энергетических линий на своем теле, генази часто носят одежду, которая открывает хотя бы небольшие часть тела.

Цвет «волос» и кожи генази, так же зависит от индивидуального стихийного воплощения. Генази не имеют настоящих волос – субстанция, которая покрывает их головы в различных воплощениях, это магическое выражение их стихийной природы.

Физические качества, которые генази отражают в своих различных стихийных воплощениях, описаны ниже.

Дух земли: Бурая кожа; золотые энергетические линии и глаза; лысая, покрытая сияющими энергетическими линиями голова.

Дух огня: Бронзовая или красная кожа; огненно красные энергетические линии и глаза; языки пламени выходящие из энергетических линий на голове.

Дух шторма: Фиолетовая кожа; серебряные энергетические линии; сияющие, кристаллические серебряные наросты на голове.

Дух воды: Кожа цвета зеленоватой морской волны; ярко синие энергетические линии; лысая, покрытая сияющими синими энергетическими линиями голова.

Дух ветра: Серебряная кожа; голубые энергетические линии; сияющие, кристаллические голубые и серые наросты на голове.

Средняя продолжительность жизни генази, примерно равна человеческой, и составляет 75 лет. Некоторые представители расы могут доживать до 90 или 100 лет.

Игра генази

Неопределенность стихийных воплощения генази, иногда противоречит их расовой, изменчивой природе. В большинстве регионов, где живут генази, преимущество тех или иных воплощений зависит от окружающей среды региона. Самым крайним примером такого эффекта, можно считать подводные сообщества, в которых могут жить только генази воплощения духа воды.

В городах, чье строение использует сложные, многоэтажные здания или даже находятся на парящих островах земли (такие как Эйрспур, столица Аканула), большинство живущих генази – это воплощения духов шторма и ветра. В жарком климате или местах, где правят существа огня (такие как город Мемнон, в Калишмане), распространены воплощения духов огня. Генази известны своим присутствием в Акануле, Калишмане и Возвращенном Абейре, но в малых количествах, генази можно встретить почти везде.

Генази, которые имеют больше одного воплощения, думают о себе, как нескольких разных личностях. Вспыльчивые и страстные генази, воплощающие дух огня, могут быть более осторожными, воплощая дух земли. Так же, генази у которых есть несколько воплощений, иногда изменяют их для выражения своего настроения или намерения.

Философы генази верят, что они были созданы мировыми божествами как союз хаоса и порядка. Некоторые из них думают, что конфликты и борьба исключают то или иное из их природы, делая их маньяками хаоса или последователями порядка, но это скорее исключение из правил. Большинство из них просто наслаждаются связью с миром, которая дает им, их стихийная природа.

В детстве, генази могут проявлять только одно воплощение. В Фаэруне есть только несколько областей, где генази знают членов семей или друзей детства, которые имели несколько воплощений, поэтому они росли, зная больше о других элементах, которые присущи их расе.

Амбиции и гордость сильно повлияли на культуру генази. Они постоянно стремятся овладеть своим состоянием. Их общество кипит под постоянным давлением, проповедующее истинную силу и знания. Но в результате, структура общества генази не стало более устойчивой, чем общество других рас.

Генази испытывают древнюю неприязнь к другим расам. Они не могут с уверенностью назвать другом, никого из представителей других народов – и даже среди генази. В городах людей, некоторые генази предпочитают иметь дело с одной группой друзей, пока проявляют воплощение одного элемента, и держаться другого круга друзей, в другом воплощении. Другие генази, пытаются искать друзей, с которыми могут быть вместе в любых воплощениях.

Характеристики генази: Капризные, экзотические, свободолюбивые, высокомерные, упрямые, импульсивные, независимые, вспыльчивые, страстные, идеалистичные.

Мужские имена генази: Эмер, Гарел-кай, Джетт, Кад-дим-сул, Ки-амар, Мариз, Сардис, Ша-карн, Юриель, Зан-кири.

Женские имена генази: Ашар, Гвинд, Лен-джес, Дженда-шан, Джерра, Май-сал, Мара-кай, Нари-лана, Сон-лиин, Валандра, Ванри.

Авантюристы генази

Ниже описаны три примера авантюриста генази.

Мариз – генази военачальник. Несмотря на то, что он начал свою жизнь в воплощении духа шторма, его постоянно тянуло к морю. Его знакомые не одобряли его выбор стать пиратом в море Павших звезд, поэтому он стал охотником на пиратов в море Павших звезд. Вся его жизнь, кажется, изменяется в зависимости от настроения Мариза. Бесспорно, его воплощение духа воды, спасло его жизнь, когда он потерпел крушение в морском бою, и с тех пор он задался целью, заработать достаточно денег, чтобы купить свой собственный корабль и магический арсенал, чтобы вернуться и отомстить за свое первое разбитое судно. Пока у Мариза есть только его меч и остроумие, но он может рассчитывать на своих друзей, которые готовы ему помочь достать корабль и отправиться в путь.

Генази маг меча Нари-лана стала студентом магии, фехтовальщицей, а ее воплощение духа воздуха пока только растет. Она стремится последовать традициям магов меча штурмовиков, и в итоге стать одним из мятежников Ши́ра. Она идет своим путем, и стремится заслужить высокий пост в обществе, и однажды, окончив школу магов меча, чтобы победить бродячего эладрина мастера меча. Поражение от этого эладрина изменило жизнь Нари-ланы. Она была впечатлена новой техникой и скрытыми талантами, которые продемонстрировал эладрин. И чтобы овладеть этой техникой в совершенстве, она собирается отправиться в путь, полный опасностей и приключений. Возможно, на своем пути она еще встретит того эладрина, но если это произойдет, она покажет ему всю мощь магии меча, которую она приобрела в своих приключениях.

Гарел-кай служил подмастерьем у волшебника человека в большой город Уотердип. Его учитель внезапно исчез несколько месяцев назад, оставив Гарел-каю с кучу знаний, и внезапную жажду приключений и путешествий. Гарел-кай еще не готов признать это, но его сильно интересуют те земли, где могут жить другие популяции генази. Он еще не уверен, стоит ли искать жизни среди своего народа или так и остаться обычным жителем большого города.