

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

Расы Фаэруна

Races of Faerun



Eric L. Boyd, Matt Forbeck, James Jacobs

Перевод - LE_Ranger

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

Для божеств дана как основная та транскрипция, которая «на слуху» – Аурил вместо правильного Орил, Илматер вместо Иллмэйтер и т.д.

Дословно переведено на русский большинство географических названий, кроме тех, перевод которых звучит несколько «криво». Для навыков, заклинаний, престиж-классов в скобках даны оригинальные английские названия.

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru и forums.spellbook.ru.

Жду откликов, стоит ли продолжать переводы D&D-материалов.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru

Содержание

Вступление

Раса, подраса и этническая группа
Как читать расовую статью
Регулировки уровня и ECL
Расовый Hit Dice
Как читать регион

Глава 1: Дварфы

Арктический дварф
Золотой дварф
Серый дварф
Щитовой дварф
Урдуннир
Дикий дварф

Глава 2: Эльфы

Водный эльф
Авариэль
Дроу
Лунный эльф
Солнечный эльф
Дикий эльф
Лесной эльф

Глава 3: Гномы

Глубинный гном
Лесной гном
Скальный гном

Глава 4: Полуэльфы

Обычные Полуэльфы
Водный полуэльф
Полудроу

Глава 5: Полуорки и орки

Серый орк
Полуорк
Горный орк
Орог

Глава 6: Халфлинги

Призрачный халфлинг
Легконогий халфлинг
Сильный сердцем халфлинг

Глава 7: Люди

Калишит
Чондатанец
Дамарец
Иллусканец
Мулан
Рашеми
Тетирианец
Другие человеческие этнические группы

Глава 8: Затронутые планами

Аазимар
Воздушные дженази
Земные дженази
Фей'ри
Огненные дженази

Танарукк
Тифлинг
Водные дженази

Глава 9: Младшие расы

Ааракоккра
Кентавр
Гоблиноиды
Кир-ланан
Лизардфолк
Ликантропы
Шейд
Вемик
Юань-ти

Приложение

Оснащение
Умения
Магические изделия
Монстры

Животное
Кэввекан
Смертельный клык
Осквип
Змея, летучая
Стидер

Престиж-классы

Бушующий в бою
Певец клинка
Пробивающий гном
Эльфийский высокий маг
Небесный страж Великой Трещины
Военачальник орков
Певец заклинаний
Скальд-воин
Снайпер военной прачи

Заклинания

Врезки

Приобретение шаблона
Порящие в ночи

Этническая принадлежность существующих персонажей

Вступление

Фаэрун - дом сотен интеллектуальных народов, разделенных на тысячи племен, кланов, наций и этнических принадлежностей. Некоторые из этих рас - чудовищные хищники, вооруженные ужасными силами, некоторые - кровожадные мародеры, терроризирующие более цивилизованный народ, но большинство - добросердечный народ, желающий жить в мире любым способом, который для них более приятен. Это великое разнообразие физической природы, магических талантов, вер и ценностей создает невероятную путаницу культур, охватывающих весь континент - гобелен столь сложный и чудесный, что никто из смертных не может и надеяться когда-либо постичь его целиком.

"Расы Фаэруна" исследуют почти 50 из наиболее важных, примечательных или широко распространенных народов, которые могут быть найдены на землях Фаэруна, сосредотачиваясь на расах, которые наиболее вероятно станут приключенческими персонажами. Хотя гиганты и драконы, конечно же, интеллектуальны и могут владеть огромным влиянием над частями мира, которые они провозглашают своими, их обычно нельзя найти среди приключенческих банд. С другой стороны, существо типа троглодита или кваггота может быть склонно принять блуждающую жизнь авантюриста, но их количество так невелико и их общества столь затворнические и изолированные, что они просто не оставили больших отметок на лице Фаэруна. Поэтому эта книга концентрируется на восьми главных расах (люди, дварфы, эльфы, гномы, полуэльфов, полуорки и орки, халфлинги и затронутые планами) и множестве младших рас, от ааракро до юань-ти.

Что вам необходимо для игры

Эта книга требует "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего", "Руководство Монстров" и "Установку Кампании Забытых Царств". Вам также полезно иметь "Резюме Монстра: Монстры Фаэруна", хотя Вы в ней не нуждаетесь, чтобы использовать эту книгу.

Следующие расы, упомянутые в этой книге, описаны в "Монстрах Фаэруна": аараккры, арктические дварфы, урдунны, дикие дварфы, фей'ри, танарукки, Декантерские гоблины, вемики и юань-ти (зараженные). В этой книге Вы найдете достаточно информации в расовых описаниях этих рас, чтобы и играть ими в качестве игровых персонажей, но Вы должны обратиться к "Монстрам Фаэруна", если Вы нуждаетесь в описаниях их как монстров для вашей игры.

"Расы Фаэруна" также выполняют пересмотр "Руководства Игрока", "Руководства Ведущего" и "Руководства Монстров". Некоторые пересмотры правил были включены в это издание, типа изменений в шаблоне ликантропа, как монстры приобретают умения и навыки, изменения умений, заклинаний и навыков и детализация способностей класса и расы. Если у Вас есть трудности при идентификации умения, навыка или заклинания, это, вероятнее всего, изменение из-за пересмотра.

Раса, подраса и этническая группа

Повсюду в этой книге термины раса, подраса, и этническая группа (или этническая принадлежность) используются для описания различных народов Фаэруна. Эти термины имеют определенное значение в контексте игры "Подземелья и Драконы".

Раса - отличающаяся разновидность интеллектуальных существ, разделяющих многие из одних и тех же качеств. На Фаэруне существа различных рас могут часто производить детей, которые могут в свою очередь иметь своих детей, так что термин "раса" не совсем отвечает строгому научному определению того, что есть разновидность. Раса важна в терминах игры, потому что она описывает набор правил, общих для всех персонажей этой расы. В то время как внешность, класс, навыки и таланты могут разительно изменяться от индивидуума к индивидууму, все люди имеют одну и ту же расовую регулировку и преимущества — бонусное умение на 1-м уровне и дополнительные пункты навыка по сравнению с другими расами, отражая тягу людей превосходить и достигать.

Хотя все люди имеют одни и те же игровые преимущества, не все дварфы или эльфы имеют одни и те же. Эти расы имеют более выраженную адаптацию к своим соответствующим образам жизни, и относительно редко отличительные расовые характеристики появляются в изолированных поселениях. Подраса состоит из тех индивидуумов в пределах расы, которые разделяют отличительный и уникальный набор расовых преимуществ и недостатков. Например, культура солнечных эльфов фокусируется на изучении и знаниях, а не на проворстве и балансе, как другие эльфы, так что солнечные эльфы имеют бонус к показателю Интеллекта, а не Ловкости. В игровых терминах подраса для всех намерений и целей - как ее раса, но все подрасы специфической расы разделяют многие из качеств и связей. Когда родители различных подрас имеют ребенка, ребенок почти всегда "ставит" одного родителя над другим.

Этническая группа - группа народов одной и той же расы, которые разделяют некоторые физические характеристики и общее культурное наследие. В отличие от подрас, две этнические группы одной и той же расы идентичны друг другу в игровых терминах. Люди Чондтанского происхождения не сильнее, жестче, умнее или квалифицированнее, чем люди происхождения Рашеми — но любой уроженец Фаэруна сразу отличит Рашеми от Чондтанца. Хотя отличающиеся этнические принадлежности описаны в этой книге только для человеческих наций, можно легко предположить, что любая раса, не разделенная отличающимися подрасами, имеет широкое разнообразие физических характеристик. Например, человеческая половина кентавров может иметь бледную кожу, медную кожу или кожу богатого оттенка красного дерева.

Как читать расовую статью

Каждая из больших глав о расах разбита на множество статей, основанных на этнической группе или подрасе. Информация, представленная в этих статьях, в общем следует порядку, описанному здесь.

Если раса не имеет статьи для категории (типа расовых умений), заголовок опускается.

Главная информация о расе

Каждая из восьми главных рас, описанных в этой книге, начинается с общего краткого обзора культуры расы, ее обзора и истории. Каждое описание подрасы или этнической группы содержит более определенную и детальную информацию для определенной расы.

Расовые данные

Каждая этническая группа, подраса или младшая раса начинаются с короткого набора записей, предлагающих краткое резюме игровых характеристик расы.

Регионы: Регионы, в которых может быть найдена подраса или этническая группа. Персонаж этой расы или этнической принадлежности может выбирать регион, прописанный здесь, своим домашним регионом, как описано в "Установке Кампании Забытых Царств". Для человеческой этнической группы, может быть выбрана любая область, в которой группа присутствует как первичное или вторичное население. Новые регионы выделены и появляются в конце расовой статьи.

Автоматический и бонусные языки определены вашим выбором домашнего региона.

Расовые умения: Любые новые умения, представленные в этой книге, которые являются определенными для рассматриваемой расы, перечислены здесь.

Расовые престиж-классы: Если есть какие-либо престиж-классы, определенно связанные с расой, они отмечены здесь.

Регулировка уровня: Если раса или подраса имеет регулировку уровня, она дается здесь. Если эта раса или подраса имеет расовый Hit Dice (то есть типичный член этой расы начинает игру более чем с одиночным HD большинства рас игровых персонажей), также дается его эффективный уровень персонажа, объединяя его регулировку уровня и расовый Hit Dice. См. ниже о том, как регулировка уровня и ECL затрагивают уровень персонажа и его продвижение.

История

Здесь дано резюме истории каждой расы, подрасы или этнической группы. В нескольких случаях история специфической группы охвачена в описании нации или расы в "Установке Кампании Забытых Царств", так что Вы можете обратиться к этой книге.

Перспектива

Краткий обзор того, как народ рассматриваемой расы держится, ведет свой бизнес и смотрит на окружающий мир. Это, естественно, грубо обобщено для большинства рас. Некоторые из калишитов - убийственные головорезы, некоторые - застенчивые ученые, другие - герои крестовых походов. Но, принимая в целом, типичный Калишит может быть космополитичным, учтивым и склонным к некоторой лени. Перспектива расы сосредотачивается на том, что народ этой расы считает важным и стоящим стремлений.

Персонажи: Классы персонажей, особенно частые среди членов расы, описаны здесь, наряду с частью пояснений, почему это именно так.

Одобренный класс: Здесь отмечен одобренный класс расы наряду с кратким обсуждением причин, почему раса обычно следует этому классу. Люди и полуэльфы имеют одобренный класс "любой" и не учитывают свой класс самого высокого уровня при определении того, переносит ли мультиклассирующий персонаж штраф опыта.

Престиж-классы: Здесь отмечены престиж-классы, популярные среди персонажей этой расы или подрасы, наряду с пояснением причин.

Общество

Эта секция - краткое описание того, как народ расы организует свою жизнь, семейство и правительство, и какие социальные структуры окружают индивидуума.

Язык и грамотность

Эта секция обсуждает первичный язык, используемый расой, включая его происхождение и развитие. Также упоминаются вторичные языки, обычные среди народа этой расы.

Персонажи всех классов игровых персонажей, кроме варвара, грамотны, но это не универсально истинно для персонажей-NPC. В общем, эксперты и знать почти всегда грамотны, и адепты обычно тоже. Грамотность среди обывателей и воинов обычно очень изменяется с культурой. Персонажи, неграмотные по выбору класса или расы, могут стать грамотными, тратя 2 очка навыка, чтобы сделать это.

Способности и расовые особенности

Любая расовая регулировка показателей способностей, расового мастерства в специфическом оружии, расовых бонусов к определенным навыкам и т.п. прописана в этой секции. Также здесь описаны все экстраординарные (Ex), подобные заклинаниям (Sp) или сверхъестественная (Su) способности, а также регулировка уровня и эффективный уровень персонажа (ECL) более мощных рас.

Если эта информация уже приводилась в "Руководстве Игрока" или в "Установке Кампании Забытых Царств", эта секция опущена.

Магия и знания

Большинство рас имеет свои колдовские традиции и предпочитаемые заклинания и изделия. Как и с расовой перспективой, это обобщение; хотя калишиты известны своими навыками в элементарных заклинаниях, любой специфический волшебник-Калишит может захотеть специализироваться в любой из школ тайной магии.

Заклинания и колдовство: Любые новые расовые заклинания или любые умения, связанные с колдовством, из Приложения отмечены здесь как колдовская традиция и уникальные заклинания.

Магические изделия: Многие расы имеют специфическую близость к магическим изделиям определенного вида. *Обычные изделия* - устройства, изготовление которых среди этого народа массово. Из-за распространенности обычных изделий в местах, где живет раса, они могут быть куплены со скидкой 10% в любом месте, где собирается народ этой расы.

Характерные изделия - определенные магические изделия, которые являются специальностью изготовителей предметов этой расы. На них дается скидка с указанной цены, отражая тот факт, что заклинатели этой расы или группы передали необычное обучение и традицию изготовления этих изделий, так что их легче сработать заклинателю, выполняющему расовую предпосылку. Так как для персонажа надлежащей расы сделать характерные предметы легче, он обычно меньше за них просит. Другие народы около щитовых dwarфов делают +1 *острые боевые топоры*, но топоры-врагоколы щитовых dwarфов - просто самые распространенные +1 *острые боевые топоры* в округе.

Расовые божества

Здесь дано краткое обсуждение божеств, особенно важных для расы. В то время как большинство рас может уважать намного больше богов, чем указано здесь, эти - наиболее важные для расы.

Отношения с другими расами

Эта секция описывает, как раса или подраса уживается с другими группами вокруг себя. Опять же, это что-то вроде стереотипа, так как индивидуумы могут иногда формировать сильные связи с народами рас, с которыми их собственная раса обычно не уживается — или ненавидят народа, обычно союзнический их собственной расе.

Оснащение

Хотя большинство оснащения из главы Оснащение "Руководства Игрока" доступно в любом достаточно большом городе, многие расы имеют специфическую близость к оснащению определенного типа.

Оснащение, прописанное в этой секции как *обычные предметы*, в общем доступно со скидкой 10% в городах или поселениях этой расы. Это не относится к магическим версиям этих изделий, если предметы не являются характерными магическими изделиями этой расы.

Все уникальные и новые изделия, упомянутые в этой секции, описаны подробно в секции Оснащение Приложения.

Оружие и доспехи: Традиции изготовления оружия и ковка доспехов - одна из самых отличительных характеристик технологии расы и общества. В некоторых случаях это привилегированное оружие и доспехи были получены давно на очень серьезных основаниях. Эльфы, из-за их острой координации ручного и щуплого сложения, всегда предпочитали дальний бой рукопашному, и поэтому они - среди лучших стрелков Фаэруна. В других случаях предпочтение основано не более чем на вкусе. Калишиты восхищаются изогнутыми мечами и, таким образом, предпочитают скимитары и фалчионы длинным мечам и великим мечам.

Животные и домашние животные: В то время как животные в действительности не являются оснащением, рабочие животные и домашние животные, обычные для расы, описаны здесь. Некоторые из этих существ описаны в секции Монстры Приложения.

Регион

Наконец, расам или этническим группам без региона персонажа из "Установки Кампании Забытых Царств" предоставляется регион персонажа. Персонаж должен выбрать один из привилегированных классов региона, чтобы приобрести квалификацию региональных умений и бонусное оснащение, прописанное для персонажа 1-го уровня. Персонаж более высокого уровня может выбирать умения, определенные для региона, даже если эта область - не его домашний регион или его класс не предпочтителен, но он должен получить по крайней мере 2 разряда в Знании (местный), специализируясь в этом регионе, чтобы сделать так.

Приобретение шаблона

При случае, персонаж может в ходе игры приобрести шаблон монстра. Во многих случаях, типа преобразования в вампира, персонаж становится монстром под управлением ДМ'а, но некоторые шаблоны (типа ликантропа) не дают потери управления персонажем. Если шаблон несет регулировку уровня, эффективный уровень персонажа немедленно увеличивается до новой суммы его уровня персонажа и регулировки уровня. Пока персонаж не зарабатывает достаточно опыта, чтобы "дотянуться" до своего увеличенного ECL, она не может добавлять уровни классов. В действительности, становясь вервольфом и получая расовый Hit Dice 2 и регулировку уровня +1, персонаж застревает на своем текущем уровне класса, пока не приобретает достаточно опыта, чтобы приобрести квалификацию следующего уровня персонажа, основываясь на своем новом ECL. Персонаж в этой ситуации получает краткосрочную выгоду от своего нового шаблона, но платит за это долгим ожиданием добавления следующего уровня класса.

Пример: Таурок - dwarфский боец 6-го уровня с 17,700 XP. Он нуждается в 21,000 XP, чтобы достигнуть 7-го уровня. Однако, Таурока кусает вервольф и передает ликантропию. Так как эффективный модификатор уровня персонажа для вервольфа +3, Таурок теперь имеет ECL 9. Он не может добавлять другой уровень класса, пока не достигнет 45,000 XP, т.е. так же, как персонаж 9-го уровня должен достичь 10-го уровня.

Регулировки уровня и ECL

Некоторые расы значительно мощнее, чем стандартные расы персонажей. Чтобы обеспечить Ведущего инструментом для балансирования персонажей этих рас с персонажами стандартных рас, для мощных рас есть специальная характеристика - регулировка уровня. Добавьте регулировку уровня к количеству уровней класса, чтобы определить эффективный уровень вашего персонажа, или ECL. Некоторые существа имеют расовый Hit Dice, так что их стартовый ECL равняется их регулировке уровня плюс их расовый Hit Dice.

Если раса имеет расовый Hit Dice, Вы можете играть персонажем этой расы без уровней классов, поскольку уровень персонажа равен регулировке уровня плюс расовый Hit Dice. Например, кентавр начинает с ECL 7 (регулировка уровня +3 плюс 4 Hit Dice). Вы можете играть кентавром без уровней классов как персонажем 7 -го уровня или кентавром-бойцом 4-го уровня как персонажем 11 -го уровня.

Большинство гуманоидных рас не имеет расового Hit Dice. Для них Вы просто добавляете регулировку уровня к уровню классов вашего персонажа, чтобы определить ECL. Например, дроу 1-го уровня в любом классе эквивалентен персонажу 3-го уровня (один уровень класса плюс регулировка уровня +2). Вы можете играть дроу-волшебником 4-го уровня как персонажем 6-го уровня, или дроу-волшебником 10-го уровня как персонажем 12-го уровня.

Для вашего удобства мы расширили таблицу пунктов опыта для персонажей рас с высоким ECL. Обратитесь к Таблице 1.

Персонажи с ECL-модификатором +1 или выше для расового Hit Dice или регулировки уровня начинают игру с количеством опыта, необходимым для персонажа с их ECL. Например, свирфнеблин-боец 1-го уровня имеет регулировку уровня +3 из-за своей расы, так что он - эффективно персонаж 4-го уровня. Он начинает игру с 6,000 XP и должен достигнуть 10,000 XP прежде, чем сможет добавить другой уровень класса и стать свирфнеблином-бойцом 2-го уровня. Персонажи с ECL-модификаторами +1 или лучше должны начинать игру, оснащенными как персонажи их эффективного уровня персонажа, а не их уровня классов (обратитесь к Таблице 2-24 в "Руководстве Ведущего"). В предыдущем примере свирфнеблин-боец 1-го уровня должен быть оборудован как персонаж 4-го, а не 1-го уровня.

С расами, которые начинают с 1 Hit Die, основанным на их классе, обращаются как с персонажами 1-го уровня во всех отношениях, кроме количества пунктов опыта, с которым они начинают, и количества денег, на которые они могут приобрести себе оснащение. Они начинают игру с первоуровневыми умениями, пунктами навыков, умноженными на 4, и получают максимальные очки жизни для своего первого классового Hit Die. С расами, которые начинают с расового Hit Dice помимо Hit Die 1-го уровня класса, обращаются несколько иначе.

ТАБЛИЦА 1: РЕГУЛИРОВКА УРОВНЯ И ТРЕБОВАНИЯ К ОПЫТУ

XP	Нормальный	Расовая регулировка уровня										
		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
0	1-й											
1,000	2-й	1-й										
3,000	3-й	2-й	1-й									
6,000	4-й	3-й	2-й	1-й								
10,000	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й							
15,000	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й						
21,000	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й					
28,000	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й				
36,000	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й			
45,000	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й		
55,000	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	
66,000	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й
78,000	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й
91,000	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й	3-й
105,000	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й	4-й
120,000	16-й	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й	5-й
136,000	17-й	16-й	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й	6-й
153,000	18-й	17-й	16-й	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й	7-й
171,000	19-й	18-й	17-й	16-й	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й	8-й
190,000	20-й	19-й	18-й	17-й	16-й	15-й	14-й	13-й	12-й	11-й	10-й	9-й
210,000	-	20-й	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*	14-й*	13-й*	12-й*	11-й*	10-й*
231,000	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*	14-й*	13-й*	12-й*	11-й*
253,000	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*	14-й*	13-й*	12-й*
276,000	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*	14-й*	13-й*
300,000	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*	14-й*
325,000	-	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*	15-й*
351,000	-	-	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*	16-й*
378,000	-	-	-	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*	17-й*
406,000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*	18-й*
435,000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20-й*	19-й*
465,000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20-й*

* Персонаж, ECL которого 21 или лучше, рассматривается как персонажем эпического уровня и может выбирать эпические умения и эпические классы. Обратитесь к "Руководству Эпического Уровня".

Расовый HIT DICE

Множество младших рас, особенно негуманоидов, начинает игру с некоторого количества Hit Dice, полученного от их чудовищной расы, в дополнение к любому Hit Dice для их уровней классов. Например, кентавр имеет 4 Hit Dice как расовую основу, прежде чем добавляет какие-либо уровни классов. Этот расовый Hit Dice имеет следующие эффекты:

Расовый Hit Dice. Персонаж этой расы начинает с обозначенного Hit Dice. Он получает максимальные очки жизни для первого расового Hit Die и бросает все остальные Hit Dice как обычно. Он не получает максимума очков жизни для своего первого Hit Die класса, если добавляет класс персонажа.

Расовый бонус атаки. Персонаж начинает с прописанным базовым бонусом атаки. Он добавляет бонус атаки для своих уровней классов к этому числу, чтобы определить полный базовый бонус атаки. Когда сумма его расового бонуса атаки и полученного от класса бонуса атаки достигает +6, он получает вторую атаку +1 и так далее.

Расовые бонусы спасбросков. Персонаж начинает с прописанных базовых бонусов спасбросков Стойкости, Рефлексов и Воли. Он добавляет бонусы спасбросков от уровней классов к своим расовым спасброскам, чтобы определить полные бонусы спасброска, которые затем изменяются соответствующими показателями способностей, магическими изделиями и другими условиями, которые изменяют спасброски.

Расовые навыки. В зависимости от типа существа расы персонажа, он начинает с некоторым количеством расовых пунктов навыка. Эти пункты навыка могут быть потрачены на любые неисключительные навыки, как персонаж пожелает. Персонаж получает учетверенные пункты навыка для первого Hit Die своей расы — или, другими словами, количество пунктов навыка персонажа, получаемых за его расовый Hit Dice, равняется (расовые пункты навыка, полагающиеся на Hit Die + модификатор Интеллекта, минимум 1) x (расовый Hit Dice + 3).

С навыками, которыми обычно обладает монстр этой расы, обращаются как с навыками класса (1 пункт навыка для приобретения 1 разряда), в то время как все остальные навыки — навыки перекрестного класса (2 пункта навыка для приобретения 1 разряда навыка). Максимальное количество позволенных разрядов навыка равняется 3 + расовый Hit Dice персонажа + уровни классов персонажа, или половину от этого количества для навыков перекрестного класса. Когда персонаж добавляет свой первый уровень класса, он не получает множитель x 4 для пунктов навыка на 1-м уровне.

Расовые умения. В зависимости от типа существа расы персонажа, он начинает с некоторого количества умений. Эти умения могут использоваться, как пожелает персонаж, если он выполняет предпосылки, перед добавлением любых уровней классов. Умения, требующие других умений в качестве предпосылок, допустимы, если уже выбраны требуемые умения. Хотя персонаж получает эти расовые умения, он не получает умений, когда он добавляет свой первый уровень класса персонажа.

Увеличение показателей умений и способностей

С целью определения того, когда персонаж с уровнями классов и расовым Hit Dice получает новые увеличения умений и показателей способностей и максимальный позволенный разряд навыка, рассматривайте каждый расовый Hit Die как 1 уровень персонажа и консультируйтесь с Таблицей 2. Не добавляйте увеличения показателей способностей, полученные от первого расового Hit Dice персонажа. В действительности, Вы должны пересчитать количество Hit Dice, равное расовому Hit Dice, перед назначением увеличения показателя способности персонажа.

Просто сложите расовый Hit Dice персонажа и уровни классов, чтобы определить его Полный Hit Dice из Таблицы 2. Не включайте никакой дополнительной регуляции уровня.

Пример: Джеймс создает рейнджера-кентавра, чтобы присоединиться к партии персонажей 13-го уровня. ECL кентавра +7, так что Джеймс может играть рейнджером-кентавром 6-го уровня и вполне соответствовать партии. Кентавр начинает с расового Hit Dice 4; добавление 6 уровней рейнджера дает персонажу Джеймса полный Hit Dice 10. Джеймс перескакивает увеличения способности, предоставленные 4 полными Hit Dice. Между 4 HD (расовый HD кентавра) и 10 HD (HD кентавра 6-го уровня), персонаж Джеймса получает одно увеличение способности на 8 Hit Dice. Как персонаж 10 Hit Dice, его кентавр имеет право на общее количество в четыре умения — два от его Hit Dice кентавра, плюс дополнительные умения на 6 и 9 Hit Dice.

ТАБЛИЦА 2: МАКСИМАЛЬНЫЕ РАЗРЯДЫ НАВЫКА, ПРИОБРЕТЕНИЯ УМЕНИЯ И УВЕЛИЧЕНИЯ СПОСОБНОСТИ

Полный Hit Dice	Максимальные разряды навыка класса	Максимальные разряды навыка перекрестного класса	Умения	Увеличения способностей
1	4	2	Умение	-
2	5	2 1/2	-	-
3	6	3	Умение	-
4	7	3 1/2	-	Увеличение
5	8	4	-	-
6	9	4 1/2	Умение	-
7	10	5	-	-
8	11	5 1/2	-	Увеличение
9	12	6	Умение	-
10	15	6 1/2	-	-
11	14	7	-	-
12	15	7 1/2	Умение	Увеличение
13	16	8	-	-
14	17	8 1/2	-	-
15	18	9	Умение	-
16	19	9 1/2	-	Увеличение
17	20	10	-	-

Полный Hit Dice	Максимальные разряды навыка класса	Максимальные разряды навыка перекрестного класса	Умения	Увеличения способностей
18	21	10 1/2	Умение	-
19	22	11	-	-
20	23	11 1/2	-	Увеличение
21*	24	12	Умение	-
22*	25	12 1/2	-	-
23*	26	13	-	-
24*	27	13 1/2	Умение	Увеличение
25*	28	14	-	-
26*	29	14 1/2	-	-

* Персонаж может добавлять не более 20 уровней персонажа к своему расовому Hit Dice. Чтобы добавлять персонажу 21 или больше уровней, проконсультируйтесь с "Руководством Эпического Уровня".

Как читать регион

Некоторые из рас, детализированных в этой книге, имеют свои собственные регионы (описанные в Главе 1 "Установки Кампаний Забытых Царств"). Выбор региона воздействует на персонажа несколькими путями.

Привилегированные классы: Если персонаж выбирает регион, привилегированный для его класса, он получает оснащение, внесенное в список для региона, в дополнение к стартовому пакету или стартовым деньгам.

Автоматические языки: Все персонажи из этого региона автоматически знают эти языки, независимо от показателя Интеллекта.

Бонусные языки: Персонажи с показателем Интеллекта 12 или выше начинают игру с одним или более бонусных языков, которые выбираются из этого списка.

Региональные умения: Если Вы выбираете этот регион, Вы можете выбирать из региональных умений каждый раз, когда зарабатываете умение.

Бонусное оснащение: Персонажи с привилегированным классом могут делать выбор из этого списка. Изделия, отмеченные звездочкой - изделия мастерской работы.

Глава 1

Дварфы

Выносливый, как земля, из которой он был сформирован, Крепкий Народ (Stout Folk) некогда правил обширными империями, тянувшимися на и под поверхностью Фаэруна. После столетий снижения большинство dwarфских королевств ушло, но плоды их работы живут, не покоренные ходом времени. В недавние годы Благословение Грома зажгло dwarфское возрождение, которое может в один прекрасный день восстановить Крепкий Народ в его прежней славе.

Расовая история

Большинство недварфские ученые полагают, что Крепкий Народ - раса-нарушитель, не являющаяся аборигом Абер-Торила, прибывшая столь давно, что стала единой с землей и камнем Фаэруна. Однако коллективная dwarфская расовая память считает, что их предки целиком вышли из сердца мира, вылепленные из железа и мифрила в Кузнице Душ, сформированные молотом Всеотца и затем получившие жизнь от дыхания Морадина. Старейшие мифы говорят, что первые dwarфы пробились от всемирного ядра к горам выше, преодолев множество опасностей на своем пути силой, навыками и силой оружия.

Первые dwarфские поселения показались в великой горной цепи, известной как Йехимал, находящейся в точке соединения трех великих континентов - Фаэруна, Кара-Тура и Закхары. Оттуда самые ранние dwarфы мигрировали во все три страны. Те, которые прибыли на Фаэрун, поселились под современным Семфаром перед тем, как распространиться на запад, основав неисчислимые поселения по пути. Одна изолированная отрасль этого великого перемещения поселилась среди изолированных пиков Новуларонда и в конечном счете стала известной как арктические dwarфы.

Первое великое королевство dwarфов Фаэруна было сосредоточено в великой пещере Баэринден глубоко под Шааром. Первый великий раскол dwarфов Баэринден начался более двенадцати тысяч лет назад, когда Таарк Шанат Крестоносец возглавил великое перемещение на запад. Эти эмигранты в конечном счете стали известными как щитовые dwarфы и основали великую империю Шанатар под землями Амна, Тетира, Калимшана и Озера Пара. Из их числа Думатоин создал Урдунниров, которые ушли в глубины и стали существами легенд. Тем временем Баэринден пал перед дроу после эльфийских Войн Короны и спуска темных эльфов, и dwarфы южного Фаэруна ушли в изгнание.

В последовавшие тысячелетия новые разногласия появились среди Крепкого Народа. Пожиратели разума Ориндолла, глубоко под Сияющими Равнинами, поработили щитовых dwarфов Клана Дуэргар. Их потомки стали известными как серые dwarфы после того, как сбросили кандалы своих владык-иллитилов, и распространились по всему Подземью. Некоторые dwarфы, сбежавшие от краха Баэриндена, достигли Джунглей Чалта, где отказались от своих подземных домов. Члены этой изолированной отрасли в конечном счете стали известными как дикие dwarфы. После того, как первое королевство дроу Телантивар развалилось на части в гражданской войне, великая пещера Баэриндена разрушилась, сформировав Великую Трещину. Dварфы, переселившиеся в пещеры Глубинного Царства, окружающего Великую Трещину, в конечном счете стали известными как золотые dwarфы. По мере снижения Шанатара щитовые dwarфы мигрировали на север, заселяя великие королевства Севера, и в конечном счете мигрировали в восточном направлении по берегам Лунного Моря и в горы северо-центрального Фаэруна.

Сегодня dwarфов можно найти везде на Фаэруне, хотя самая большая их концентрация может быть найдена на Севере, в Холодных Землях, в Великой Трещине и в Подземье. Хотя Крепкий Народ легко разделяется на отличающиеся подрасы с различными расовыми чертами, такие различия ни в коем случае не отражают полноты dwarфского разнообразия. Многочисленные культурные, исторические, политические и социальные разногласия остаются даже в рядах определенной dwarфской подрасы.

Эта глава детализирует шесть dwarфских подрас, живущих выше и ниже поверхности Фаэруна, культурные, лингвистические, физические и религиозные черты которых преобладают в больших областях земли.

Дварф, арктический (Dwarf, arctic)

Регионы: Дамара, Север, Вааса, Арктический Дварф.

Расовые умения: Кулак-Молот, Устная История, Боец Роя.

Регулировка уровня: +2.

Арктические dwarфы, называющие себя Инугаакаркаликурит - изолированные жители самых северных пределов Фаэруна. Аборигены гор в сердце Великого Ледника и других северных областей, арктические dwarфы не особенно известны внешнему миру. Многие арктические dwarфы - рейнджеры, варвары или бойцы, поскольку им не особенно интересны искусства колдовства или благочестивое поклонение.

Арктические dwarфы уникальны среди Крепкого Народа, в котором они не прослеживают свою родословную до Баэриндена, великой пещеры, которая позже упала перед дроу Телантивара и теперь раскрыта как Великая Трещина. Также они имеют немного общего с остальным Крепким Народом, испытывая недостаток каких-либо общих политических, религиозных, ремесленных или магических традиций. В недавние годы горстка арктических dwarфов мигрировала через

ледяные северные пустоши, основав новые поселения по берегам Великого Ледяного Моря и в Серебряных Маршах, но главным образом Инугааккаркаликурит бесчисленные поколения живут в роскошной изоляции, полностью удовлетворяющей их партию в жизни.

Арктические дварфы приземистые и выносливы, с квадратными телами, осунувшимися лицами и короткими ногами. Они редко превышают ростом 3 фута и почти столь же широки, как и высоки. Их глаза ярко-синие, щеки румяные, как яблоки. Их кожа белая, почти синеватая, но из-за того, что они постоянно находятся на ярком солнце, многие из них докрасна загорелые от головы до пят, что не причиняет им никакого дискомфорта или других болезненных эффектов. Их пальцы и ступни толсты и широки. Вьющиеся белые волосы покрывают их головы и спадают по спине почти до талии. Мужчин носят короткие бороды и закрученные усы. Оба пола предпочитают простые туники из меха белого медведя и в общем ходят босиком.

Арктические дварфы открыты и дружелюбны, и могут быть весьма общительными с соседними расами, за исключением морозных гигантов, которых они презирают. В отличие от других дварфов, Инугааккаркаликурит не особо интересуются шахтным делом или ремеслами, вместо этого посвящая себя охоте, выращиванию детей и досугу. Традиционная дварфская структура, типа семейств и кланов, в обществе арктических дварфов имеет небольшой вес, и истории, и прошлые достижения предков рассматриваются немногим более чем источник приятных рассказов. Арктические дварфы весьма любопытны к внешнему миру, хотя они имеют небольшую склонность навесить его.

Арктические дварфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для дварфов в Таблицах 6-4 и 6-5 из "Руководства Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6.

Арктический дварф, мужчина	7'8"	+2d4	50 фнт.	x (1d4) фнт.
Арктический дварф, женщина	2'4"	+2d4	40 фнт.	x (1d4) фнт.

История

Так как арктические дварфы не имеют никаких исторических записей, помимо своих историй, немного известно об истинной истории этой загадочной подрасы. Ученые полагают, что арктические дварфы мигрировали на северный Фаэрун примерно в то же время, когда Крепкий Народ первоначально основал Баэринден, но, если это истинно, они не оставили никаких следов своего прохождения. Некоторые утверждают, что Инугааккаркаликурит некогда управляли северной империей, которая конкурировала с великим Баэринденом, но Великий Ледник давно сокрушил любые руины, которые оно могло бы оставить.

Арктические дварфы не всегда провозглашали высокие пики Новуларонда своим домом. До прибытия Улутинунов они жили в маленьких деревнях на Великом Леднике. Начиная приспосабливаться к своим альпийским домам, арктические дварфы жили в тихой изоляции, не тронутые ходом времени.

Перспектива

Арктические дварфы дружелюбны и общительны, не особенно беспокоясь различиями клана или класса. Они наслаждаются жизнью по полной и видят немного причин копить богатство или материальное имущество. Они полагаются на охоту и собирательство продовольствия, чтобы прокормиться, но в остальном имеют немного интереса к работе любого вида. Они стремятся проводить так много времени, сколько возможно, в неторопливых занятиях, рассказывании историй, спортивных состязаниях типа борьбы и игр со своими детьми.

Арктические дварфы редко тянутся к приключенчеству, но те, кто делает это, обычно проявляют любопытство к другим культурам настолько сильно, что охотно отказываются от досуга, которым могли бы иначе заняться. Вместо ожидания того, чтобы случайно наткнуться на свидетельство других культур в своих отдаленных ледниковых домах, они идут исследовать мир, разыскивая экзотическое и новое. Также они натыкаются на приключения при случайности, с радостью исследуя любое новое окружение, на которое натолкнутся.

Персонажи - арктические дварфы

Из арктических дварфов, как правило, получают хорошие рейнджеры и варвары, так как они хорошо оснащены, чтобы выжить в чрезвычайной окружающей среде. Аналогично, поколения борьбы с морозными гигантами и другими монстрами сформировали сильную военную традицию. Самостоятельность этих классов позволяет арктическим дварфам чувствовать себя удобно при длительном выживании и, следовательно, порождает смягченное отношение многих жизненных чувств. Инугааккаркаликурит не имеют никакой традиции тайного колдовства, и их недостаток религиозной веры устраняет роль клерика или паладина. Арктические дварфы часто мультиклассируют как рейнджеры/бойцы или рейнджеры/варвары.

Одобренный класс: Одобренный класс арктического дварфа - рейнджер. Резкая полярная окружающая среда Великого Ледника вознаграждает тех, кто обладает превосходными навыками выживания, и неустойчивая вражда между Инугааккаркаликурит и их врагами - морозными гигантами требует специализированных навыков рейнджера - убийцы гигантов.

Общество арктических дварфов

Культура арктических дварфов заметно гомогенна - результат столетий изоляции от других рас Фаэруна. В сравнении с другими дварфскими культурами, Инугааккаркаликурит почти не придают значения родословной или клану. В то время как индивидуальные достижения добывают уважение, редко такие умения помнят дольше одного поколения. На досуге



делаются вышеупомянутая трудная работа или квалифицированное ремесленничество, и немногие арктические дварфы делают что-либо помимо выживания.

Арктические дварфы получают много индивидуального внимания в детстве, все взрослые члены общества служат в различной степени родительскими фигурами. Немногое ожидает молодежь Инугаакаркаликурит, так что они проводят свои дни, занятые играми. Будучи взрослым, каждый арктический дварф, как ожидается, внесет вклад в благосостояние общества, но есть немного социальных наград за выполнение большего, чем требуемый минимум. Пожилые арктические дварфы, как считается, заработали право прожить остаток своих дней в неторопливых занятиях и просто кладутся под лед и снег, когда смерть наконец заберет их.

Арктические дварфы эмигрировали в столь маленьких количествах из своих горных домов, что они имеют очень немного опыта быть меньшинством внутри других культур. Те, кто уходят, обычно ищут индивидуумов подобного характера, независимо от расы, и пытаются освежить легко идущий образ жизни своих родных деревень.

Язык и грамотность

Подобно всем дварфам, арктические дварфы говорят на диалекте Дварфского и используют рунный алфавит Детека. Они также говорят на диалекте Общего, на котором говорят в Соссале. Диалект Инугаакаркаликурит Дварфского известен как Курит и имеет сильные связи с Улуйком, языком Улутиун, на котором говорят люди Великого Ледника и Ледяные Охотники Севера. Обычные вторичные языки включают Улуйк, Гигантский, Дамарский и Драконий, которые позволяют арктическим дварфам общаться со своими соседями.

Все персонажи - арктические дварфы грамотны, кроме варваров, адептов, аристократов, экспертов, воинов и обывателей.

Способности и расовые особенности

Арктические дварфы имеют все дварфские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- +4 Сила, -2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма. Арктические дварфы невероятно сильны, но ниже и крепче чем другие дварфские подрасы.
- **Маленький:** Как Маленькие существа, арктические дварфы получают +1 бонус размера к Классу Доспеха, +1 бонус размера на броски атаки и +4 бонус размера на проверки Скрытности, но они должны использовать меньшее оружие, чем люди, и их пределы подъема и переноса - три четверти от таковых персонажей Среднего размера.
- Иммунный к холоду.
- **Автоматические языки:** Дварфский, Общий, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Рейнджер.
- **Регулировка уровня:** +2. Арктические дварфы в среднем значительно сильнее, чем большинство Крепкого Народа, и они обладают иммунитетом к холоду. Они мощнее, и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Магия и знания арктических дварфов

Арктические дварфы относятся к магии прагматично. Она полезна, если помогает им охотиться, но в остальном заклинания и заклинатели - особенно тайные - тема для сказок, рассказываемых молодежи.

Заклинания и колдовство

Арктические дварфы не имеют традиции тайного колдовства. Так как они не поклоняются дварфским божествам, они также испытывают недостаток сильной божественной колдовской традиции.

Большинство заклинателей арктических дварфов - друиды, адепты и рейнджеры. Друиды особенно стараются концентрироваться на огненной магии, потому что многие из их самых обычных противников (типа морозных гигантов и морозных червей) боятся и ненавидят огонь.

Магические изделия арктических дварфов

Арктические дварфы редко используют магические изделия, поскольку они не имеют культурной традиции клериков или тайных заклинателей, чтобы сработать такие изделия. Те немногие изделия, которые существуют, обычно создаются друидами или редким арктическим дварфом - тайным заклинателем, и включают такие изделия как *амулеты естественного доспеха* и *снегоступы скорости* (идентичные *ботинкам скорости*).

В пещерах, вырезанных в Великом Леднике, арктические дварфы лелеют ледяные кристаллы высочайшей остроты размером с монету. Называемые *керрендерит* на языке Курил, эти кристаллы могут быть магически зачарованы, сформировав смертельную головку стрелы (см. секцию Магические изделия в Приложениях). Кристаллы *керрендерит* долго формируются в своих ледяных пещерах, так что только величайшие охотники среди арктических дварфов несут в своих колчанах стрелы *керрендерит*.

Божества арктических дварфов

Среди различных дварфских подрас Инугаакаркаликурит уникальны тем, что они не почитают Мординсамман или, в действительности, поклоняются любым богам. Есть несколько исключений, включая нескольких арктических дварфов, направившихся к поклонению человеческого бога Улутиу. Вместо этого арктические дварфы следуют друидским традициям, уважая Талоса и Улутиу.

Отношения с другими расами

Изолированные, как и их окружающая среда, арктические дварфы имеют немного контактов с членами других рас кроме людей Улутиун и морозных гигантов. Они хорошо уживаются с первыми и ненавидят последних. Так как

большинство арктических dwarфов любезны и миролюбивы, они общаются с представителями большинства других рас благоприятно, если нет причин для обратного. Инугаакаркаликурит находят других dwarфов и гномов несколько забавными, комбинацией знакомых и странных (для арктического dwarфа) путей. Аналогично, людей, помимо Улутуун, рассматривают как странных, начиная с того, что их культуры заметно отличаются от того, что известно арктическим dwarфам. К эльфам и полуэльфам Инугаакаркаликурит относятся с некоторым страхом, поскольку когда-либо замечали лишь крылатых эльфов, летящих в высоте над их горными домами. Халфлинги, полуорки и затронутые планами - экзотические существа для типичного арктического dwarфа.

Оснащение арктических dwarфов

Арктические dwarфы обычно используют очень немного оружия, включая боевые топоры, полукопья, короткие луки и короткие копья. Большинство арктических dwarфов носит шкурные доспехи, и шкуры белых медведей ценятся больше всего. Резкая арктическая окружающая среда Великого Ледника требует использования собачьих упряжек (как сани в "Руководстве Игрока"), снежных очков и снегоступов.

Животные и домашние животные

Арктические dwarфы в качестве домашних и вьючных животных предпочитают ездовых собак с густым зимним мехом. Когда они охотятся с собачьих упряжек, они часто упорно преследуют добычу, изматывая ее, а затем заканчивают охоту арктическими гарпунами (см. секцию Оснащение в Приложении). Хотя обращаться с арктическим гарпуном для арктических dwarфов трудновато, они так или иначе любят его, согласно мифической традиции арктических dwarфов - гарпунеров, валивших им невозможно больших белых медведей и другую добычу.

Регион арктических dwarфов

Большинство арктических dwarфов живет на Великом Леднике. Эта область, соответствующая Инугаакаркаликурит - родина расы в скованных льдом горах ледника.

Привилегированные классы: Варвар, боец, рейнджер, друид. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж - арктический dwarф любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Dwarфский, Улуйк.

Бонусные языки: Акван, Аур ан, Общий, Дамарский, Драконий, Гигантский.

Региональные умения: Устная История, Выживший, Боец Роя.

Бонусное оснащение: (А) легкая кирка * или полукопье *; или (В), ездовая собака и шкурный доспех *.

Дварф, золотой (Dwarf, gold)

Регионы: Побережье Дракона, Дварф (золотой), Унтер, Западное Сердцеземье. Золотые dwarфы - уроженцы Великой Трещины должны выбрать регион золотых dwarфов.

Расовые умения: Кулак-Молот, Металлургия, Небесный Наездник, Форма Камня.

Расовые престиж-классы: Бушующий в бою.

Находимые в значительной степени на Юге в непосредственной близости от Великой Трещины, золотые dwarфы - доминирующая на юге отрасль Крепкого Народа. Известные не только своим кузнечным делом и ремеслами, но также и военным мастерством и легендарным богатством, золотые dwarфы поддерживали свою империю на тысячелетия, непокоренные ходом времени.

Покорениями Глубинное Королевство золотых dwarфов стояло непобежденным, доминируя над поверхностными странами и подземными пещерами, окружающими Великую Трещину. Как их количество никогда не таяло перед лицом бесконечной войны, подобно их северным кузенам, Благословение Грома фактически заполонило великие пещеры Глубинного Королевства сверх их вместимости. В результате, впервые через много лет, большие количества золотых dwarфов в намереваются основать новые цитадели по Югу и на остальной части Фаэруна, включая Дымящие Горы Унтера и Горы Бег Гиганта Сияющих Равнин.

Составляющие в среднем 4 фута ростом и весящие столько, сколько взрослый человек, золотые dwarфы коренасты и мускулисты. Кожа золотых dwarфов светло-коричневая или глубоко загорелая, а их глаза обычно карие или ореховые. Оба пола носят свои волосы длинными, и мужчины (и некоторые женщины) имеют длинные, тщательно ухоженные бороды и усы. Цвет волос варьируется от черного до серого или коричневого, со всеми оттенками серого с ходом времени.

Подобно их северной семье, золотые dwarфы очень гордятся и собственными достижениями, и таковыми своих предков. Они также разделяют философию, что все, что стоит делать, стоит делать хорошо, и что естественный мир является всего лишь сырьем, которое нужно обработать в объекты великой красоты. В отличие от постоянно осажденных щитовых dwarфов, золотые dwarфы не стояли перед серьезным вызовом своему жизненному пути в течение тысяч лет. Уверенные и безопасные в своем изолированном царстве, золотые dwarфы не разделяют пессимизма или фатализма своих братьев - щитовых dwarфов. Напротив, видя возвышение и падение бесчисленных эльфийских, человеческих империй и империй щитовых dwarфов, их стойкость создала укоренившуюся веру в то, что их традиции и культура превосходят таковые всех других рас.

Золотые dwarфы имеют продолжительность жизни, возрастные категории, рост и вес, определенные для dwarфов в Таблицах 6-4, 6-5, и 6-6 в "Руководстве Игрока".

История

Основанная более шестнадцати тысяч лет назад, первоначальная dwarфская родина Баэринден занимала обширную пещеру глубоко под южными равнинами, управляемыми эльфами Илтиира. Баэринден занимал огромное пространство в Подземье, но оставался в значительной степени неизвестным в Царствах Выше. Немного известно об истории Баэриндена, за исключением великого массового бегства dwarфов во главе с Таарк Шанатом Крестоносцем, закончившегося нахождением нового королевства на западе приблизительно в -11,000 DR. Окончание эльфийских Войн Короны и Спуск Дроу в годы сразу после -10,000 DR ускорило падение Баэриндена. Первые цивилизации дроу возникли в южном Подземье около -9600 DR, но дроу быстро направили свой гнев против Крепкого Народа. В течение шести столетий Крепкий Народ был рассеян, и империя дроу Телантивар правила в высеченных dwarфами залах павшего Баэриндена.

Крах пещеры Баэринден разрушил Телантивар и создал Великую Трещину, рассеяв дроу, около -7600 DR. Золотые dwarфы полагают, что Морадин разрушил Телантивар ударом своего топора, но ученые других рас утверждают, что дроу ослабили крышу пещеры чрезмерным количеством туннелей и уверенностью в том, что магия удержит вес потолка. После падения Телантивара началась великая схватка за новые территории Подземья. Крепкий Народ быстро вернулся в свой наследственный дом и основал Глубинное Царство, заняв меньшие пещеры и мили туннелей, идущих под Восточным Шааром. Беженцы-дроу заняли меньшие пещеры на севере, юге и к западу от Великой Трещины, основав города в близлежащих землях.

В последующие тысячелетия Крепкий Народ Глубинного Царства стал известен как золотые dwarфы. Как только границы их царства были твердо установлены и защищены, они приступили к строительству великих подземных городов и сбору щедрых даров земли. Хотя внешние угрозы от дроу и других рас Подземья типа аболетов, плашевиков, иллитидов, иксанов, и куо-тоа никогда полностью не уменьшилась, никакая другая раса не могла соответствовать единству цели, проявляемому золотыми dwarфами, и святость Глубинного Царства никогда не была оспорена. Dwarфы получали прибыль от торговли с каждой из последовательных человеческих империй, достигающих их Великой Трещины, включая древний Джаамдат, народ Малхоранда и Унтера в их расцвете, Империю Шуун на ее высоте и, в более современные столетия, коммерческие Чондатанские нации Внутреннего Моря.

В 1306 DR Благословение Грома поколебало золотых dwarфов в их тысячелетней неподвижности. В последовавшее десятилетие расцветающее население вынудило золотых dwarфов разыскивать новые пещеры и селиться на Юге, опрокидывая давно установившееся равновесие южного Подземья. Самое большое к настоящему времени массовое бегство из Глубинного Царства началось в 1369 DR, когда Армия Золота пошла в великий крестовый поход, чтобы отобрать пещеры Таарк Шаната и восстановить славу Шанатара, древнего королевства щитовых dwarфов. Эта экспедиция схлестнулась в войне с Армией Стали, посланной серыми dwarфами Подшпиля. Жестокие сражения бушуют в туннелях под Озером Пара и Расколотыми Горами.

Перспектива

Золотые dwarфы мерят других тем, сколько чести и богатства каждый индивидуум добыл, а также статусом родословной и клана. Для золотых dwarфов жизнь лучше прожить в приверженности древним традициям Глубинного Царства. Постоянство их собственного жизненного пути указывает на то, что другие недолгие культуры неотъемлемо испорченны. Также и те, кто испытывает недостаток значащей культурной традиции или отвергает диктат своих старших, ненадежны и, возможно, опасны.



С рождения золотым дварфам преподают соответствие традиционной структуре их общества. Каждое важное решение, от выбора профессии до выбора спутника жизни, диктуется обстоятельствами их рождения. Тех, кто не действует честно в своих деловых отношениях, сразу начинают избегать, начиная огромное социальное давление.

Золотые дварфы испытывают недостаток давней традиции приключенчества, которую можно найти у их кузенов - щитовых дварфов севера. Однако давление населения, вызванное Благословением Грома, родило новое поколение золотых дварфов-авантюристов. Большинство золотых дварфов, блуждающих вне границ знакомого Глубинного Царства, делает это ради нахождения себе новых цитаделей, но многим трудно игнорировать приманку приключенчества, как только она вступила в их кровь.

Персонажи - золотые дварфы

Золотые дварфы до боли глубоко знают, что много некогда гордых империй понизились, и они поэтому они бдительны в поддержании своей. Понимающие золотые дварфы ради долгого правления гарантируют, что все золотые дварфы обучены биться с младых лет. Большинство обучаются как бойцы, хотя клерики, паладины, рейнджеры, жулики и даже случайные тайные заклинатели играют важные роли в защите Глубинного Царства. Золотые дварфы-колдуны обычно ведут свою родословную от могучего дракона или некоего существа стихии земли или огня. Обычные мультиклассовые комбинации - боец/клерик, боец/паладин и боец/эксперт.

Одобрённый класс: Одобрённый класс золотых дварфов - боец. Только сильная и жестокая военная традиция хранит Глубинное Царство в безопасности от его врагов сверху и снизу, и в результате поколения золотых дварфов обучаются как бойцы.

Престиж-классы: Бушующие в бою - легендарные дварфские воины, способные входить в божественное безумие битвы через ритуалистическое пение. Учитывая выпивку, шумное и неистовое пение и пьяные танцы, бушующие в бою любят окунаться в сражение, несмотря на любую опасность. Большинство бушующих в бою - щитовые дварфы, но маленькое количество золотых дварфов восстает против дисциплины и традиций своего общества, присоединяясь к рядам берсерков.

Более дисциплинированные золотые дварфы склоняются к престиж-классам дварфского защитника или божественного чемпиона.

Общество золотых дварфов

Культура золотых дварфов не показывает особой изменчивости, что является результатом того, что поколения золотых дварфов были изолированы от внешних влияний. Классовые и клановые разногласия среди золотых дварфов сильны, и большое значение придается родословным при приписывании социального статуса. Однако, Глубинное Царство настолько заполнено мелкой декадентской знатью, что немного реальной власти вкладывается в кого-либо, помимо совет управления старших клана. И торговля, и мастерство играют важную роль в обществе золотых дварфов, производя эффект ненасытного хватания богатства. Гордость и честь играют важную роль во всех аспектах ежедневной жизни, поскольку позор падает не только на персону, но также и на семью, клан и на давно мертвых предков.

Золотые дварфы растут в тесных семьях, но старшие клана играют важную роль в надзоре за воспитанием каждого ребенка. Изучение книг обычно, как и ученичество для изучения торговли. Все взрослые, как ожидается, поддержат себя и свое семейство, а также принесут честь и богатство клану. Показушая демонстрация богатства важна для поддержания престижа, так что большинство бедных золотых дварфов часто скупаются, чтобы соблюсти приличия. С возрастом золотым дварфам предоставляется уважение за их мудрость. Старшие клана формируют геронтократию, что настоятельно предписывается традициями. Семейства и кланы, как ожидается, отдадут почести старши после смерти сложными траурными обрядами и гробницами, приличествующими репутации усопших.

За пределами Глубинного Царства золотые дварфы держатся обособленно, формируя маленькие, замкнутые анклав, пытающиеся копировать традиционную жизнь клана. Немногие золотые дварфы имеют какой-либо интерес к принятию местных методов, кроме тех случаев, когда это способствует продаже их товаров.

Язык и грамотность

Подобно всем дварфам, золотые дварфы говорят на диалекте Дварфского и используют алфавит рун Детека. Они также говорят на Общем, торговом языке Царств Выше. Первичный диалект золотых дварфов (иногда упоминаемый как Говор Трещины) не сильно изменился с дней славы Баэриндена. Золотые дварфы, живущие в колониях в Унтере и Беге Гиганта, часто изучают языки близлежащих стран.

Обычные вторичные языки отражают обширные торговые контакты, поддерживаемые золотыми дварфами с их соседями на Юге, и включают Шаарский, Унтерский и, в меньшей степени, Дурпари, Дамбратский, Малхорандский, Халфлингский и Халруаа. Золотые дварфы, имеющие обширный контакт с другими подземными расами, часто изучают Терран, Гномский или Нижне-общий.

Все персонажи - золотые дварфы грамотны, кроме варваров (которые очень необычны среди народа этой древней цивилизации).

Магия и знания золотых дварфов

Золотые дварфы имеют сильную божественную колдовскую традицию, и многие из Крепкого Народа призываются на службу Морндинсамман как клерики, паладины, рунные заклинатели или рунные кузнецы. Тайные заклинатели намного более редки, но они существуют.

Заклинания и колдовство

Золотые дварфы предпочитают заклинания, которые помогают их способностям в бою или помогают в ремесленном производстве или горной промышленности. Большинство - божественные заклинатели, но тысячелетняя цивилизация золотых дварфов обеспечила и древние библиотеки волшебства, и странные, колдовские родословные.

Колдовская традиция: Многие золотые дварфы берут умение Кузнец Двеомера Золотых Дварфов (см. Приложение), предоставляющее им преимущества при создании или зачаровании оружия магией.

Уникальные заклинания: Золотые дварфы создали за эти годы много заклинаний, многие из которых теперь используются Крепким Народом по всему Фаэруну. Один из примеров - *обнаружить металлы и минералы* (см. Приложение).

Магические изделия золотых дварфов

Золотые дварфы ценят магические изделия, помогающие в бою, облегчающие ремесленное производство, обеспечивающие персональную защиту или комфорт, оберегающие от воровства или украшенные тонко обработанными металлами и драгоценными камнями. Топоры и другие лезвия обычно обрабатываются со специальными способностями острый, святой, законный, могущественный раскол, раскалывание и ошеломляющий. Молоты и булавы обычно обрабатываются со специальными способностями святой, удар, законный, возвращающийс я, ошеломляющий, раскалывание и метательный. Доспехи, как правило, обрабатываются со специальными способностями укрепление, неуязвимость, отражение и сопротивление заклинаниям, отражая долгую традицию сражений против дроу и других существ Подземья.

Обычные магические изделия: Магические изделия, особенно распространенные в Великой Трещине и торговых городах по ее краю, включают *наковальню кузнеца, пояс дварфоподобных, горн кузнечного дела, молот оружейного мастера и клещи оружейника*. Эти изделия могут быть куплены в Великой Трещине со скидкой 10%.

Характерные магические изделия: Золотые дварфы изготовили много уникальных магических изделий, но они лучше всего известны великими топорами - *камнеубийцами* (см. Приложение).

Божества золотых дварфов

Золотые дварфы уважают дварфские божества Морндинсамман со времен основания Баэриндена, но столетия относительной изоляции и безопасности сделали их культуру гораздо менее религиозной по своей природе, чем их семья - щитовые дварфы. Среди золотых дварфов церкви Моради на и Берронар преобладают настолько и столь долго, что многие меньшие дварфские божества получают немногим более чем символическое почтение. Высокопоставленные клерики обеих вер держат большинство верховной власти в обществе золотых дварфов. Клерики веры Берронар ответственны за сохранение записей необычайно древней генеалогии благородных семейств и служат стражами традиций дома и сообщества.

Все золотые дварфы уважают Кователя Душ как основателя дварфской расы, и его церковь - преобладающая вера Глубинного Царства, сосредоточенного в монашеском городе Туулурн. Клерики Морадина поддерживают много ремесленников, особенно dospешников и оружейных мастеров, и служат основными судьями и чиновниками общества золотых дварфов. Преданные Кователя Душ идут прежде всего из рядов тех, кто работает кузнецами, ремесленниками или инженерами, но он также считается защитником дварфской расы в целом и таким образом почитаем многими законно - добрыми дварфами независимо от профессии.

Отношения с другими расами

Чувствующие себя уверенно и безопасно в своем отдаленном доме, золотые дварфы имеют заслуженную репутацию надменных и гордых. Они смотрят свысока на всех остальных дварфов, даже на щитовых и серых дварфов, достижения и королевства которых соответствовали славе золотых дварфов. Золотые дварфы смотрят на эльфов и полуэльфов с подозрением после поколений борьбы против их живущих в глубинах кузенов. Гномы, особенно глубинные гномы, приветствуются и приглашаются в качестве торговых партнеров. Впечатление от халфлингов сформировано сильными сердцем жителями Люирена, которых золотые дварфы считают прямыми и трудолюбивыми.

Золотые дварфы немного знают о полуорках, но обычно воспринимают их в общем с остальными гоблиноидами и орками. Золотые дварфы очень осторожны в своих деловых отношениях с людьми, обнаружив большую изменчивость своих деловых отношений с Чондатанцами, народом Дамбрата, Дурпарами, Мулан, Шаарцами и Халруанцами. Затронутые планами почти неизвестны, но обычно рассматриваются в том же свете, что и Мулан, поскольку большинство затронутых планами, с которыми сталкиваются золотые дварфы, являются или аазимарами - Мулан или земными дженази - последователями Геба.

Оснащение золотых дварфов

Ремесленные гильдии золотых дварфов столетиями владели своими ремеслами, так что почти любое законченное изделие имеет некоторую филигрань, руническую метку или другое художественное оформление, отмечающее его как явную работу золотых дварфов. Даже простой ковш имеет тщательную вязь по внутреннему ободу, выгравированные руны, показывающие его владельца, и изогнутую ручку, формой приспособленную под толстую дварфскую руку.

Обычные изделия: Солнечные палочки, громовые камни.

Уникальные изделия: Золотые дварфы обычно используют хорошо спроектированное оснащение типа передвижных скоб и веревочных подъемников. Небесные наездники Великой Трещины верхом на гиппогрифах, как известно, и спользуют тормозящие крылья (см. Приложение) и экзотические военные седла.

Оружие и доспехи

Золотые дварфы любят широкий диапазон оружия, включая боевые топоры, арбалеты, перчатки, ручные топоры, тяжелые кирки, легкие молоты, легкие кирки, кувалды, метательные и военные молоты. Более необычное оружие - дварфские ургроши и дварфские военные топоры. Типичные формы доспеха - нагрудники, полупластинчатые и полные пластинчатые доспехи, чешуйчатые кольчуги, большие и маленькие стальные щиты.

Обычные изделия: Боевой топор, легкий арбалет, тяжелая кирка, дварфский ургрош, чешуйчатая кольчуга, полный пластинчатый доспех. Золотые дварфы производят адамантиновые тяжелые кирки и боевые топоры для тех, кто может позволить себе такие вещи; оружие из адамантина доступно в Великой Трещине со скидкой 10%.

Животные и домашние животные

Золотые дварфы в качестве домашних животных и фамилйаров предпочитают маленьких ящериц типа плюющего пресмыкающегося и ящериц-шокеров. Глубинный рот - привилегированный тип домашнего скота. Они используют как тягловую силу вьючных ящериц и мулов, обычно выводя последних от Лесперанских или Метских лошадей, скрещивая их с ослами. Золотые дварфы обычно используют в качестве скакунов в подземелье ездовых ящериц, а военных пони - для путешествия по поверхностным странам. Небесные наездники золотых дварфов Великой Трещины используют в качестве верховых животных гиппогрифов.

Дварф, серый (Dwarf, gray)

Регионы: Дварф (серый), Север, Тёрмиш, Вааса, Вилонский Предел. Большинство персонажей-дуэргаров имеет немного контактов с другими культурами и выбирает регион серых дварфов.

Расовые умения: Наездник Арахнида, Кулак-Молот, Железный Разум, Форма камня.

Регулировка уровня: +2. Обратитесь к "Установке Кампании забытых Царств" за статьей о расовых способностях серых дварфов.

Живущие в великих подземных городах Подземья, серые дварфы - живущие в глубинах кузены щитовых дварфов, известные своей жестокостью и черствостью. Подобно их живущей на поверхности семье, серые дварфы знамениты своим кузнечным делом и ремеслами, но, в отличие от своих братьев из Царств Выше, дуэргары мрачны и унылы, живя жизнью в бесконечном тяжелом труде. Подобно семьям золотых и щитовых дварфов, дуэргары сковали великие империи, основав такие царства, как Глубинное Королевство Граклстад и Стальное Королевство Дунспейррин, в бескрайней тьме Царств Внизу.

Составляя в среднем 4 фута ростом, серые дварфы весят почти столько же, сколько взрослый человек. В то время как другие дварфы обычно плотны и мускулисты, дуэргары широки в плечах, но худы и жилисты, их члены перебиты жесткими мускулами. Кожа серых дварфов светло- или темно-серая, а их глаза уныло-черные. Оба рода обычно лысы, мужчины имеют длинные серые бороды и усы.

Серых дварфов поглощает горечь того, что их раса навсегда потеряла то, что принадлежало ей по праву. Дуэргар ожидают и живут жизнью в бесконечной тяжелой работе. Хотя их работа конкурирует с таковой щитовых и золотых дварфов, они неустанно взыскательны и не получают никакого удовольствия от своего мастерства. Только жестокие шутки и мелкие мучения приносят мимолетную улыбку большинству серых дварфов, и они с восхищением мучают слабых и беспомощных.

Серые дварфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для дварфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Серый дварф, мужчина	3'9"	+2d4	110 фнт.	x (2d4) фнт.
Серый дварф, женщина	3'7"	+2d4	80 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Серые дварфы прослеживают свою историю от основания Баракуира, одного из восьми королевств Шанатара. Железное Королевство было во власти щитовых дварфов Клана Дуэргар, уважавших Ладугуэра как покровителя своего королевства. Хотя они поклялись в преданности Трону Черепа Вирма, правители Клана Дуэргар считали, что их король должен быть выбран для управления Шанатаром при объявлении Второй Паучьей Войны. После отказа дварфы Баракуира в значительной степени отделились от остальной части империи. Глупость этого действия быстро была доказана, когда вспыхнула война с иллитидами Ориндолла, города, находящегося глубоко под Сияющими Равнинами, около -8100 DR. Хотя Шанатар постоянно бился против иллитидов, армии врага сумели отрезать Баракуир за пределами укреплений. Ко времени окончания Войн Охотников за Разумом Баракуир пал перед иллитидами и большинство его жителей было порабощено.

После тысячелетий порабощения и бесчисленных экспериментов иллитидов потомки Клана Дуэргар были преобразованы в новую дварфскую подрасу: серых дварфов. Примерно за четыре тысячи лет до начала Отсчета Долин дуэргары восстали против своих владык-иллитидов и в конечном счете освободились от доминирования пожирателей разума. Эти недавно о свободившиеся серые дварфы выскли себе владения в северном Подземье под Горами Орсрон и в изолированных пещерах глубоко под Великим Ледником.

На Севере серые дварфы основали Граклстад, Город Клинков, в -3717 DR. Учитывая, что это был первый город их вида на Севере, его владения росли без конкуренции по всему Подземью. Глубинное королевство достигло своего пика около -2600 DR, но в -1803 DR королевство начало медленное снижение после разрушения нацией кваггатов Урсадуитар, лежащей глубоко под Хребтом Мира. В течение столетий после этого дуэргары боролись против варваров-кваггатов (подстрекаемых дроу), так что Сражения Глубинных Медведей бушевали до -1350 DR.

В сердце Фазруна серые дварфы основали Дунспейррин, Город Затонувших Шпилей, под Горами Орсрон. Владения Подшпиля ("Андерспайрс"), как был также известен город, росли, охватив Подземье Тёрмиша и Побережья Дракона, и серые дварфы стали сильными. В -1850 DR под лидерством своей величайшей королевы Дуэрры, серые дварфы начали ряд атак против дроу Андраэта, иллитидов Ориндолла (у которых Дуэрра, как считают, вырвала тайны Невидимого Искусства) и других рас Подземья. Армии Дуэрры обратили свою кипучую ненависть против остатка в Глубинного Шанатара примерно около -1800 DR. Серые дварфы наводнили Ултоксамрин и Холорарар и отбили себе пещеры Алаторина. Ладугуэр вознаградил Дуэрру божественностью. Позже Дунспейррин пал в столетнее снижение, от которого лишь недавно стал отходить. Возвращение Глубинной Дуэрры в течение Времени Неприятностей зажгло новый век империи - строительный, но городская Армия Стали сейчас занята трехлетним конфликтом с Армией Золота золотых дварфов за контроль над пещерами древнего Шанатара.

Перспектива

Серые дварфы смотрят на мир с горечью, убежденные семейством и кланом, что другие дварфы и остальная часть мира обманули их, отняв то, что им принадлежит. Они не видят в жизни ничего более, чем бесконечную работу в поте лица, мучение от рождения до смерти. Дуэргары проявляют немного милосердия к беспомощным или слабым, и любят мучить тех, из кого они могут вытягивать жилы. С раннего возраста серые дварфы быстро учатся жесткости мира, узнавая, что их партия в жизни - не более чем бесконечная работа, сопровождаемая предательством и затем смертью.

Серые дварфы редко уходят на приключения по своему выбору. Сосланные или бежавшие от неизбежного изгнания часто стремятся к приключенческой жизни просто в надежде на выживание. Дуэргар-приклученец обычно сосредотачивается на приобретении материального богатства, не особенно заботясь о тяжелом положении друг их.

Персонажи - серые дварфы

Вездесущие опасности окутывающей все темноты преподаются серым дварфам с младых лет. Большинство получает некоторое обучение как бойцы или жулики, чтобы лучше защитить свои дома против тех, кто может украсть их с трудом заработанное богатство. Клерики также обычны, среди тех, кто служит дуэргарским богам, провозглашая свое влиятельное положение среди членов своего клана. Эксперты, объединяющие традиционное кузнечное дело с навыками в тайных искусствах, также очень уважаются. Волшебники среди серых дварфов намного более обычны, чем колдуны. Обычные мультиклассовые комбинации - боец/клерик, боец/эксперт и боец/жулик.

Одобрённый класс: Одобрённый класс серых дварфов - боец. (Если ваш DM использует в вашей игре "Руководство Псиоников", бойца можно заменить на психического воина, по выбору DM'a.) Подземье - резкая и неумолимая окружающая среда, где только сильнейший может выжить. Серые дварфы-бойцы за поколения сформировали из армий дуэргаров краеугольный камень, позволив удержать та кие различные угрозы, как аболеты, дроу, иллитиды, куо -тоа и свирфнеблины.

Престиж-классы: Серые дварфы стремятся к престиж -классам типа убийцы и черного стража. Некоторые становятся дварфскими защитниками. Как и их кузены, щитовые дварфы, серые дварфы имеют традицию рунной магии, так что многие клерики становятся рунными заклинателями.

Язык и грамотность

Подобно всем дварфам, серые дварфы говорят на Дварфском и используют рунный алфавит Детека. Серые дварфы также говорят на Нижне-общем, торговом языке Царств Внизу. Первичный диалект серых дварфов, Дуэрган, является ответвлением диалекта щитовых дварфов под сильным влиянием слов дроу и иллитидов и языковых конструкций, которые можно найти в Нижне-общем.

Обычные вторичные языки отражают переговоры с традиционными противниками и включают Драконий, Эльфийский (диалект дроу), Гигантский, Гоблинский и Оркский. Те, кто имеет обширные деловые отношения с существами стихии земли, часто изучают Терран, в то время как торгующие с жителями Царств Выше часто изучают торговый Общий.

Все персонажи - серые дварфы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания серых дварфов

Серые дварфы имеют сильную божественную колдовскую традицию, и многие из Крепкого Народа призываются на службу Ладугуэру или Глубинной Дуэрре в качестве клериков, рунных заклинателей или рунных кузнецов. Тайные заклинатели намного более редки, но волшебники, квалифицированные в обработке магических изделий, очень уважаются.

Заклинания и колдовство

Серые дварфы предпочитают заклинания, помогающие их способностям в бою, помогающие в ремесленном производстве или в горной промышленности или облегчающие скрытное передвижение.

Колдовская традиция: Некоторые серые дварфы берут умение Дуэргарский Изменитель Разума (см. Приложение), часть знаний, украденных ими у пожирателей разума.

Магические изделия серых дварфов

Серые дварфы ценят магические изделия, помогающие в бою, облегчающие ремесленное производство, ограждающие разум или позволяющие скрытное передвижение. Клинки и топоры обычно обрабатываются со специальными способностями губитель, острый, законный, могущественный раскол, раскалывание, ошеломляющий, несвятой и ранящий. Молоты и булавы обычно обрабатываются со специальными способностями губитель, удар, законный, возвращающийся, ошеломляющий, раскалывание, метательный и несвятой. Доспехи, как правило, обрабатываются со специальными способностями эфирность, тень, гладкость, тихое движение и сопротивление заклинаниям, которые облегчают скрытное движение.

Обычные магические изделия: *Плащи арахнида, пыль неотслеживания, кольца щита разума и точила острого края.* Дуэргары известны своей подозрительностью к чужакам, но торговцы-дуэргары торгуют по всему Подземью. Эти изделия обычно доступны со скидкой 10% в любом поселении дуэргаров размером по крайней мере с большой городок.

Характерные магические изделия: Серые дварфы изготовили много уникальных магических изделий, типа *поглощающих щитов, разбивающих зарядов и топоров-камнеубийц* (см. Приложение).

Божества дуэргаров

Ладугуэр, Серый Защитник - строгий надсмотрщик дуэргаров и покровитель их подрасы. Хотя дуэргары номинально уважают все дварфские божества Морндинсамман, по правде говоря, они уважают только Ладугуэра и его дочь, Глубинную Дуэрру. Перед возвышением Шанатара каждое из подкоролевств щитовых дварфов имел о свое божество-покровителя. Королевство Баракуир во власти дварфов Клана Дуэргар отдавало почести Ладугуэру и никогда не приняло восхождение Думатойна как божество-покровителя щитовых дварфов. Предки серых дварфов продолжали поклоняться Ладугуэру в

течение своего долгого порабощения иллидами Ориндолла. В отличие от своих братьев - щитовых дварфов, дуэргары не развивали свою религиозную практику до почитания пантеона в целом.

Глубинная Дуэрра, Дочь Ладугуэра, считается великой королевой-воином, укравшей много секретов Невидимого Искусства (псионики) у Илсенсайн, бога пожирателей разума. Глубинную Дуэрру уважают прежде всего дуэргаром, изучающие Невидимое Искусство, и те воинственные серые дварфы, которые предпочитают сокрушить своих подземных соседей, чем торговать с ними. Ее вера особенно сильна под Горами Осрон в Тёрмише, где ее последователи правят Дунспейррином, Город Затонувших Шпилей.

Отношения с другими расами

Мрачные и подозрительные к чужакам, серые дварфы имеют одинаково плохие отношения со всеми другими расами, включая другие дварфские подрасы. Отношение дуэргаров к их кузенам - щитовым дварфам со специфической горечью восходит к неудаче щитовых дварфов помочь Клану Дуэргар во время Войн Охотников за Разумом. Столкновения Семьи навсегда закрепили взаимную враждебность между двумя дварфскими подрасами, ненависть, которая продолжается и сегодня. Серые дварфы расценивают своих кузенов - золотых дварфов как высокомерных конкурентов и потенциальную угрозу, но торговля между этими двумя группами возможна.

Серые дварфы смотрят на живущие на поверхности расы - эльфов и полуэльфов, гномов, халфлингов, полуорков и затронутых планами - с подозрением, но охотно торгуют с теми, кто безрассуден достаточно, чтобы рискнуть зайти в глубины. Дуэргары питают давнюю ненависть к своим подземным конкурентам, дроу и свирфнеблинам. Однако они регулярно торгуют с обеими группами, сражая их друг с другом при малейшей возможности.

Оснащение серых дварфов

Дуэргары вырезают и чеканят сцены кровопролития на многих из изделий, которые они обрабатывают. Хотя они имеют жесткую оценку для точного мастерства, они достаточно прагматичны, чтобы избежать показного художественного оформления (типа блестящих драгоценных камней), когда это не дает им двигаться невидимыми по Подземью. Дуэргары-торговцы могут быть богато одеты или казаться плохо оснащенными, в зависимости от вида сделки, которую они стараются заключить.

Обычные изделия: Экзотические военные седла, громовые камни и любой яд.

Уникальные изделия: Серые дварфы усовершенствовали смазку доспеха, чтобы помочь бронированным воинам в скрытном маневрировании (см. Приложение).

Оружие и доспехи

Даже более чем другие дварфы, дуэргары предпочитают оружие, явно произошедшее от инструментов. Они любят молоты и кирки всех видов.

Обычные изделия: Тяжелая кирка, легкий арбалет, легкая кирка, кувалда, военный молот, нагрудник, цепная кольчуга.

Животные и домашние животные

Серые дварфы любят держать в качестве домашних животных и фамиларов обычных летучих мышей, волосатых пауков, оск випов и плюющих пресмыкающихся. Глубинный рот - привилегированный тип домашнего скота. Они используют вьючных ящеров как тягловую силу. Хотя серые дварфы известны своим использованием стидеров (см. Приложение) в качестве верховых животных, некоторые кланы также используют ездовых ящеров.

Дварф, щитовой (Dwarf, shield)

Регионы: Дамара, Дварф (щитовой), Импитур, Север, Сильверимун, Вааса, Васт и Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Азерская Кровь, Наездник Летучей Мыши, Кулак-Молот, Устная История, Форма Камня.

Расовые престиж-классы: Бушующий в бою.

Находимые в значительной степени в северных пределах западного и центрального Фаэруна, щитовые дварфы - доминирующая северная отрасль Крепкого Народа. Известные своим кузнечным делом и мастерством, щитовые дварфы перенесли столетнее понижение перед лицом бесконечных войн с орками, гоблинами, гигантами и троллями.

Щитовые дварфы происходят от основателей Шанатара, легендарной дварфской империи, которая когда-то правила пещерами под современными Амном, Тетиром и Калимшаном. После того, как Шанатар пал, щитовые дварфы мигрировали север, основывая королевства типа Аммариндара, Делзуна, Гаррагора, Хонгданнара, Огранна и Сарбрина. Хотя эти королевства также в большинстве пали, Крепкий Народ Севера выдержал. Благословение Грома послужило долгожданной отсрочкой для осажденных щитовых дварфов, дав надежду, что потомки древнего Шанатара смогут в один прекрасный день восстановить славу своих предков.

На полфута более высокие, чем их кузены - золотые дварфы, щитовые дварфы составляют в среднем 4 1/2 футов ростом и весят столько, сколько взрослый человек. Кожа щитового дварфа светлая или слегка загорелая, а глаза обычно зеленые или серебристо-голубые. Оба пола носят волосы длинными, и мужчины (и очень немногие женщины) имеют длинные, тщательно ухоженные бороды и усы. Цвет волос варьируется от светло-коричневого до красного, со всеми оттенками от серебряного до белого с возрастом.

Щитовые дварфы держат свое слово несмотря на цену этого, и невероятно упрямы, не желающие уступить и дюйма, если нет абсолютно никакой альтернативы. Такая непримиримость позволила истощающимся поселениям щитовых дварфов держаться за древние цитадели с малой долей их первоначальных защитников. Однако это также привело к клановой вражде и давнишним недоразумениям с другими расами, иссушившим силу Крепкого Народа. Щитовые дварфы

любят срабатывать прекрасное, смотря на мир как на сырье, которое будет выделано и сформировано в нечто большее, чем оригинал.

Щитовые дварфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для дварфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Щитовой дварф, мужчина	4'2"	+2d4	145 фнт.	x (2d6) фнт.
Щитовой дварф, женщина	4'0"	+2d4	110 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Щитовые дварфы восходят своей историей к Таарк Шанату, третьему сыну великого правящего клана Баэриндена. Во времена легенд, более двенадцати тысяч лет назад, Великий Крестоносец и восемь его сыновей привели великую миграцию дварфов на запад из Баэриндена в надежде на основание новой родины. Плащевые Войны разъедали дварфов, следовавших за Шанатом против таинственных жителей Ринглор Норота, поднявшихся из глубин великой пропасти в битве за контроль пещер Алаторина. Крепкий Народ в конечном счете одержал верх, после чего Таарк убил четырех синих драконов, потребовавших себе Трещину Даландар. Рукой одного из дварфских богов, вероятно Думатойна, черепа этих четырех вирмов слились с троном, появившимся из пола пещеры, сформировав Трон Черепа Вирма. Таарк переименовал логовище вирмов в Зал Светлого Топора и основал королевство Алаторин. Щитовые дварфы отмечают основание Алаторина как начало Первого Великого Века Шанатара.

Как только был основан Алаторин, восемь сыновей Таарк Шаната ушли основывать свои королевства в пещерах на севере (под современными Тетиром и Амном). Каждый сын провозгласил одного из детей Морадина своим божеством-покровителем, и таким образом каждое из подкоролевств, которые они основали, стало прочно связанным с церковью этого специфического бога или богини. Около -9000 DR вспыхнул конфликт между восемью северными королевствами, поскольку каждый старался расширить свои границы за счет соседей. Через какое-то время стычки вылились в открытую войну, схлестнувшую тысячи дварфов друг против друга.

Пока бушевали эти войны, друу Гуаллидарта воспользовались преимуществом безумия дварфов, чтобы напасть на пещеры Алаторина, удаленные от линии фронта. Первая Паучья Война длилась с -8170 DR по -8150 DR и окончилась захватом Зала Светлого Топора и крахом Алаторина. Ошеломленные своим безумием, восемь правящих королей этой эры заключили перемирие и направили свои армии против друу. Вторая Паучья Война бушевала с -8145 DR по -8137 DR и закончилась изгнанием друу из пещер Алаторина.

С триумфом восемь королей увели свои армии в Зал Светлого Топора, обязавшись никогда снова не бороться друг с другом. Стремясь исправить взгляды Таарк Шаната, восемь королей умоляли своих богов выбрать одного из них сидеть на Троне Черепа Вирма. В ответ боги показали на правящего короля Ултосамрина, высокого священника Думатойна. Щитовые дварфы отмечают этот случай как начало Второго Века Шанатара и возвышения Думатойна как покровителя их расы.

Несмотря на свое новооткрытое единство, разногласия все еще скрывались в груди многих из граждан Шанатара. Короли Баракуир и Драккалор думали, что они оба имеют право сидеть на Троне Черепа Вирма, поддержанные нашептыванием своих богов, стремящихся назвать Морадина покровителем щитовых дварфов. Прежде чем такое инакомыслие провалялось в открытый раздор, иллиитиды Ориндолла напали на восточные подкоролевства в -8100 DR, начав конфликт, который станет известен дварфам как Война Охотников за Разумом, а пожирателем разума - как Война Расколотых Мыслей. Иллиитиды были отброшены в -8080 DR, но идущий по их следам выживший Крепкий Народ обнаружил, что пещеры Баракуир, отрезанные в первые дни борьбы, пусты. Клан Дуэргар увели в рабство в царство пожирателей разума.

Второй Век Шанатара продолжался почти 1,800 лет. Около -6150 DR друу Гуаллидарта вновь напали на пещеры Алаторин. Третья Паучья Война продолжалась почти тридцать лет, но закончилась тем, что Крепкий Народ оставил Зал Светлого Топора друу. Дварфские беженцы унесли Трон Черепа Вирма с собой, отмечая этим конец Второго Века Шанатара.

С восходом Третьего Века Шанатара император Шанатара планировал основать новое подкоролевство в Царствах Выше. Дварфские разведчики поднялись на поверхность приблизительно в -6100 DR, где они объединились с людьми региона, что бы выгнать оставшихся деспотов-джиннов. Союз между дварфами и людьми быстро провалился, потому что правители Корамшана обратились к злым богам. В ответ дварфы провозгласили поверхностные земли к северу от Марширующих Гор своими, основав королевство Высокий Шанатар около -5960 DR.

Высокий Шанатар процветал в течение столетий под правлением Дома Марширующих Топоров, но семена его разрушения упали в столетие его основания. Конфликт из-за разграбленной гробницы перешел в стычку и в конечном счете начал войну. Первое Королевство Мир было основано после падения Илтакера перед Мурабир Мир Корамшана в -5330 DR, отметив начало столетнего расширения Калимшана за счет Высокого Шанатара. К -2600 DR последние известные дварфы Высокого Шанатара пали на северных берегах Реки Салдасун, и Высокого Шанатара больше не было.

Пока Высокий Шанатар бился, чтобы удержать свои территории на юго-западном Фаэруне, Глубинный Шанатар боролся со собственными проблемами. Последовательные волны эмиграции привели многих молодых дварфов на север, к нахождению новых царств, но также и исчерпали ряды оставшихся. Через какое-то время северные королевства Дракколор, Королнор, Соударр, Торглор и Ксотаэрин медленно истощались, поскольку их жители мигрировали на север. Королевство Огранн было основано под Равнинами Тун в -5125 DR. Прибрежное царство Хонгданнар было основано в северных Горах



Меча и на северном Побережье Меча в -4974 DR. Аммариндар был основан под Горами Серые Пики около -4160 DR, и Делзун, Северное Королевство, поднялся под тем, что является ныне Серебряными Маршами, около -3900 DR.

К сожалению для щитовых dwarфов, их завоевания на Севере оказались иллюзорными, и слава Шанатара никогда не была рождена вновь. Огранн пал в -3770 DR, а Хонгданнар в -3389 DR. Делзун и Аммариндар простояли намного больше столетий, но Северное Королевство окончательно поддалось в -100 DR, а Аммариндар был наводнен в 882 стойкими ужасами, развязанными Нетерезами Аскалхорна.

На Юге, после столетий понижения, финальное падение Глубинного Шанатара было ускорено самим Крепким Народом. Побужденный столетиями ожесточенного негодования, Клан Дуэргар вторгся в Ултоксамрин и Холорарар около -1800 DR в ряде конфликтов, известных как Столкновения Семьи. Только Илтказар пережил вторжение серых dwarфов, оставив Шанатар павшим во всем, кроме названия.

Перспектива

Несмотря свое столетнее снижение и заслуженную репутацию мрачности и цинизма, щитовые dwarфы никогда не были фаталистами. Щитовые dwarфы традиционно были разделены на два лагеря - Скрытые и Странники, хотя эти разногласия начали исчезать после Благословения Грома. В то время как члены первой группы буквально укрылись подальше от внешнего мира, стараясь следовать традиционному пути жизни, члены последней группы вышли в мир, не покоренный неустанным понижением их расы.

Щитовые dwarфы традиционно не спешат доверять и медленно забывают, но рассветающая реализация тяжелого положения их расы оставила много желающих разыскивать новые пути исполнения вещей помимо традиционных предубеждений или методов. Щитовые dwarфы имеют долгую и гордую приключенческую традицию, и многие щитовые dwarфы следовали этим маршрутом просто в надежде сравняться или превзойти дела тех, кто был ранее. Другие стремятся вернуть давно потерянные цитадели и сокровища, павшие перед орками или другими тварями. Начиная с Благословения Грома, вопрос для многих молодых щитовых dwarфов не в том, почему они должны стать авантюристами, а в том - почему не должны.

Персонажи - щитовые dwarфы

Постоянная война с орками, гоблинами, троллями и гигантами породила в культуре щитовых dwarфов сильную военную традицию. Большинство dwarфов учится защищать свои дома и клан, и бойцы, паладины и военные клерики банальны. Другие щитовые dwarфы сосредотачиваются на требующих времени навыках типа пути эксперта или жулика. Тайные заклинатели весьма редки, поскольку у немногих есть склонность к магии. Обычные мультиклассовые комбинации - боец/клерик, боец/паладин и боец/эксперт.

Одобренный класс: Одобренный класс щитовых dwarфов - боец. Столетиями щитовыми dwarфы неперестанно воевали против орков, гоблинов, троллей и гигантов Севера. Бойцы всегда служили ядром армий щитовых dwarфов, сплачиваясь несмотря на любые разногласия.

Престиж-классы: Бушующие в бою - легендарные dwarфские воины, способные входить в божественное безумие битвы через ритуалистическое пение. Учитывая выпивку, шумное и неистовое пение и пьяные танцы, бушующие в бою любят окунаются в сражение, несмотря на любую опасность. См. престиж-классы бушующий в бою в Приложении.

Щитовые dwarфы, имеющие некоторые достижения, часто принимают престиж-класс dwarфский защитник, а многие из клериков становятся рунными заклинателями.

Общество щитовых dwarфов

Хотя среди щитовых dwarфов некогда были сильны клановые и классовые разногласия, за поколения в значительной степени их ранее доминирующее влияние было нарушено. В то время как щитовые dwarфы все еще невероятно гордятся своей родословной, индивидуальные достижения теперь значат больше, чем давнишняя традиция или диктат старших клана. Жизнь щитовых dwarфов среди Скрытых остается во власти ремесла и горнов, но увеличивающееся количество щитовых dwarфов идут в мире своим путем - как авантюристы или как ремесленники, живущие в общинах с доминированием людей.

Щитовые dwarфы растут в тесных семьях, старшие клана играют немалую роль в наблюдении за их воспитанием. Изучение книг обычно, и большинство детей обучается торговле уже около зрелого возраста. Взрослые щитовые dwarфы, как ожидается, поддержат себя и свое семейство, а также принесут клану честь и богатство. Хотя щитовые dwarфы не уклоняются от демонстрации богатства, они избегают показного или декадентского поведения. С возрастом щитовые dwarфы уважаются за свою мудрость, и им предоставляется уважение за их прошлые достижения. Семейства и кланы, как ожидается, отдадут почести старшим после смерти торжественными траурными обрядами и гробницами, приличествующими их репутации и достижениям.

Поколения Странников создали большие и процветающие dwarфские анклав в пределах большинства человеческих поселений, где все щитовые dwarфы приветствуются как часть свободно связанного dwarфского "клана". Щитовые dwarфы занимаются кузнечеством или ремеслами во многих человеческих общинах и уважаются за свои навыки ремесленников. Немногие из щитовых dwarфов отворачиваются от почитания Морндинас мман, но большинство легко изучает местный торговый язык и дружит с другими расами.

Язык и грамотность

Подобно всем dwarфам, щитовые dwarфы говорят на Дварфском и используют рунный алфавит Детека. Они также говорят на Общем. Первичный диалект щитовых dwarфов, Шанатан, восходит к основанию Шанатара, и на нем все еще говорят dwarфы по Побережью Меча от Сияющего Моря до Хребта Мира. На востоке, на северно-центральной Фаэруне, большинство щитовых dwarфов говорит на Галенском диалекте, находящемся под сильным влиянием Дамарского человеческого языка.

Обычные вторичные языки отражают обширные торговые контакты, поддерживаемые щитовыми dwarфами со своими соседями на Севере, и включают Чондатанский, Иллусканский, и в меньшей степени Эльфийской и Гномский. Щитовые dwarфы северно-центральной Фаэруна более способны в качестве вторичного выучить Дамарский, чем Иллусканский.

Многие щитовые дварфы также изучают языки своих традиционных противников, включая Дракониий, Гигантский, Гоблинский и Оркский.

Все персонажи - щитовые дварфы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания щитовых дварфов

Щитовые дварфы столетиями вели бесконечную войну против гоблиноидов и гигантов, так что их магия отражает войну. Что-либо, помогающее завалить больше гигантов - долгожданное дополнение к арсеналу щитового дварфа.

Среди Скрытых магия школ Иллюзий и Отречения очень важна, потому что они охраняют клан дварфов от раскрытия и атаки. Скрытые создают слой за слоем защитных заклинаний, охраняющих каждый из входов в их цитадель. Многие орды орков были вынуждены уйти или разбиты до основания, ни разу не увидев щитовых дварфов, с которыми борются.

Заклинания и колдовство

Щитовые дварфы имеют сильную божественную колдовскую традицию, и многие из Крепкого Народа призываются на службу Морндинсамман в качестве клериков, паладинов, рунных заклинателей или рунных кузнецов. Тайные заклинатели намного реже, но их число увеличивается.

Колдовская традиция: Щитовые дварфы часто берут умение Оберегающий Щитовых Дварфов (см. Приложение), отражающее их ловкость в создании доспехов и щитов при помощи магии.

Уникальные заклинания: Щитовые дварфы создали за эти годы много божественных заклинаний, включая *неразумную ярость* и *форму металла* (См. Приложение).

Расовые магические изделия

Щитовые дварфы ценят магические изделия, помогающие в бою, наступательно или защитно. Лучше ли магия в защите или в нападении - длящийся столетиями спор среди щитовых дварфов, причем Странники предпочитают магическое оружие, а Скрытые - магические доспехи. В любом случае, все щитовые дварфы уважают любое магическое изделие, облегчающее ремесленное производство, потому что тяга к созиданию течет в дварфской крови.

Топоры и другие лезвия обычно обрабатываются со специальными способностями острый, святой, законный, пылающий, пламенный взрыв, могущественный раскол, раскалывание и ошеломляющий. Молоты и булавы обычно обрабатываются со специальными способностями святой, удар, законный, возвращающийся, шокирующий, шоковый взрыв, ошеломляющий, раскалывание и метательный. Доспехи, как правило, обрабатываются со специальными способностями сопротивление огню, укрепление и неуязвимость, что отражает долгую традицию сражений против орков, гоблиноидов, троллей и гигантов и глубокое понимание работы с металлом.

Обычные магические изделия: Общие примеры изделий, предпочитаемых щитовыми дварфами - *наковальни кузнеца*, *пояса дварфоподобных* (часто даримые недварфам, помогающим дварфскому клану), *ботинки зимних стран*, *горн кузнечного дела*, *молоты оружейного мастера*, *клевцы оружейника* и *точила острого края*.

Характерные магические изделия: Щитовые дварфы также изготовили много уникальных магических изделий, типа *двередомов*, *молотов поражающих ударов* и *камнеубийц*. Они по праву известны *топорами-врагоколами*, которые являются +1 острыми боевыми топорами.

Божества щитовых дварфов

Щитовые дварфы уважали дварфские божества Морндинсаммана начиная с рассвета Шанатара, хотя их мифология за тысячелетия значительно развилась. Таарк Шанат и его последователи в Алаторине уважали Морадина и Берронара, но поклонение этим двум божествам отступило по мере того, как восемь сыновей Таарка нашли свои королевства, каждый выбрав собственное божество-покровителя из числа их восьми детей: Думатойн, Ладугуэр, Аббатор, Клангеддин, Серебробородый, Вергадэйн, Шариндлар и близнецы Динкаразан и Дииринка.

Когда эти восемь королей собрались, чтобы выбрать, кто будет первым сидеть на Троне Черепа Вирма, Морадин выбрал короля Ултосамрина, который был также высоким священником Думатойна. Этот акт закрепил позицию Бесшумного Хранителя как божества-покровителя щитовых дварфов, но заметно разочаровал главных конкурентов Думатойна, в конечном счете приведя к жестокому изгнанию Ладугуэра и искажению Аббатара. С падением Шанатара щитовые дварфы отказались от поклонения Ладугуэру, Динкаразакну и Дииринке, в то время как возникли более молодые боги типа Тард Харра, Горма Галтина, Мартаммора Дьюина, Дагмарена Светлая Мантия и Хазлы Светлый Топор.

Думатойн рассматривается как покровитель щитовых дварфов, и его церкви имеют подавляющее большинство сторонников среди щитовых дварфов. Шахтеры и кузнецы уважают Бесшумного Хранителя, но он также имеет маленькое число последователей среди щитовых дварфов доброго и нейтрального мировоззрения, ищущих секретов тайных знаний. Горный Щит также рассматривается как страж мертвых, и большинство щитовых дварфов просят его милости в течение похорон. Клерики Думатойна берут ответственность за все похороны, хороня мертвых в секретных склепах и охраняя траурное богатство великих щитовых дварфов.

Мартаммора Дьюина, Искателя Троп, уважают те из щитовых дварфов, которые считают себя Странниками. Он наблюдает за добрыми приключенцами, ремесленниками, исследователями, экспатриантами, путешественниками и странниками. Мартаммор имеет вторичный аспект дварфского бога молнии, что привлекает маленькое, но постоянно растущее количество волшебников и колдунов, специализирующихся в магии воплощения.

Отношения с другими расами

Щитовые дварфы хорошо уживаются большинством других дварфских подрас, хотя они расценивают высокомерие золотых дварфов как наивное и не особенно понимают свою семью - варварских диких и арктических дварфов. Щитовые дварфы имеют давнишнюю вражду с потомками Клана Дуэргар, восходящую к Столкновениям Семей, отметившим финальную главу Шанатара, и нападают на дуэргаров, едва их заметив.

Несмотря на столетия ссор с эльфами и полуэльфами, щитовые дварфы всегда могли отбросить свои разногласия с Тел-Куэссир перед лицом внешних угроз. Щитовые дварфы всегда хорошо уживались с гномами, особенно с кальными и

глубинными гномами. В сфере своего опыта общения с легконогими, щитовые дварфы находят халфлингов несколько ненадежными, но также легкими для общения. Щитовые дварфы хорошо общаются и с большинством людей, особенно с Иллусканцами, Тетирианцами, Чондатанцами и Дамаранцами.

Щитовые дварфы смотрят на полуорков немногим лучше, чем на их ненавидимых братьев, бывают и исключения. Крепкий Народ Севера ассоциирует большинство затронутых планами с ужасами Хеллгейт Кипа и рассматривает их с подозрением. Земные дженази - известное исключение, и они обычно приветствуются в дварфских раскопах по всему Северу.

Оснащение щитовых дварфов

Щитовые дварфы обычно используют оснащение типа смазки доспеха, передвижных скоб, веревочных подъемников, громовых камней и солнечных палочек.

Оружие и доспехи

Щитовые дварфы любят широкий спектр оружия, включая боевые топоры, арбалеты, перчатки, ручные топоры, тяжелые кирки, легкие молоты, легкие кирки, длинные мечи, полукопья, короткие мечи, кувалды, метательные и военные молоты. Более необычное оружие - дварфские ургоши, дварфские военные топоры, рогатые шлемы, шипованные цепи, шипованные перчатки, шипованные шлемы и шипострелы. Типичные формы доспеха - нагрудники, цепные кольчуги, полупластинчатые и полные пластинчатые доспехи, большие и маленькие стальные щиты. Менее обычные формы доспеха - дварфские пластинчатые доспехи, схватывающие щиты и большие мифриловые щиты.

Всякий раз, когда возможно, дварфы щита создают свои доспехи из мифрила; их любовь к этому металлу соответствует восхищению золотых дварфов адамантином.

Животные и домашние животные

Щитовые дварфы предпочитают в качестве домашних животных и фамиларов летучих мышей (особенно обычных летучих мышей), канареек и маленьких ящериц, типа плюющего пресмыкающегося. Они используют выюнных ящериц и мулов как тягловую силу. Щитовые дварфы обычно используют как скакунов пони или военных пони, кроме Илтказара, где езда на ящерицах остается нормой. Одобренные породы - Островные пони, Нетерские пони и Белые Щиты (военные пони). Щитовые дварфы Далеких Холмов используют в качестве скакунов ужасных летучих мышей (оснащенных экзотическими военными седлами), чтобы проходить в подземные колодцы, являющиеся их домом. Щитовые дварфы - варвары и бушующие в бою часто ездят на ужасных борах.

Дварф, урдуннир (Dwarf, urdunnir)

Регионы: Дварф (щитовой), Озеро Пара, Север, Тетира, Дварф Урдуннира. Небольшое количество дварфов-урдуннир живет среди цитаделей щитовых дварфов Севера, но большинство урдунниров приходит из их собственного скрытого королевства в глубинном Подземье.

Расовые умения: Каменная Кровь, Форма камня, Кулак Камнехода.

Регулировка уровня: +4.

Урдунниры, иногда известные как дварфы-рудокобы - давно забытое ответвление щитовых дварфов, ставшие едиными с землей и камнем. Благодаря благословию Думатойна, Урдунниры могут проходить сквозь землю и камень, как будто это воздух, и формировать металл и камень своими руками. Многие дварфы-рудокобы - клерики Думатойна, эксперты-кузнец или эксперты-огранщики.

Дети Думатойна, как они называют себя, полагают, что Бесшумный Хранитель преобразовал их предков, чтобы создать расу дварфов, способных оценить истинную красоту подземного пейзажа без необходимости уничтожать ее в процессе этого. Они с тех пор жили в совершенной изоляции в Олдоннаре, легендарном Потерянном Королевстве Шанатара, глубоко под Горами Алимир.

Составляющие в среднем 4 1/2 фута ростом, но весящие намного больше взрослого человека, дварфы-рудокобы коренасты и мускулисты. Кожа урдунниров светло-серая, а их глаза - всегда серебряные. Оба пола носят волосы длинными, и мужчины (и некоторые женщины) имеют длинные, тщательно ухоженные бороды и усы. Цвет волос - однородно-серый, с серебряными или черными корнями.

Урдунниры видят в мире работу живой красоты, проходя сквозь камень и землю, как ныряльщик может исследовать чудеса океанских глубин. Дети Думатойна относятся к себе как к благословленным, поскольку они не вынуждены цепляться за внешнюю часть создания Думатойна, подобно другим расам, а могут блуждать сквозь само сердце мира в бесконечных поисках, чтобы раскрыть скрытые тайны Бесшумного Хранителя (драгоценные камни).

Дварфы-урдунниры имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для дварфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6 (дополнительный вес отражает более высокое содержание минералов в телах дварфов-рудокобы):

Урдуннир, мужчина	4'2"	+2d4	180 фнт.	x (2d8) фнт.
Урдуннир, женщина	4'0"	+1d4	150 фнт.	x (2d8) фнт.

История

Вскоре после того, как Таарк Шанат и его последователи заняли пещеры Алаторина, Думатойн преобразовал маленькую группу набожных щитовых дварфов в урдунниров в надежде, что они будут лучше способны оценить красоту его создания. Эти ранние дварфы-рудокобы оторвались от своих товарищей и намеревались основать свое собственное царство глубоко в сердце мира. На мили под поверхностью Полуострова Алимир они обнаружили Корундовые Копи

("Корундумдэль"), обширную залежь аметистов, рубинов и сапфиров, каждый размером больше дварфского шлема. Увидев в этом знак Бесшумного Хранителя, урдунниры основали королевство Олдоннар вокруг Скрытой Жемчужины Глубин и жили там в роскоши, не изменяя с тех пор своей изоляции.

Перспектива

Безопасные в своем другом мире и изолированные от внешних угроз, дварфы-рудокобы никогда не испытали великих войн с другими расами. Также урдунниры испытывают недостаток военных традиций своих кузенов - золотых, серых и щитовых дварфов. Достаточно странно, но урдунниры разделяют с друидами и эльфами глубокое понимание естественного мира. С молодого возраста дварфов-рудокобы учат жить в гармонии со своей окружающей средой. Они смотрят на обширное создание Думатойна как на великое море земли и камня, постоянно изменяющееся и всегда красивое. Они рассматривают свою роль в мире как таковую и наблюдателей, и ремесленников, работающих в гармонии с созданием Думатойна, чтобы открыть тайны, скрытые Бесшумным Хранителем.

Благодаря своей относительной изоляции, дварфов-рудокобы редко тянет к жизни приключенца. Однако тех, кто сталкивается с другими расами или с событиями в Царствах Выше, часто задевает любопытство, и они начинают понимать тех, кто не был благословлен Думатойном.

Персонажи-урдунниры

Культурная фокусировка на навыках ремесла сделала большинство урдунниров экспертами в этом. Другие хотят служить самому Думатойну в качестве клериков. Бойцы, рейнджеры и паладины относительно редки, поскольку немногие дварфы-рудокобы когда-либо были вынуждены защищать свои владения от других рас. Тех, которые практикуют тайные искусства, еще меньше, и проявляющие колдовские силы обычно властвуют над существами земной стихии. Обычные мультиклассовые комбинации - эксперт/клерик и эксперт/боец.

Одобренный класс: Одобренный класс урдунниров - эксперт. Удаленные от бесконечных сражений, которые мучали бы их, глубоко живущие урдунниры могут позволить себе роскошь концентрации на своих навыках ремесел, вечного поиска захороненных сокровищ и тайн Думатойна.

Престиж-классы: Персонажи-урдунниры редко мультиклассируют в престиж-классы, но те, кто делают это, предпочитают божественного ученика, иерофанта, мастера знаний и рунного заклинателя.

Общество урдунниров

Изоляция урдунниров сохранила традиционные структуры семейства и кланов в значительной степени неизменными, начиная с основания Шанатара. В этом отношении дварфы-рудокобы имеют больше общего с кузенами - золотыми дварфами, чем со щитовыми дварфами Севера. Классовых разногласий практически не существует, поскольку концепция богатства среди Детей Думатойна незначительна, но разногласия кланов весьма сильны и управляют большинством социального поведения.

Дварфы-рудокобы растут в тесных семействах, где старшие клана играют сильную роль в надзоре за воспитанием каждого ребенка. Изучение книг обычно, хотя и в формах, не особенно понимаемых в Царствах Выше, и большинство детей обучается торговле уже около зрелого возраста. Величайшие ремесленники используют свои навыки для провозглашения тайн Думатойна и формирования его создания в новые и приятные формы, не тревожа их первоначального места. С возрастом дварфы-рудокобы уважаются за свою мудрость, и им предоставляется уважение за их прошлые достижения. Семейства и кланы, как ожидается, позаботятся о своих старших после смерти, вплетая их тела в жилы драгоценных камней, текущих сквозь землю, согласно репутации и достижениям скончавшихся.

Дварфы-рудокобы почти неизвестны за пределами своих общин, но те, кто уходят, обычно разыскивают другие дварфские общины, чтобы жить с ними. Они, как правило, организовываются согласно древней структуре кланов, не особенно вдаваясь в культуры, в которых они живут, или изменения мира начиная с рождения их расы.

Язык и грамотность

Урдунниры говорят на Дварфском и используют руны алфавита Детека. Они также говорят на Нижне-общем, торговом языке Царств Внизу. Единственный известный урдуннирский диалект, архаичная форма Шанатарского, восходит датой к основанию Шанатара.

Обычные вторичные языки включают диалект Гномского, на котором говорят свирфнеблины, и Терран, язык элементаров земли. Некоторые урдунниры изучают язык своих противников, включая диалект дроу Эльфийского, Куо-Тоа, Бехолдерский и Аболетский. Немногие подходят близко к поверхности, но некоторые иногда учат Общий, Алжедо или Иллусканский.

Все персонажи-урдунниры грамотны, кроме варваров, очень редких сред и этого народа.

Способности и расовые особенности

Дварфы-урдунниры имеют все дварфские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- +4 расовый бонус на спасброски против яда: Урдунниры даже более стойки к токсинам, чем другие дварфы.
- *Каменная прогулка* (Su): Урдунниры могут проходить сквозь камень и землю, как будто это воздух. Они могут нести до вдвое от собственного веса тела с собой таким способом. Урдунниры (и любой, кого несут с ними) не могут дышать, находясь внутри камня или земли, и должны задерживать дыхание при таком путешествии.



- *Каменная форма* (Sp): По желанию, как колдун 8-го уровня.
- *Форма металла* (Sp): По желанию, как колдун 8-го уровня, однажды в раунд. Эта сила работает точно так же, как заклинание *форма металла* (см. Приложение), за исключением того, что урдунниры могут затрагивать только 5 кубических футов металла. Использование этой способности - полнораундовое действие.
- **Автоматические языки:** Дварфский, Нижне -общий. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Эксперт.
- **Регулировка уровня:** +4: Урдунниры имеют способность идти сквозь камень и землю и две необычных подобных заклинанию способности. Они мощнее, и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания урдунниров

Для дварфов урдуннир магия не представляет никакого свойственного интереса, но это полезный инструмент, помогающий им копать сквозь сердце мира. Они ценят магию предсказания, чтобы общаться с Думатойном, и иллюзий, чтобы держаться подальше от остальной части Подземья.

Заклинания и колдовство

Дварфы-рудокобы имеют сильную божественную колдовскую традицию, и многие из Крепкого Народа призываются на службу Думатойну в качестве клериков, рунных заклинателей или рунные кузнецы. Тайные заклинатели почти неизвестны.

Колдовская традиция: Урдунниры предпочитают заклинания, помогающие в производстве или в шахтном деле или позволяющие близкую связь с Думатойном, типа *сделать целое, раскрыть в камень* и *каменная форма*. Дварфы-рудокобы создали за эти годы много божественных заклинаний; один такой пример - *связь с землей* (см. Приложение).

Многие урдунниры берут умение Рунный Кузнец (см. Приложение), потому что они имеют трудности с нахождением многих материальных компонентов, будучи ниже поверхности.

Магические изделия урдунниров

Урдунниры предпочитают магические изделия, облегчающие их навыки ремесла или связь с Думатойном. Когда они делают оружие для войны, они закладывают в клинки и топоры специальные способности святой, законный, могуче раскалывание, раскалывание и громовой. Они также владеют молотами и булавами со специальными способностями святой, удар, законный, возвращающийся, раскалывание и метательный.

Обычные магические изделия: Как приличествует их названию, дварфы-рудокобы ценят магические изделия, улучшающие ремесленничество, типа *наковальня кузнеца*, *пояса дварфоподобных горна кузнечного дела*, *молотов ковки оружия*, *ожерелья четок*, *клещей оружейника* и *точила острого края*.

Характерные магические изделия: Урдунниры - несомненные мастера магически зачарованного дендритового доспеха, который они называют *земной шкурой*. Удачливый покупатель, способный в первую очередь найти урдунниров, может получить скидку 10% на такой доспех.

Божества урдунниров

Дети Думатойна всегда уважали Бесшумного Хранителя и видят в нем покровителя своей расы. Хранитель Секретов под Горой уважается всеми Урдуннирами, мифология которых говорит (правильно), что он создал их предков, преобразовав малое количество щитовых дварфов древнего Шанатара. Для урдунниров "секреты" Думатойна - буквально, драгоценные камни, захороненные внутри слоев. Самый большой подарок их покровителя - способность двигаться сквозь землю, видя красоту его создания, которую другие могут увидеть лишь с помощью разрушительной горной промышленности.

Отношения с другими расами

Глубоко живущие урдунниры немного сталкиваются с другими расами, кроме тех, которые живут в Подземье. Они глубоко подозрительны к эльфам и полуэльфам, благодаря столетиям столкновений с их темными кузенами. Они хорошо уживаются со щитовыми и золотыми дварфами, но ненавидят серых дварфов. Халфлинги, люди, полуорки и большинство затронутых планами почти неизвестны урдуннирам. Однако, они имеют хорошие отношения с земными дженази, с которыми иногда сталкиваются при исследовании глубин земли.

Оснащение урдунниров

Урдунниры инкрустируют почти все, что они делают, драгоценными камнями и другими сокровищами земли. Они не имеют почти никакого доступа к древесине или другим подобным материалам и находят что-либо простое, как лук, очаровательным.

Оружие и доспехи

Урдунниры одобряют широкий диапазон оружия, включая боевые топоры, перчатки, полукопья, ручные топоры, тяжелые кирки, легкие молоты, легкие кирки, длинные мечи, кувалды, короткие мечи, метательные топоры и военные молоты. Более необычное оружие - дварфские ургроши и дварфские военные топоры. В отличие от рас, живущих ближе к поверхности, дварфы-рудокобы используют металл даже для ручек своего клинкового оружия. Это увеличивает его долговечность в бою (увеличивая очки жизни оружия на 50%), но удваивает вес древкового оружия.

Типичные формы доспехов включают нагрудники, цепные кольчуги, полупластинчатые и полные пластинчатые доспехи, большие и маленькие стальные щиты. Более необычные формы доспехов включают дварфский пластинчатый

доспех, *земную шкуру* (см. Приложение) и большие мифриловые щиты. Урдунниры обычно используют оснащение типа смазки доспехов и громовых камней.

Животные и домашние животные

Урдунниры вообще сторонятся домашних животных и фамильяров, так как их подземные дома недоступны для большинства существ не с Элементного Плана Земли. Очень немногие урдунниры, обращающиеся к тайной магии, иногда используют мефитов земли или магмы в качестве фамильяров.

Регион урдунниров

Большинство персонажей-урдунниров берет регион Урдуннир, в противоположность региону окружающих человеческих земель.

Привилегированные классы: Эксперт, клерик, боец, паладин. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж-урдуннир любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Дварфский, Нижне-общий.

Бонусные языки: Алжедо, Бехолдерский, Общий, Драконий, Эльфийский, Гигантский, Гномский, Терран.

Региональные умения: Каменная Кровь, Форма Камня, Кулак Камнехода.

Бонусное оснащение: (А) Тяжелая кирка * или тяжелая булава *; (В) цепная кольчуга *; или (С) дварфский ургош, большой стальной щит * и 3 громовых камня.

Дварф, дикий (Dwarf, wild)

Регионы: Чалт, Ташалар, Дикий Дварф.

Расовые умения: Распутывающийся, Кулак-молот, Стойкость Джунглей, Боец Роя.

Дикие дварфы, называющие себя "дюр Оталар" (Народ) - примитивные жители Джунглей Чалта, Джунглей Мхайр и Черных Джунглей. Они в значительной степени отвергли клановое ремесло и ориентируемую на кузнечество культуру своих кузенов-кузнецов - золотых, серых и щитовых дварфов, выбрав вместо этого жизнь в охотничьих бандах, постоянно меняющих свой состав. Сто роняя всех атрибутов цивилизации, дикие дварфы живут подобно тварям, занятые бесконечной охотой ради выживания. Только те, кто смеет заходить в темные глубины южных джунглей Фаэруна, знают о существовании этой варварской дварфской подрасы, поскольку эти неуловимые охотники держатся в глубинах своих глубоких лесных домов.

Дикие дварфы темнокожи, невысоки и крепки, с темно-кариими глазами. Их густо татуированные тела покрыты жиром, чтобы отогнать насекомых и затруднить зазавывание. Дикие дварфы носят немного е, кроме своих длинных, спутанных волос, которые служат своеобразной одеждой. Собираясь воевать, они обмазывают свои волосы и кожу грязью, чтобы сформировать грубый доспех.

Дюр Оталар имеют больше общего с тварями джунглей, чем со своей дварфской семьей, глядя на жизнь как на бесконечную охоту и каждодневную борьбу за то, чтобы убить или быть убитым. Дикие дварфы не доверяют всем вторгшимся в свою область джунглей и, если в силах, атакуют первыми и без вопросов. Во многом подражая тварям, дикие дварфы не особенно заботятся ни о продвижении в мир в целом, ни о не-диких дварфах, ни о материальном имуществе.

Дикие дварфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для дварфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Дикий дварф, мужчина	2'8"	+2d4	50 фнт.	x (1d4) фнт.
Дикий дварф, женщина	2'6"	+2d4	40 фнт.	x (1d4) фнт.

История

Завоевание дрю Баэриндена примерно около -9000 DR вынудило Крепкий Народ этого царства рассеяться на изолированные владения по всему Югу. Одна из самых больших групп дварфов, чтобы сбежать от разрушения, проделала сухопутный путь до Чалтского полуострова перед тем, как расколоться на маленькие племенные группы. Там они проявились как отличающаяся подраса, известная как дикие дварфы. Дюр Оталар никогда не старались задержать свое скатывание в варварство и в значительной степени воздерживались от резкой критики жизни клана. Хотя несколько великих империй время от времени требовали их территорию, включая Чалтское царство, основанное в Мезро, империю Змей юань-ти, возникшую после падения Нетерила, и Города Морского Бриза, собравшиеся, чтобы сформировать королевство Таштан, дикие дварфы никогда не были побеждены. Вместо этого они просто таяли в глубинах джунглей до того времени, когда могли мирно вернуть свои старые охотничьи угодья.

Перспектива

Дикие дварфы смотрят на мир в терминах охотника и добычи. В умах дюр Оталар цивилизация - всего лишь личина, затеняющая бесконечный цикл добычи и хищничества. Дикие дварфы заботятся только об обеспечении себя пищей и о преодолении вездесущих опасностей естественного мира. С молодого возраста дикие дварфы участвуют в охоте, и недостаток сильного семейства или клановых связей гаран тируют, что каждый дикий дварф понимает, насколько он одинок в мире.

Те немногие дикие дварфы, которые выбрали приключенческую жизнь, обычно когда-либо получили к этому толчок. Многие были некогда пленниками работорговцев-Калишитов, сбежали и должны теперь идти по миру своим путем. При

недостатке поддержки стаи, в которой они выросли, многие видят в духе товарищества приключенческих банд нечто близкое к своим традиционным охотничьим бандам и, таким образом, разыскивают такие группы.

Персонажи - дикие дварфы

Примитивный путь жизни диких дварфов гарантирует высокую отдачу от навыков варвара. Рейнджеры и бойцы, способные нанести поражение потенциальным хищникам и охотиться ради продовольствия, выживают дольше, чем те, кто должен положиться на благодеяние стаи. Клерики и друиды Тард Харра распространяют обучение, необходимое для жизни в резкой окружающей среде джунглей, в то время как жулики, квалифицированные в создании и установке ловушек, приносят многое для ночных пиров. Обычные комбинации мультиклассов - варвар/боец, варвар/рейнджер, варвар/друид и рейнджер/друид.

Одобренный класс: Дикие дварфы предпочитают класс варвара. В отличие от своей более цивилизованной семьи, дюр Оталар отступили в варварство под плотным навесом джунглей Чалта. Перед лицом множества опасностей, преследующих их родину, выживание требует усиленных чувств, быстрого движения и боевой ярости варвара.

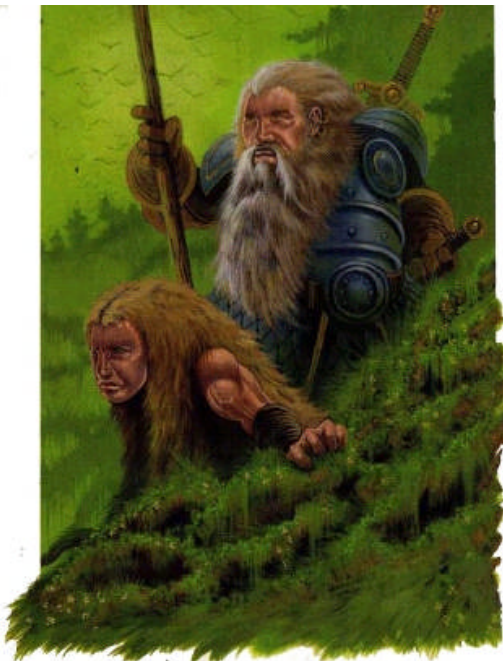
Общество диких дварфов

Дикие дварфы организовываются в свободные, постоянно изменяющиеся охотничьи банды и не особо учитывают различия в семействе или клане. Они живут кочевой жизнью, вращающейся вокруг охоты и избегания более мощных хищников. Материальное богатство и товары значат очень немного, оружие - единственные объекты, с которыми они связывают какое-либо реальное применение.

Дети диких дварфов растут всеми вместе, со слабым подтверждением семейных связей. Изучения книг нет, и молодежь учат охотиться, как только они смогут не отставать от остальных. Все взрослые, как ожидается, включатся в общую жизнь, будь ли это наблюдение за молодыми или охота.

В то время как дикие дварфы уважают мудрость старших, те, кто становится слишком слабыми из-за постоянных болезней или возраста, в конечном счете бросаются своей семьей. Некоторые выбирают свою смерть, убийственно нападая в одиночку на ве ликую тварь. Их помнят за их храбрость в ночных сказках, постепенно превращающихся в мифы.

Немного диких дварфов когда-либо покидают свой традиционный путь жизни в южных джунглях. Дикие дварфы, с которыми можно столкнуться за пределами джунглей - обычно одинокими, захваченными и поработанными или добровольно выбравшими изгнание. Большинство таких диких дварфов в конечном счете находят свою нишу рядом с рейнджерами, охотниками или друидами, хотя некоторые присоединяются к стаям ликантропов и других разумных тварей в попытке освежить свой традиционный путь жизни.



Язык и грамотность

Дикие дварфы говорят на диалекте Дварфского, а также на Общем. Те редкие индивидуумы, которые грамотны, используют алфавит рун Детека. Диалект диких дварфов, Оталан, отдаленно связан с диалектом золотых дварфов и несет в себе тонкое Чалтское и Ташаланское влияние.

Обычные вторичные языки отражают доминирующие языки Чалтского полуострова и включают Чалтский, Дракониный, Гоблинский, Шаарский, Ташаланский и Юань-ти.

Никто из диких дварфов не грамотен, кроме выбравших класс персонажа из "Руководства Игрока", кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Дикие дварфы имеют все дварфские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- **Маленький:** Как Маленькие существа, дикие дварфы получают +1 бонус размера к Классу Доспеха, +1 бонус размера на проверки Скрытности, но они должны использовать меньшие оружие, чем люди, и их предел подъема и переноса - три четверти от такового персонажей Среднего размера.
- Сухопутная скорость дикого дварфа - 20 футов.
- Опытный с ручным топором и духовой трубкой (описанной в Таблице 6-2 в "Руководстве Ведущего"). Духовая трубка - настолько неотъемлемая часть жизни диких дварфов, что все дикие дварфы учатся использовать это оружие. Это заменяет нормальное знакомство с оружием.
- Использование яда. Дикие дварфы работают с ядами с раннего возраста и никогда не рискуют случайно отравиться при применении яда к оружию.
- Сопротивление огню 5. Дикие дварфы привычны к жаре Чалта.
- +3 расовый бонус на спасброски против яда. Это заменяет стандартный дварфский бонус против яда. Дикие дварфы иммунны к кокаутурующему яду диких дварфов.
- +4 расовый бонус на спасброски против болезни. Дикие дварфы развили сильное сопротивление болезням всех типов.
- Дикие дварфы не столь же способны или знакомы с камнем и металлом, как их более цивилизованная семья. Они не получают дварфской черты обработки камня или бонуса на проверки Оценки и Ремесла, связанных с камнем или металлом.
- **Автоматические языки:** Дварфский, Общий, домашний регион. **Бонусные языки:** Чалтский, Дракониный, Гоблинский, Ташаланский, Юань-ти.
- **Одобренный класс:** варвар.

Магия и знания диких dwarфов

Дикие dwarфы считают, что магия, которую они знают, дарована им. Благословения Тард Харра, переданные через клерика племени, необычны не более, чем мастерство вождя в войне или способность целителя находить полезные травы в джунглях. Наоборот, дикие dwarфы часто беспокоятся о магии, которую они никогда не видели прежде, что включает большинство тайной магии и любые магические изделия, основанные на обработанных товарах.

Заклинания и колдовство

Дикие dwarфы имеют сильную божественную колдовскую традицию, и многие из Крепкого Народа призываются служить Тард Харру как клерики, друиды или рейнджеры. Тайные заклинатели почти неизвестны.

Колдовская традиция: Дикие dwarфы предпочитают заклинания, взаимодействующие с естественным миром и помогающие в охоте, типа *кожи-коры*, *успокоить животных*, *связи с природой*, *доминирования над животным*, *запутывания*, *удержания животного*, *отразить паразитов* и *стены шипов*. Дикие dwarфы, кажется, не создают много заклинаний, или, если они делают это, они широко не известны и не распространены.

Дикие dwarфы часто усиливают свою магию дополнительным ревом, жестиком и травами, собранными в их домашних джунглях. Многие берут умение Примитивный Заклинатель (см. Приложение).

Магические изделия диких dwarфов

Дикие dwarфы ценят магические изделия, которые помогают в бою, облегчают быстрое движение или обеспечивают персональную защиту. Обычные примеры таковых - *амулеты естественного доспеха*, *сандалии прыгания и шагания* (идентичные ботинкам с тем же названием), *сандалии скорости* (идентичные ботинкам с тем же названием) и весь спектр магических масел.

Характерные магические изделия: Дикие dwarфы изготовили также много уникальных магических изделий, типа *сандалий свободы движения* (как кольцо, но носятся на ногах), *мази кожи-коры* и *запутывающих заплат* (см. Приложение).

Божества диких dwarфов

Хотя дикие dwarфы иногда приносят подношения другим dwarфским божествам, они уверенно поклоняются только Тард Харру, Лорду Глубин Джунглей. В фольклоре дюр Оталар Морндисаммар уменьшены до немногим более чем мощных духов, часто связанных с определенными веками или естественными явлениями. Лорд Глубин Джунглей - защитник диких dwarфов, помогающий им бороться против мародерствующих тварей и тех, кто вторгается в джунгли. Почти все дикие dwarфы уважают Тард Харра, рассматривая его не только как покровителя своего вида, но также и как источник великой мудрости и опыта. Он учит диких dwarфов и уважать и подражать путям тварей, особенно великим кошкам джунглей, и жить в гармонии с природой.

Отношения с другими расами

Скрытые глубоко в своих обширных джунглях, дикие dwarфы нечасто сталкиваются с расами, не живущими в существенных количествах на Чалтском полуострове. Дикие dwarфы имеют хорошие отношения с другими dwarфскими подрасами после столетий мирных контактов с маленьким количеством щитовых dwarфов, эмигрировавших в Чалт. Дикие dwarфы не имеют почти никаких знаний об эльфах, полуэльфах, гномах, халфлингах, полуорков или затронутых планами, хотя они хорошо уживаются с призрачными халфлингами в тех редких случаях, когда встречаются с ними.

У диких dwarфов смешанные чувства относительно людей. В то время как они хорошо общаются с Чалтанами, они рассматривают Калишито и Лантан как жестоких эксплуататоров, а большинство Ташаланцев - как слуг юань-ти. Дикие dwarфы больше всего ненавидят гоблинов Чалта.

Оснащение диких dwarфов

Дикие dwarфы вообще сторонятся любой формы одежды, вместо этого нося волосы длинными и покрывая свои тела татуировками и жиром. Во время войны они обмазывают свои тела грязью, формируя эффективный, но грубый доспех из грязи. При защите своих домашних пещер они любят использовать весь спектр ям, силков, провалов и других ловушек.

Уникальные предметы: Нокаутирующий яд диких dwarфов (см. Приложение).

Оружие и доспехи

Дикие dwarфы обычно используют оружие типа полукопий, ручных топоров и вездесущих духовых трубок с колючими дротиками, покрытыми нокаутирующим ядом.

Животные и домашние животные

Дикие dwarфы предпочитают в качестве фамиларов летучих мышей, оцелотов (рысей), змей и жаб; они предпочитают охотящихся кошек, типа леопардов и тигров, в качестве домашних животных или животных компаньонов. Дикие dwarфы настолько почитают больших кошек джунглей, что большинство отказывается охотиться на них.

Дикие dwarфы сторонятся использования выючных или ездовых животных, хотя время от времени те, кто живет в Джунглях Чалта, пытаются использовать в последней роли трицепаторов.

Регион диких dwarфов

Дикие dwarфы типично выбирают или Чалт или регион персонажа - дикого dwarфа.

Привилегированные классы: Варвар, друид, боец, рейнджер. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж - дикий dwarф

любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Чалтский, Дварфский.

Бонусные языки: Драконий, Гоблинский, Игнан, Шаарский, Ташаланский и Юань-ти.

Региональные умения: Распутывающийся, Стойкость Джунглей, Выживший.

Бонусное оснащение: (А) Ручной топор * или полукопье *; или (В) *мазь кожи-коры* и 3 дозы нокаутующего яда диких дварфов.

Глава 2

Эльфы

Первоначально пришедшие из другого мира, далекого от Фазруна, в отдаленном прошлом, эльфы оказались одной из самых успешных и разнообразных рас, появившихся на Абер -Ториле. Они взялись за земли, моря и даже небеса Фазруна, колонизировав их и расширяя с веками. Сегодня, возможно, великие эльфийские царства и отступили перед вторжением людей и гуманоидов, но эльфийское влияние в мире - безошибочное и распространяющееся.

Эльфы приспосабливаются и меняются драматично, входя в свою среду, так что после поколений различные племена эльфов стали весьма разными по внешности и перспективе. Несмотря на это, все эльфы сохраняют некоторые характеристики, отличающие их от других рас мира. Все вместе эльфы знают себя как Тел-Куэссир (в переводе на общий язык это означает "Народ"). Они относятся ко всем остальным существам как Н-Тел-Куэсс, менее чем дипломатичным эльфийским выражением, означающим "не-народ".

Эльфы изящны, гибки и красивы. Независимо от их специфического наследия, они рассматриваются другими расами как высоко магический и чудесный народ. Этот страх и уважение имеют неожиданный финал - многие люди видят эльфов столь же надменными и бесстыдно сосредоточенными на себе как на расе. Причин для этого много, включая ревность, зависть и религиозную ненависть. В этом натура эльфов - выявлять такую реакцию у других, поскольку после первого столкновения с эльфом кажется невозможным, чтобы он среагировал с чем-либо похожим на незаинтересованность или апатию.

Краткий обзор

Многие из жителей Фазруна полагают, что есть только шесть различных подрас эльфов, но их по крайней мере семь. Самые обычные на Фазруне - лунные, солнечные и лесные эльфы. Дроу - самые печально известные. Менее известны дикие эльфы и водные эльфы, живущие в отдаленных и неприветливых областях, которые видят немного человеческих посетителей. Кроме этих шести подрас есть седьмая - аваризель, или крылатые эльфы. Доведенное в древние времена почти до исчезновения, последнее племя аваризель только начинает разжигать связи со внешним миром.

Несмотря на невероятное разнообразие различных эльфийских подрас, все эльфы имеют множество общих характеристик. Возможно, самая сильная из них - их близость к магии. Использование магии проникает в эльфийское общество на всех уровнях. Самые внушительные примеры эльфийской магии - *мифали*, мощные поля магической энергии, созданной древними эльфами, чтобы укрыть целые города защитными и полезными магическими аурами. Естественное сопротивление эльфов заклинаниям зачарования, вероятно - в чем-то благодаря тому факту, что в каждый момент своей жизни они погружены в подобную магическую окружающую среду.

Эльфийские города, даже без обычных магических зачарований, которые многие из них несут - действительно красивые достопримечательности. Для эльфа здание немногим отличается от горы или дерева. Они стремятся формировать свои дома и сооружения так, чтобы они полностью смешивались с естественной средой, скорее добавляясь к естественной красоте и чистоте пейзажа, чем преуменьшая ее. Приземистые, функциональные здания, построенные большинством людей, большинство эльфов считают смешными и навязчивыми.

Эльфийские двери представляют собой особый интерес. Традиционная эльфийская архитектура пытается смешиваться с природой, и в результате внешние дверные проемы в эльфийские структуры часто умело маскируются в боку большого дерева, большим камнем на склоне холма и так далее. Эльфийские дети быстро становятся весьма осведомленными в деле обнаружения и подмечания дверей, и этот навык следует за ними во взрослую жизнь. Секретные двери, построенные другими расами, часто развлекают эльфов своими грубыми попытками маскировки.

В отличие от других гуманоидных рас, эльфы в прямом смысле не спят. Эльф должен лишь отдохнуть и расслабиться в транс, известном как мечтательность, в течение четырех часов каждый день. Большинство эльфийских "спален" больше похожи на залы для занятий, снабженные удобными кушетками или диванами. Эльфийская мечтательность имеет другой интересный эффект: в эльфийском городе, кажется, действительно никогда не изменяется уровень деятельности. Длина мечтательности позволяет большинству эльфов наслаждаться периодами деятельности почти в 20 часов в день. В комбинации с их невероятно длинными протяженностями жизни мечтательность означает, что эльфы могут позволить себе время на свои проекты. Если бы эльфы имели кипучую потребность людей закончить проекты как можно скорее, не было бы пределов тому, что они могли бы сделать.

Хотя эльфы и считают себя миролюбивым народом, их расовая история полна кровопролития и ужасных войн, конкурирующих с любой другой расой. Даже сегодня все эльфы проводят годы, обучаясь с традиционным вооружением своего народа. Надлежащий эльф должен быть готов защитить свой дом и магией, и сталью, если возникнет такая потребность. Несмотря на это, эльфы не дики в своем обучении. Они рассматривают бой и другие военные действия как еще один лик естественного мира, с не меньшим осторожным вниманием и уважением. В результате эльфы обращаются с боем почти как с мастерски исполненным танцем.

Расовая история

Эльфы, несмотря на свою длинную историю, - не истинные аборигены Фаэруна. Они прибыли на Фаэрун из царства Фейри двадцать пять тысячелетий назад, пройдя через перекрестки и дороги фей, которые давно были утеряны. Первыми прибывшими эльфами были Сай-Тел-Куэссир (зеленые эльфы), Ли-Тел-Куэссир (литари) и Арил-Тел-Куэссир (аваризель). Из этих первоначальных рас лишь зеленые эльфы, известные ныне как дикие эльфы, выжили в заметном количестве. Аваризель почти вымерли после множества ужасных войн с драконами древнего мира. Литари настолько изменились от своих эльфийских корней, что рассматриваются большинством Фаэрунских ученых как отдельная от Тел-Куэссир раса.

Вторая волна эльфов, путешествовавших на Фаэрун, включила Ссри-Тел-Куэссир (предназначенных стать друу). Они оказались самыми успешными, появившись из южных джунглей Фаэруна и быстро основав великие империи в своем новом доме. В то же самое время Ар-Тел-Куэссир (солнечные эльфы) и Теу-Тел-Куэссир (лунные эльфы) прибыли на север. Алу-Тел-Куэссир (водные эльфы) появились в Великом Море немногим позже. Военная сила и магическое мастерство народов этой второй волны эльфийских иммигрантов завершили Время Драконов.

Поскольку Время Драконов закончилось, начался Первый Расцвет Справедливого Народа, и эльфы поселились пятью главными цивилизациями по западу и югу Фаэруна. На Побережье Меча поднялись Эривандаар солнечных эльфов, Иллефарн зеленых эльфов, Майеритар, Шантел, Отрейер и Келтормир. На юге, там, где теперь Вилонский Предел, возвысились три нации зеленых эльфов - Теарнитаар, Эйеллур и Сиопиир, в то время как еще два царства возникли в лесах, когда-то покрывавших Шаар: Оришаар лунных эльфов и Илтииар темных эльфов.

Каждая из этих эльфийских наций росла, ширилась и развивалась своими собственными способами. К сожалению, этим идиллическим временам не суждено было продлиться долго. Несколько провокаций - появляющаяся жестокость Илтииара, длительные и часто сильные расширения Эривандаара (попадавшего под управление семейства Вишаантар) и другие давно забытые нарушения - зажгли первую Войну Короны. За следующие несколько сотен лет эльфийские нации медленно разрывали себя на части. Как только одна Война Короны, казалось, закончилась, некое новое оскорбление зажгло новую.

Нациям Илтииар и Майеритар больше всего досталось в ранних Войнах Короны, но с началом Четвертой Войны Короны темные эльфы Илтииара подняли конфликт на новый уровень. Века назад фракция Селдарина во главе с возлюбленной Кореллона Арошни обратилась против своей семьи в попытке сместить Селдарин. Кореллон и его лояльная семья победили Арошни и других предателей и высылали их в Ямы Паутины Демонов. Разбитые с неспособные уничтожить своих врагов, эльфы Илтииара совершили неслыханное преступление: они призвали богиню-предательницу Арошни (теперь известную как Лолс) и использовали ужасную мощь, предоставленную ей, для полного уничтожения Майеритара. Подкошенные зеленые эльфы никогда не оправались от поражения, сбежав в глубочайшие леса. Некоторые, скрываясь даже от своей собственной семьи, стали дикими эльфами; другие слились с согласными беженцами - солнечными или лунными эльфами, став новой подрасой, лесными эльфами.

Потрясенный и встревоженный действиями Илтииара, вмешался Селдарин. В соответствии с декретом Кореллона, эльфы Илтииара были прокляты, преобразованы в друу и высланы с поверхностного мира в Подземье. После этого, как назовет Кореллон, эльфийские старшины вместе прибыли в великий лес на востоке, чтобы обсудить причины спорности и раздора и вместе принять решение. Это место стало Эльфийским Двором (также "Эльфийский Суд") в Корманторе. После многих дебатов Селдарин нашел, что виновны были Вишаантар, лорды солнечных эльфов Эривандаара. Вишаантар были разрушены в пятой и заключительной Войне Короны, последовавшей за этим приговором.

В этих десяти тысячелетиях, начиная с последней Войны Короны, много других эльфийских наций поднималось и падало на острове Эвермит, в Долине Эверески, глубоко в Высоком Лесу, в великом лесу Кормантора и в отдаленном Юирвуде. Хотя все эти более новые нации становились в свое время великими, ни одна из них никогда не сравнялась с мощью и властью, достигнутыми первыми нациями, поднявшимися во время Первого Расцвета. Поскольку люди начали поднимать свои собственные империи, эльфы поняли, что неспособны меряться со стремительным расширением и высокомерной силой стран типа Джаамдата, Корамшана и Нетерила.

Противопоставленные энергичному расширению людей на древних лесных землях Фаэруна, второрожденные царства эльфов вновь встали перед перспективой бесконечных циклов войны. Эльфы начали разговоры об отступлении из мира людей в то место, которое они моут с уверенностью назвать своим собственным. В 714 DR падение Миф Драннора побудило выжившие эльфийские царства к действию, и эльфы начали путешествовать на запад к Эвермиту, отказываясь от своих древних земель. Поскольку все больше эльфов становилось беспокойными и разочарованными жизнью на материке, они услышали мистический призыв - по волнам, на запад, к кострову Эвермит. К Году Падения Луны (1344 DR) Эльфийский Исход достиг своего пика. Преследуемые многочисленными дикими расами типа гоблиноидов и орков и одинаково отторгнутые агрессивным и часто недальновидным расширением людей, многие эльфы решили просто встать и уйти. В результате эльфийское присутствие на материке упало до самого низкого уровня, начиная с прихода Тел-Куэссир двадцать пять тысяч лет назад.

Недавние события на Эвермите - и не в последнюю очередь разрушительная атака друу - убедили эльфов, что они не смогут просто повернуться к миру спиной ждать. Теперь Исход завершился, и эльфы медленно начинают усиливать свое присутствие на Фаэруне. Но уже ясно, что дни эльфийских империй, тянувшихся по лесам более чем на тысячи миль, ушли навсегда.

Эльф, водный (Elf, aquatic)

Регионы: Агларонд, Побережье Дракона, Импилтур, Сембия, Вилонский Предел, Водный эльф.

Расовые умения: Дыхательная Связь, Землеход, Быстрое Плавание.

Регулировка уровня: +1.

Редко сталкивающиеся с наземными расами, водные эльфы - цивилизованный и добросердечный народ, населяющий моря, окружающие Фаэрун. Большинство водных эльфов происходит из подводных городов Моря Упавших Звезд или Великого Моря к югу от Фаэруна, но маленькие поселения этой расы можно найти также и в морях по западным побережьям Фаэруна.

Водные эльфы высоки, 6 и более футов ростом. Они имеют длинные члены с сильными плавательными мускулами, и их пальцы рук и ног удлинены толстыми перепонками. Их самая поразительная особенность - жабры по ключицам и грудной клетке. Водные эльфы столь же стройны, как их наземные кузены, а их волосы обычно волокнистые и густые, подстригаемые воинами, но иначе носимые длинными. Водные эльфы Великого Моря имеют сияющую кожу глубоко-зеленого цвета с нерегулярными тонкими коричневыми полосами и пятнами. Водные эльфы Моря Упавших Звезд имеют кожу оттенков синего с белыми пятнами и полосами. Цвет глаз у обоих типов водных эльфов - все оттенки, которые можно встретить у золотых, лунных или диких эльфов. Их одежда сделана из различных подводных растений в оттенках зеленого, черного и коричневого, хотя водные эльфы обычно лишь немного одеты, если вообще одеты, когда находятся под водой.

Водные эльфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для эльфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Водный эльф, мужчина	4'10"	+2d10	100 фнт.	x (2d4) фнт.
Водный эльф, женщина	4'5"	+2d10	80 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Водные эльфы изначально появились в Великом Море невыразимые века назад, последними из главных эльфийских рас, мигрировавших с эльфийской родины на Фаэрун. Много лет эти эльфы жили кочевой жизнью и потратили много времени, исследуя воды своего нового мира. Водные эльфы не начинали селиться и формировать постоянные общины в глубинах до времен Первой Войны Короны. Они познали Войны Короны и часто наблюдали сражения из безопасности вод, но свели свое взаимодействие с наземной семьей до минимума. К сожалению, их попытка избежать влечения в войну оказалась бесполезной, и ко времени Четвертой Войны Короны много водных эльфов сбежало в Море Упавших Звезд, чтобы основать новую нацию, защищенную от безумия своей семьи.

Водные эльфы Моря Упавших Звезд подняли несколько отличающихся царств разных размеров. Главные колонии включают Нарамир и Селу'Мараар в области Дрэгонмира и Драконьего Предела соответственно. Есть также несколько застав к востоку от устья Вилонского Предела и к западу от Аламбера, известные как Стена Губителей Акул. Другая колония по имени Фаэнасуор лежит на континентальном шельфе к востоку от Стармантла, и множества маленьких деревень может быть найдено среди рифов у Клыка западного Агларонда. В Бездорожном Море главный город морских эльфа около Эвермита называется Иуматиашаз ("Мать Океанов"). Много дополнительных колоний также лежит у побережья Тетира.

Водные эльфы бились в многочисленных войнах против злых морских рас моря, особенно сахуагинов, но поверхностные обитатели знают об этом очень немного.

Перспектива

Водные эльфы рассматриваются многим живущими на земле народами как своевольные, подозрительные существа, боящиеся оставить воду. Хотя это и не обязательно истинно, водный эльф доверяет только своим близким соседям и семейству, даже при том, что и него сильные исторические и культурные связи с любым живущим на земле эльфом. Водные эльфы полагают, что союз и сообщество означают выживание, в то время как разделение и высокомерие означают смерть. Они высокомерны по отношению даже к другим водным расам, кроме случаев, когда эльфам необходимы союзники или торговые партнеры. Несмотря на это отношение, водные эльфы Моря Упавших Звезд недавно начали преодолевать свои естественные тенденции и открывают торговлю со своими соседями, и водными, и наземными.



Персонажи - водные эльфы

Водные эльфы делят моря с множеством порочных и опасных рас, типа капоакинтов, сахуагинов, скраджей и кракенов, и часто становятся очень способными бойцами и рейнджерами. Они не имеют особого вкуса к изучению волшебника или преданности клерика, но многие водные эльфы принимают путь барда, узнавая устрашающе красивые песни великой силы. Колдуны среди водных эльфов более обычны, чем волшебники. Типичные мультиклассовые комбинации - бард/боец, бард/волшебник и боец/рейнджер.

Одобренный класс: Водные эльфы предпочитают класс бойца. При том, что водные эльфы имеют немного организованных армий, индивидуумы с боевыми навыками ценятся высоко. Наземные эльфы могут предпочитать скрытность и стрельбу из лука, но подводная окружающая среда диктует вместо этого скорость и навыки рукопашной.

Общество водных эльфов

Водные эльфы формируют свободные феодальные общества. Знать правит в разумно просвещенной манере, и все социальные соглашения следуют патриархальной структуре наследования и передачи власти. Хотя женщины имеют значительное влияние среди водных эльфов, особенно как барды и колдуны, большая часть политической власти передается на старшему ребенку-мальчику.

Водные эльфы формируют тесно связанные общины. При том, что каждое семейство или житель часто имеет дом, который может называть своим, частная собственность редка. Инструменты, оружие и все остальное часто меняет владельцев. Водный эльф, которому нужен специфический предмет, просто берет тот, который находит, без страха последствий. В результате воровство в обществе водных эльфов практически неизвестно; невозможно украсть что-либо, если каждый рассматривает объект собственностью сообщества. Это отношение, однако, не простирается на посетителей - не водных эльфов, и за такими посетителями часто наблюдают, чтобы удостовериться, что они держат свои руки при себе.

Язык и грамотность

Все водные эльфы говорят на Эльфийском, а пишут с отличительным стилем знаков Эспруара, что показывает влияние Аквана. Водные эльфы - уроженцы Моря Упавших Звезд также говорят на Серусане, торговом языке морских народов Внутреннего Моря, в то время как водные эльфы Великого Моря или Бездорожного Моря говорят на Акване. Оба этих языка используют алфавит Аквана. Водные эльфы, имеющие соответствующую склонность, также изучают различные языки поверхностного мира, особенно Общий, Чондатанский и Сильванский.

Все персонажи - водные эльфы грамотны, кроме варваров, воинов и обывателей.

Способности и расовые особенности

Водные эльфы имеют все эльфийские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Ловкость, -2 Интеллект. Это заменяет стандартные бонусы и штрафы, которые получает большинство эльфов. Водные эльфы быстры и скоординированы, как и их наземная семья, и в то же время как они крепче сложены, чем большинство других эльфийских подрас, и изучают что-либо не так много.
- Опытный с трезубцем, длинным копьем и сетью. Это заменяет стандартное эльфийское мастерство с длинным мечом, рапирой и луком.
- Скорость плавания 40 футов. Водный эльф получает +8 расовый бонус по всем проверкам Плавания и может всегда взять 10 на проверку Плавания, даже если его несет или он под угрозой. Водные эльфы могут использовать действие бега при плавании, пока они плывут по прямой линии.
- **Улучшенное видение при слабом освещении** (Ex): Водный эльф может видеть в четыре раза дальше человека в звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях.
- **Жабры** (Ex): Водные эльфы могут свободно дышать соленой водой. Они могут также дышать пресной водой, но большинство находит это очень неудобным, и они считаются утомленными, сделав это и еще в течение 10 минут. Водные эльфы могут выживать без воды в течение 1 часа на пункт Телосложения (после этого обратитесь к правилу удушья в Главе 3 "Руководства Ведущего").
- **Автоматические языки:** Общий, Эльфийский, домашний регион. **Бонусные языки:** Акван, Дракониий, Гигантский.
- **Одобренный класс:** Боец.
- **Регулировка уровня:** +1. Водные эльфы мощнее и получают уровни медленнее, чем большинство других обычных рас Фаэруна. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания водных эльфов

Из семи эльфийских подрас водные эльфы - те, кто охватили искусство магии менее всего. Это не говорит о том, что среди их вида вообще нет заклинателей, но пропорция колдующих к неколдующим в обществе водных эльфов скорее соответствует таковой среди dwarфов, чем среди людей или эльфов. Однако, большая продолжительность жизни водных эльфов позволяет им проводить намного больше времени, совершенствуя свое магическое обучение, чем людям.

Заклинания и колдовство

Волшебники водных эльфов пишут свитки на специально обработанной акульей коже или на подобных папирусу листах из толстых, волокнистых морских водорослей. С обоими обращаются как с алхимически обработанными (Ремесло (алхимия) DC 10, стоимость 5 гр за свиток) с точки зрения сопротивления гниению или урону от воды. Чернила намного гуще и более вязкие, чем поверхностные чернила, и не размываются при контакте с водой.

Магические изделия водных эльфов

Водные эльфы имеют такой же спектр магических изделий, что использует их поверхностная семья, хотя они при необходимости часто изменены в форме для подводного существования эльфов. Например, водные эльфы разработали "микстуры", которые ближе к мазям и пастам, или даже магическим морским плодам или морским водорослям. Свитки готовятся на специально обработанной акульей коже или папирусе из морского тростника. Магические изделия, обычно вырабатываемые из металла, делаются из материалов, которые не разъедает соленая вода.

Водные эльфы не носят много одежды, так что магические предметы одежды редки, включая доспехи. Ношение доспехов обычно препятствует способности водного эльфа плавать. Водные эльфы полагаются в сражении на ловкость и магические средства защиты, типа *колец защиты* и *амулетов естественного доспеха*.

Характерные предметы: Водные эльфы, патрулирующие барьерные рифы вокруг своих поселений, часто несут *трезубцы безмятежности* (см. Приложение). Пока такой трезубец поблизости, их ненавидимые противники, сахуагины, не способны входить в кровавое безумие.

Божества водных эльфов

Хотя водные эльфы признают Селдарин, их истинное божество - Глубинный Сашелас. Почти все водные эльфы до некоторой степени уважают Бога Подморья. Храмы, посвященные Глубинному Сашеласу, могут быть найдены во всех городах водных эльфов. Эти здания обычно строятся из камня и вырезаны так, чтобы походить на гигантские раковины; они служат как духовными, физическими и социальными центрами многих водноэльфийских общин. Некоторые религиозные

водные эльфы блуждают по морям, плывя по течениям, ликуя в естественной красоте подводного мира и распространяя слова своего лорда всем, с кем они стал киваются.

Отношения с другими гонками

Водные эльфы - осторожный народ. Хотя есть много рас, дружественных водным эльфам, типа мерфолов и тритонов, в глубинах столь же много угроз. В результате, водные эльфы остаются в своих городах и взаимодействуют с другими, только когда вынуждены к этому. Это предостережение простирается на поверхностные общины, но часто умеряется любопытством. Водные эльфы, живущие близко к берегу, часто проводят долгие часы, шпионя за своими дышащими воздухом соседями. Они не особенно различают живущие на земле подрасы эльфов.

Одна раса особенно должна быть упомянута в контексте водных эльфов: сахуагины. Водные эльфы обладают жестокой, ослепляющей ненавистью к морским дьяволам, и часто идут в бессмысленные войны против них. Один из уверенных способов преодолеть естественную застенчивость и осторожность водных эльфов - предложить им шанс напасть и, возможно, убить некоторых из ненавидимых врагов их расы.

Оснащение водных эльфов

Водные эльфы редко используют металлические инструменты из-за неизбежного урона, который большинство металлов получает от коррозии соленой водой. Одно известное исключение - золото. Многие водные эльфы имеют мастерство выбивания золота в красивые драгоценности, потому чтоковка металлов под водой практически невозможна. Главным образом их инструменты, оружие и доспехи сделаны из материалов, которые они имеют под руками под водой, типа камня, кораллов и раковин различных видов. Кораблекрушения - главный источник материалов для водных эльфов, хотя они уважают и почитают умерших перед тем, как забрать затонувший груз.

Из-за трудности питья микстур под водой из нормальных пузырьков водные эльфы используют пузыри для микстур (см. Приложение), чтобы держать в них микстуры.

Оружие и доспехи

В подводном мире крушащее и режущее оружие даже близко не сравнится по эффективности с колющим оружием. Поэтому трезубцы и копья - излюбленное оружие водных эльфов, и это оружие можно найти в удивительном множестве и стиле во всех различных подводных общинах. Кость, рога нарвалов и даже кораллы используются для изготовления этого оружия. Хотя они более хрупки, чем обычное стальное вооружение, их легко делать. Сети - также популярное оружие водных эльфов, усовершенствовавших методы их броска так, чтобы они дрейфовали и разворачивались в воде почти как щупальца большого осьминога или манты. Как описано в "Руководстве Ведущего", оружие, сделанное из низших материалов, имеет -2 штраф к атаке и урону (с минимальным уроном 1).

Доспехов водные эльфы вообще сторонятся, по двум причинам. Во-первых, они замедляют их скорость плавания и проворство. Во-вторых, большинство металлов через какое-то время нахождения под водой ухудшаются. В результате, большинство водных эльфов просто полагаются на свою естественную быстроту для защиты в бою. Щиты, сработанные из раковин, обычны, а эльфы, имеющие ресурсы, часто обращаются к магическим средствам защиты, типа *колец защиты* и *амулетов естественного доспеха*.

Уникальные изделия: Водные эльфы, живущие в областях, которые беспокоят сахуагины или другие враги, придумали две изобретательных формы доспеха, которые работают одинаково хорошо на земле и под водой. Эти две новые формы доспеха - доспех из акульей кожи и панцирный доспех (см. Приложение).

Оружейные мастера водных эльфов имеют также мастерство изготовления луков, которые могут стрелять под водой. Испытывают недостаток дальности длинного лука поверхностных эльфов, водный длинный лук (также в Приложении) обеспечивает водных эльфов мощным дальнобойным оружием для подводного боя.

Животные и домашние животные

Водные эльфы имеют близость с дельфинами и морскими свиньями, и они обычно живут в тех же самых областях, что и эти водные млекопитающие. Большинство общин водных эльфов имеют нескольких таких существ в качестве стражей, посыльных и игривых компаньонов.

Водные эльфы также имеют великое и прочное уважение к большим китам, и хотя миграционные привычки великих морских млекопитающих не дают возможности использовать их как стражей или компаньонов, многие водные эльфы строят свои общины по установленным маршрутам их перемещения, чтобы дважды в год их посещали эти величественные существа. Молодой водный эльф часто покидает дом на год, чтобы сопровождать мигрирующих китов.

Некоторые общины водных эльфов, как известно, также обучали и держали в качестве стражей морских львов, особенно в опасных областях. Акул водные эльфы просто ненавидят. Многие думают об этих существах как неестественных монстрах, зараженных извращением их врагов-сахуагинов.

Регион водных эльфов

Водные эльфы - изоляционисты, и в результате большинство их просто принимает регион водных эльфов, детализированный ниже. Водный эльф иногда имеет достаточно контактов с областью, ограничивающей его родину, чтобы выбрать поверхностное царство в качестве своего домашнего региона.

Привилегированные классы: Бард, боец, рейнджер, колдун. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж - водный эльф любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Эльфийский и Акван (Великое Море) или Серусан (Внутреннее Море).

Бонусные языки: Акван, Чондатанский, Драконий, Гигантский, Серусан, Сильванский.

Региональные умения: Кровный, Землеход, Выживший.

Бонусное оснащение: (А) Трезубец * или длинное копье *, или (В) панцирный доспех и маленький деревянный щит *, или (С) 3 жемчужины по 100 gr.

Авариэль (крылатый эльф)

(Avariel (winged elf))

Регионы: Большинство авариэль выбирает регион Авариэль, но другие возможные регионы - Дамара, Высокий Лес, Нарфелл, Север, Сильверимун, Ва ст и Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Атака с Лета (см. "Руководство Монстров"), Парение (см. "Руководство Монстров"), Улучшенный Полет, Быстрый Полет.

Расовые престиж-классы: Певец клинка.

Регулировка уровня: +3.

Авариэль, или крылатые эльфы, являются, без сомнения, самой затворнической и наименее многочисленной из эльфийских подрас Фаэруна. Многие ученые долго считали их мифическими существами. По правде говоря, маленькие количества авариэль все еще живут на Фаэруне, укрытые в тайных анклавах и отдаленных областях.

Самая поразительная особенность авариэль - их мягкие перистые крылья. Эти крылья имеют размах где-то от двенадцать до шестнадцати футов и обычно белые, но могут также быть серыми, коричневыми, черными или пестрыми. Авариэль гордятся своими крыльями и проводят долгие часы, ухаживая за ними. Их кожа бледна, часто белая, как фарфор, со слабым оттенком голубого или серебряного. Они имеют серебристо-белые или черные волосы, другими оттенками редко, но встречаются. Глаза авариэль довольно большие и более выразительные, чем у других эльфов, и обычно блестящие с оттенком синего или зеленого. Некоторые авариэль имеют искрящиеся фиолетовые глаза, столь же чистые, как аметисты. Авариэль ростом в среднем 5'9", с тонкими, изящными членами и угловатыми чертами лица. Они - самая красивая и поразительная из эльфийских рас, хотя слишком часто эта красота портится надменностью и снисходительностью к их связанной с землей семье, которую они часто жалеют.

Авариэль даже тоньше, чем другие эльфы, и их движения быстры, расчетливы и изящны. Они предпочитают носить свободную, ниспадающую одежду, которая ловит ветер в полете и слегка колеблется и переплетается на ветру. Доспехи почти никогда не носят, потому что обычно отягощают авариэль и препятствуют их изящному движению. Авариэль не могут летать при ношении тяжелых доспехов.

Авариэль старятся быстрее, чем большинство эльфов, и имеют стартовый возраст и продолжительность жизни, определенные для гномов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока". Авариэли используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Авариэль, мужчина	5'0"	+2d8	70 фнт.	x (1d6) фнт.
Авариэль, женщина	4'8"	+2d8	65 фнт.	x (1d6) фнт.

История

Наряду с зелеными эльфами и литари, авариэль - одна из трех старейших эльфийских рас. Сегодня, тем не менее, они почти вымерли, загнанные в далекие уголки мира века назад древними драконами и беспощадными охотами злых народов.

Авариэль, после первого прихода на Фаэрун тысячелетия назад, нашли, что мир - обширное, красивое место. К сожалению, порочные драконы правили небесами над древним Фаэруном. Недавно прибывшие авариэль были почти стерты драконами перед Первым Расцветом. Последние из их расы прилетели на восток задолго до первой Войны Короны, блуждая в небесах только при необходимости, скрываясь на земле подобно паразитам и живя ужасными, грязными жизнями кочевников и падальщиков.

Последний оплот авариэль сегодня известен как Гнездо Снежных Орлов, кристалльная цитадель, скрытая на вершине одного из самых отдаленных пиков Гор Ледяного Края в отдаленном Соссале. Точное местоположение Гнезда Снежных Орлов - одна из самых охраняемых тайн авариэль.

Само гнездо походит на огромный замок или башню из стекла, построенную на надломленной вершине горы. Летучие кочевники-авариэль обнаружили, что она срезана века назад. Авариэль полагают, что первоначальная вершина горы была забрана архимагом -Нетерезом, пожелавшим использовать ее для строительства летучего города. Современное гнездо чудесно. Стены стеклянного гнезда магически укреплены до прочности стали. Внутри Гнездо Снежных Орлов поддерживает тропический климат и заполнено джунглями из растений и деревьев, давно исчезнувших в других местах Фаэруна.

В течение двух столетий это последнее логовище авариэлей возглавляется Крылатым Отцом Аквиланом Грейтспэном ("Великий Размах", CG мужчина авариэль Боец 4/Клерик 12/Ученик 5/Иерофант 1). Авариэль все еще летают там, выуживая рыбу из замерзших вод Великого Ледяного Моря и охотясь в ледяных пределах Великого Ледника.

Перспектива

Авариэль давно уже опасно приблизились к грани исчезновения, и потребуются тысячи лет, чтобы им оправиться до состояния, когда им не нужно будет волноваться о судьбе своей расы. Только недавно они начали расширяться обратно в мир, посылая исследователей, дипломатов и торговцев на юг Фаэруна. Маленькие, рассеянные группы авариэль все еще существуют в Сердцеземье Фаэруна, но эти группы редко насчитывают больше дюжины и обычно избегают цивилизованных областей.

Авариэль - свободный дух, не желающий ничего, кроме как просто взмыть в восходящих потоках высоко над землей, наслаждаясь видом, который предлагает Фаэрун. Они обладают неудержимым интересом к жизни. Даже в самой темной, самой отчаянной ситуации авариэль остаются веселыми. К сожалению, будучи дружелюбными к тем, кто равен им, авариэль также обычно снисходительны и даже прямо невежливы к наземным расам. Авариэль обычно не сознают этого;

это лишь их естественная реакция - обращаться со связанными с землей расами как с меньшими существами. Со временем и достаточным подвержением другим культурам аваризэль могут преодолеть свои естественные предрассудки.

Персонажи-аваризэль

Крылатые эльфы комбинируют традиции бдительности и навыков в оружии с радостным почтением к пикам и открытым небесам своей родины. Многие становятся бойцами, рейнджерами или клериками. Цивилизация аваризэль стара и уверена, так что варвары-аваризэль неслышанны. Крылатые эльфы склоняются скорее к божественному, чем к тайному, но небольшое количество берется за изучение колдовства вообще и превосходит других в этом. Обычные мультиклассовые комбинации - боец/клерик, клерик/рейнджер и клерик/волшебник.

Одобренный класс: Одобренный класс аваризэль - клерик. В то время как многих аваризэль тянет к изучению боя и навыков в оружии, сердца крылатых эльфов одобряют более созерцательное и философское существование. Даже те, кто проводят свои жизни в изучении военного пути, часто откладывают это, чтобы вернуться к священному призыву.

Престиж-классы: Некоторые аваризэль практикуют искусство песни клинка и используют его, чтобы защитить свои общины. Подобно другим видам эльфов, крылатые эльфы очень уважают навыки, необходимые, чтобы стать певцом клинка. Волшебники-аваризэль часто стремятся стать тайными приверженцами или мастерами знаний, в то время как аваризэль всех других классов тянет к престиж-классам божественного чемпиона и божественного ученика.

Общество аваризэль

Аваризэль имеют уникальную модель своего общества, разделяясь на две группы, когда собираются в большом количестве: воинственное общество бойцов и солдат и мирное общество мыслителей и религиозных ученых. Эти две субкультуры, противопоставленные столь же диаметрально, как и их философии, могут работать вместе, чтобы сковать мощные симбиотические отношения.

Воинственные аваризэль имеют сложный кодекс чести, который используют, чтобы вести и умерять свои милитаристские действия и обучение. Эти аваризэль проводят свою жизнь, защищая свою семью. Их жизнь - обращение к войне и силе, и они отвечают перед военными руководителями, разделяющими ответственность за управление обществом с религиозными лидерами мирных аваризэль. Военные аваризэль горды и сердечны, и они навечно дружны с теми, кто зарабатывает их уважение и доверие.

В боевых, воинственных аваризэль немного жалости или раскаяния к поверженным врагам. Концепция капитуляции постыдна для этих аваризэль, и для себя, и для врагов. Как только смертельный бой начнется, немногие аваризэль прерываются, пока они или их враги не будут мертвы. Пускание крови врагам - не менее чем обещание расквитаться с врагом навыками в бою и не оскорблять его, оставив в живых, пораженным. Акт убийства врага рассматривается просто как сдерживание этого обещания.

Воинственные аваризэль предпочитают использовать дальнобойное оружие, и они не используют крылья, чтобы получить преимущество над прикованными к земле врагами. Это поддерживается их кодексом, который позволяет снизиться на врага с неприступных небес. Те, кто не может защититься против атаки с небес, должны подумать, прежде чем делать врага из явно превосходящего противника.

Мирные аваризэль, в отличие от своей воинственной семьи, сосредотачиваются главным образом на искусствах и интеллектуальных аспектах жизни. В конфликте мирные аваризэль полагаются на свои умственные и дипломатические способности - и часто на свою магическую силу. Мирные аваризэль - художники, философы и исследователи, проводящие свою жизнь, изучая мир и его историю и создавая произведения искусства просто из явной радости созидания. Мирные аваризэль также ответственны за обеспечение своего общества дичью, развлечениями и образованием. Много мирных аваризэль также очень религиозны и проводят много времени, рассматривая пути своего божества, Аэрдри Фэйниа.

Несмотря на расходящиеся персоналии, эти две субкультуры взаимодействуют удивительно хорошо. Молодые аваризэль, как правило, проводят время погруженными в каждую из субкультур, узнавая ее и от воинов, и от священников. Эти обмены, которые часто длятся в течение десятилетия или дольше, позволяют аваризэль, выросшим в одной субкультуре, учиться тому, как живет другая субкультура.

Язык и грамотность

Все аваризэль могут говорить на Эльфийском и Общем, и каждый изучает дополнительный язык, основанный на своей родной области. Большинство



крылатых эльфов интеллектуальны достаточно, чтобы получить по крайней мере один дополнительный язык. Этот дополнительный язык - обычно Ауран, так что аваризли могут говорить с союзническими воздушными существами типа гигантских орлов, которых они обожают. Дополнительные языки, часто изучаемые аваризель, включают Гоблинский, Оркский, Сильванский и преобладающий человеческий язык(и) их домашнего региона. Аваризель также часто изучают Драконий и Гигантский, чтобы могли при потребности общаться с ненавидимыми врагами.

Все аваризель грамотны, кроме варваров-аваризель (если предположить, что таковые существуют).

Способности и расовые особенности

Аваризель имеют все эльфийские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- +4 Ловкость, -2 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Мудрость. Аваризель имеют полые кости и в результате более хрупки, чем люди. В то же самое время они одарены острой интуицией и интеллектом и грацией почти как из другого мира.
- **Острый Взгляд** (Ex): Аваризель получают +4 расовый бонус по всем проверкам Обнаружения; это заменяет стандартный +2 расовый бонус, который получает большинство эльфов.
- Аваризель получают +4 расовый бонус по проверкам Прыжка. Они сильны для своего веса.
- Опытный или с рапирой, или с длинным мечом; опытный с лассо и болас. Это заменяет стандартное эльфийское мастерство оружия с длинными мечами или рапирами и мастерством с коротким луком, длинным луком, композитным длинным луком и композитным коротким луком.
- **Полет** (Ex): Аваризель имеют скорость полета 50 футов со средней маневренностью, пока они не несут более чем средний груз, не носят тяжелый доспех и не утомлены или истощены. Крылья аваризель имеют размах в среднем 12 футов; они не могут летать в области, которая не позволяет им полностью раскрыть крылья.
- Аваризель могут делать атаку пикированием. Атака пикированием работает в точности как разгон, но аваризель должен спуститься минимум на 30 футов и атаковать колющим оружием; если он поражает, то наносит двойной урон. Аваризель может использовать действие бега при полете, если он летит по прямой линии. Для большего количества информации о полете см. секцию Тактическое Воздушное Движение в Главе 3 "Руководства Ведущего".
- **Автоматические языки:** Общий, Эльфийский, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Клерик.
- **Регулировка уровня:** +3. Аваризли мощнее и получают уровни медленнее, чем большинство других обычных рас Фаэруна. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Магия и знания аваризель

Хотя воинственная субкультура общества аваризель ценит магию и уважает ее силу, члены мирной субкультуры - истинные владыки божественной и тайной магии. Аваризель, подобно большинству других эльфийских рас, целиком и полностью охватывают искусство и божественной, и тайной магии. Тем не менее, в отличие от большинства других рас, аваризель лишь недавно (в эльфийских терминах) переобосновались на Фаэруне. В большинстве своей истории аваризель просто не имели роскоши экспериментирования и игры с магией; они были сосредоточены на простом выживании. Но с открытием и колонизацией ими Гнезда Снежных Орлов они в течение последних 500 лет почувствовали себя достаточно безопасно, чтобы вновь начать исследовать магию.

Заклинания и колдовство

Аваризель предпочитают магию призывания и превращения за их многосторонность, и миниатюрный мир джунглей внутри Гнезда Снежных Орлов - кульминация их наиболее мощных призываний и превращений. Аваризель также в последнее время сосредоточились на заклинаниях предсказания, поскольку они разыскивают своих потерянных - и хорошо скрытых - братьев.

Магические изделия аваризель

Аваризли, как считают, являются создателями *крыльев полета*. Ходят древние слухи, что мощные и сострадательные заклинатели-аваризель изобрели первые *крылья полета* в качестве подарка для прикованных к земле друзей, чтобы те тоже могли познать счастье и экстаз подъема в небеса над Фаэруном. Можно также рассудить, что *крылатые ботинки*, возможно, тоже были предоставлены миру щедрыми аваризель.

Божества аваризель

Подобно водным эльфам, аваризли признают Селдарин в целом и почитают большинство этих эльфийских божеств, но особо почитают единственного члена этого пантеона - в их случае Аэдрри Фэйниа, эльфийскую богиню небес, погоды и летунов всех видов. Хотя они и не поднимают свою религиозную веру до уровня фанатизма, аваризель в целом глубоко религиозны, и мысль о неуважении божества инородна и вредна для большинства из них.

Аваризли полагают, что из-за вмешательства Аэдрри Фэйниа они способны выжить вообще. Века назад Аэдрри Фэйниа одарила аваризель с их крыльями, потому что она знала, что они в будущем будут стоять перед великими испытаниями и опасностью и будут нуждаться в преимуществе полета, если хотят иметь какую-либо надежду на выживание. Аваризель также полагают, что она больше напрямую вмешивается в их жизнь, чем боги других эльфов. Аваризель часто приписывают Аэдрри Фэйниа вмешательства, которые большинство других рас восприняли бы просто как случайные совпадения.

Отношения с другими расами

Аваризли находятся в хороших отношениях с другими разумными птичьими расами доброго мировоззрения. Они восхищаются и уважают гигантских орлов - связь, пережившая темные столетия драконьего преследования. Аваризли также любят ааракор, но с тех пор как крылатые эльфы были вытеснены со Звездных Гор, их взаимодействие с этими

птицелюдьми значительно снизилось. Они также хорошо уживаются с воздушными дженази, хотя они часто их расстраивают двойственностью дженази и их незаинтересованность добром и злом.

Авариэль почти на поддерживают отношений с прикованными к земле расами. Авариэль традиционно рассматривают тех, кто не может летать, как объектов жалости (в лучшем) или высмеивания (более обычно). Недавно авариэль на чали понимать ошибочность своих взглядов - запертые на земле расы, несмотря на их недостаток крыльев, могут быть мощными и полезными союзниками. Авариэль из Гнезда Снежных Орлов недавно послали дипломатов в соседние королевства (Нарфелл, Рашемен, Дамара и Великая Долина в особенности) и старались обращаться с наземными расами как с равными.

На авариэль все еще охотятся до наших дней злые драконы, рассматривающие крылатых эльфов и их магические способности как самую большую угрозу своему доминиону в небесах Фаэруна. Драконы не имеют того присутствия в небесах, как в древние века, но у них длинная память. В частности, белые драконы Хоарфаэрна особенно посвящены финальному разрушению авариэль и Гнезда Снежных Орлов.

Оснащение авариэль

Авариэль приняли ремесло стеклодувов и возвысили его до художественной формы. В то время, когда большинство рас обратилось в ремеслах к металлу, древесине или камню, авариэль обратились к хрупкой и тонкой среде стекла. По сути, им близко стекло, достаточно отражая их природу, по скольку сами авариэль - хрупкий и красивый народ.

В то время как многое стекло авариэль тонко и декоративно, крылатые эльфы имеют также мастерство стеклянной стали (см. Приложение), формы стекла столь же прочного, как металл. Многие заставы авариэль сделаны из стеклянной стали, как и некоторые доспехи, оружие и инструменты.

Оружие и доспехи

Авариэли предпочитают биться дальнобойным оружием и обычно носят луки некоего вида, когда удаляются от гнезда. Авариэль иногда предпочитают дальнобойное оружие, выводящее их жертв из строя. В результате крылатые эльфы широко обучаются лассо и болас. Вовлеченные в рукопашный бой, авариэль используют почти исключительно мечи, предпочитая длинные мечи (для более сильных авариэль) или рапиры (для более ловких авариэль). Авариэль предпочитают более легкие доспехи, которые не ограничивают их способности летать, так что мифриловые доспехи особенно ценятся.

Животные и домашние животные

Авариэли давно имеют близкие связи с гигантскими орлами Фаэруна, и они селятся в одних и тех же областях. Гигантские орлы - интеллектуальные существа и рассматриваются как союзники, а не домашние животные. Авариэль, естественно, любят любых незлых птичьих существ, особенно птиц; большинство авариэль держат несколько птиц в качестве компаньонов или домашних животных. Любимые птицы, тем не менее, никогда не сажаются в клетки и могут прилетать и улетать по своей воле. Авариэль не терпят клеток.

Авариэли иногда используют воробьиных ястребов, грифонов и гиппогрифов для охраны своих орлиных гнезд. Он и обожают рухов и смотрят на них как на великолепных тварей, которых коснулась Аэдри Фэйниа. Рухами, однако, восхищаются издалека, поскольку также массивные существа не приспособлены к городам авариэль.

Регион авариэль

Маленькое количество авариэль живет со своей эльфийской семьей в различных убежищах по северу Фаэруна, но этот регион описывает персонажей - уроженцев Гнезда Снежных Орлов на севере от Рашемена.

Привилегированные классы: Клерик, боец, рейнджер, волшебник. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Авариэль любого другого класса не может выбирать здесь одно из региональных умений и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Эльфийский и Ауран.

Бонусные языки: Дамарский, Драконий, Гигантский, Рашеми, Сильванский, Туйган.

Региональные умения: Артист, Образование, Разум над Телом, Быстрый Полет, Сильная Душа.

Бонусное оснащение: (А) Рапира* или длинный меч *, или (В) *жезл лечения легких ран* (1-й уровень, 20 зарядов), или (С) 6 свитков клерических заклинаний 1-го уровня и 1 - 2-го уровня.

Эльф, дроу (темный эльф) (Elf, drow (dark elf))

Регионы: Эльф (дроу), Дроу Кормантора.

Расовые умения: Наездник Арахнида, Углубление Темноты, Высокорожденный Дроу, Улучшенная Левитация, Благословение Лолс.

Регулировка уровня: +2. Обратитесь к "Установке Кампании Забытых Царств" для расовых способностей дроу.

Из всех эльфийских подрас ни одна не является более печально известной, чем дроу. Происходящие от первоначально темнокожей эльфийской подрасы Сери-Тел-Куэссир, дроу был прокляты в своем нынешнем виде добрыми эльфийскими божествами за следование богине Лолс на пути ко злу и искажению.

Также называемые темными эльфами, дроу имеют черную кожу, которая походит на полированный обсидиан, и совершенно белые или бледно-желтые волосы. Они обычно имеют кроваво-красные глаза, хотя встречаются и бледные глаза (столь бледные, чтобы часто кажутся белыми) с оттенками бледно-сиреневого, серебряного, розового и голубого. Они также обычно меньше и тоньше, чем большинство Фаэрунских эльфов. Большинство дроу на поверхности злы и

поклоняются Ваэруну, но некоторые изгои и отступники имеют более нейтральное отношение, и есть даже группы добрых дроу, поклоняющихся Илистри или другим божествам не традиционного пантеона дроу.

Даже разделенные бесконечной враждой и противоречиями, дроу едины в одном ужасном желании: они кипят ненавистью к поверхностным эльфам. На своем пути отсчета, они оказались превосходящей расой в Четвертой Войне Короны, и тот факт, что Селдарин (и Кореллон в особенности) наказал их за успех - та вода, что вечно льется на мельницу в их сердцах и умах. Они горят ненавистью к Селдарину, который нянчится со своими детьми, и не хотят ничего более, чем возвратиться на поверхность и заставить эльфов перенести в тысячу раз больше того, что были вынуждены перенести дроу за прошедшие десять тысяч лет.

Дроу имеют продолжительность жизни, возрастные категории и характеристики роста и веса, определенные для эльфов в Таблицах 6-4, 6-5 и 6-6 в "Руководстве Игрока".

История

Изначально Сери-Тел-Куэссир были самыми успешными эльфийскими колонистами в новом мире Фаэрун. Нация Илителир быстро стала одной из мощнейших среди ранних эльфийских наций. Но Сери - Тел-Куэссир были не только самыми успешными среди эльфов своего времени, они были также самыми жестокими и ревнивыми. Несмотря на свои собственные достижения, они все равно завидовали таковым своих соседей. Пока Первая Война Короны бушевала на севере, темные эльфы вели свою войну против соседей, стремясь доминировать над эльфийскими царствами южного Фаэруна.

После трех неудачных попыток поработить соседние царства, темные эльфы Илителира обратились к новому и секретному покровителю при начале Четвертой Войны Короны. Темные эльфы заверили свою лояльность изгоям Селдарина в Яме Паутины Демонов и Лолс - в частности. Паучья Королева и ее товарищи по изгнанию (с известным исключением - Илистри) предоставили темным эльфам Илителира за их преданность великие магические силы, союзников-извергов и поддержку, и Илителири устроили великое опустошение других эльфийских царств.

Но их успех и победа были недолгими, поскольку Кореллон был потрясен и глубоко разгневан изменническими действиями темных эльфов. В соответствии с его декретом эльфы Илителири были прокляты, преобразованы в дроу и высланы с поверхностного мира в Подземье. На столетия они стали известны как даэрау (эльфийское слово, означающее предателя), и это слово с тех пор дало им название, которым они и известны: дроу.

После своего изгнания, под землей, дроу жили как кочевники, падальщики и дикие твари. В конечном счете под руководством Лолс они сблизилась как раса и начали извлекать пользу из ситуации, колонизировав большие территории Подземья. Первые подземные цивилизации дроу были основаны в южном Фаэруне около -9600 DR. В -9000 DR дроу захватили у золотых dwarфов великую пещеру Базринден и основали первое великое королевство дроу, Телантивар. К сожалению, дроу Телантивара быстро погрязли в ужасных гражданских войнах, возможным результатом которых были несколько мощных магических взрывов, разрушивших пещеры их нации и сформировавших Великую Трещину в южном Фаэруне.

Немногие выжившие при этом катаклизме дроу рассеялись по всему Подземью, медленно осваивая регионы все дальше и дальше от своей первоначальной родины на Юге. В свое время дроу построили глубоко под землей множество великолепных и ужасающих городов, настоящее достижение для народа, столь предрасположенного к предательству, борьбе и гражданским войнам. Шшам ат, Город Темных Плетений, был основан под Далекими Холмами в -4973 DR. Мензоберра Кинлесс, высокая жрица Лолс, основала город Мензоберранзан в -3917 DR. Дом Насадра, посланный из Мензоберранзана, основал Чед Насад в -3843 DR. Много других городов лежит под другими частями Фаэруна, иногда проявляя свое мрачное влияние на верхние страны, типа завоевания человеческого царства Дамбрат дроу Глиндета в 804 DR или столетнего правления Маэримидры в Шэдоудейле сотни лет назад.

Недавно дроу начали расширять свое влияние на поверхности в большем масштабе, чем когда-либо прежде, перемещаясь в покинутые эльфийские города и дома. Они начали обучаться и создавать условия, позволяющие им действовать в блистающем поверхностном мире. Многие к своему удивлению и восхищению обнаружили, что в связи с Эльфийским Исходом присутствие поверхностных эльфов намного меньше и хуже организовано, чем они ожидали. Маленькие банды дроу, настроенных оппозиционно в отношении этого возвращения на поверхность, приложили усилия, чтобы подготовить поверхностный мир к этой новой угрозе, но пока нет никакого организованного сопротивления вторжению дроу в поверхностный мир.

Перспектива

Дроу в целом садистские, разрушительные и предательские. Они рассматривают себя законными наследниками Фаэруна и все еще помнят несправедливость своего изгнания в Подземье. Они ненавидят другие расы и либо желают идти на них войной, или смотрят на них с презрением и допускают их только по мере необходимости для торговли или временных военных союзов. Даже среди своего вида дроу жестокости и подозрительны. В обществе дроу немного места для любви и дружбы. Они могут ценить союзы с другими членами семейства или знакомыми, но никакой дроу в действительности не доверяет другому. Дроу создают союзы только тогда, когда они мощнее "союзника", обладают достойным шантажа знанием или имеют общего врага, что отвергает их взаимную ненависть. Но даже тогда они держат свои глаза и уши открытыми для самого небольшого намека на предательство. Неплохим девизом дроу может быть "Сделай другим раньше то, что они могут делать тебе".

Конечно, всегда есть исключения из правил. Достаточное количество дроу оценили свое положение в Подземье и теперь считают себя истинными уроженцами своего темного царства. У них немного желания возвратиться на поверхность, и они предпочитают править в глубинах, чем биться за восстановление царства, к которому у них больше нет никакого



интереса. Еще более редки немногие дроу, оставившие свой злой путь и думающие о своих соплеменниках как о монстрах, которые должны быть остановлены. Эти дроу - или обитатели поверхности, борющиеся, чтобы быть принятыми в новые общества, или беглецы, живущие в отдаленных пещерах глубин Подземья. С новым расширением на поверхность больше дроу, чем когда-либо прежде, видит правду о поверхности, и многие понимают, что жизнь на поверхности намного лучше, чем утверждали им агенты Лолс и семьи. При надлежащем принятии и поддержке количество нейтральных или даже добрых дроу на поверхности Фазруна может в наступающие годы резко возрасти. Духовенство Илистри находится в центре деятельности этого движения, отчаянно пытаясь обратить войну дроу на поверхности в массовое отведение темных эльфов с их ужасного пути.

Персонажи - дроу

Темные эльфы известны своими навыками клериков, бойцов, жуликов и волшебников. В то время как многие дроу достаточно природно одаренны, чтобы превзойти других почти в любой карьере, на которую они обратят свое внимание, их общество вознаграждает навык в оружии, божественной силе (прежде всего в руках женщин-клериков Лолс) и тайной мощи (прежде всего в руках мужчин-волшебников). Аналогично, все дроу имеют укоренившееся восхищение хитростью, скрытностью и неожиданными клинками из темноты. Темные эльфы хорошо подходят для бардов, но немногие следуют этим путем; многогранность бардов не соответствует обществу дроу, хотя все дроу могут восхищаться их навыками. Дроу также ценят рейнджеров, служащих разведчиками, способными бродить по туннелям Подземья, разыскивая угрозу великим городам темных эльфов. Дроу нечасто мультиклассируют, поскольку их общество обычно вознаграждает специализацию в ожидаемых ролях и навыках.

Одобренный класс: Столетия традиций и социального давления закончились противостоянием между мужчинами и женщинами дроу в отношении их одобренного класса. Женщины -дроу одобрены обществом в качестве клериков, поскольку Паучья Королева предпочитает клериков своего рода. В результате одобренный класс женщин -дроу - клерик. Для мужчин -дроу подобного фаворитизма нет, и они имеют стандартный эльфийский одобренный класс волшебника.

Престиж-классы: Самый обычный престиж-класс среди дроу - без сомнения, убийца. Многие города дроу имеют престижные и печально известные академии, обучающие предполагаемую молодежь различным философиям смерти, и эти гильдии убийцы выпустили в свет одних из самых смертельных и наиболее успешных убийц Подземья. Черные стражи также обычны среди дроу, как и другие божественные престиж-классы типа божественного чемпиона, божественного ученика и божественного искателя. Любому дроу, желающему процветать в культуре дроу, старается связать себя с верой Лолс.

Общество дроу

Дроу живут в милитаристских обществах с сильными религиозными основами. Они - матриархальное общество, управляемое наиболее мощными жрицами-дроу. Дроу не формируют наций, но собираются в значительно мощных городах-государствах, расположенных в массивных пещерах глубин подземелья. Города дроу торгуют друг с другом, но часто ввязываются в открытые войны.

Типичный город дроу управляется большой группой мощных семейств дроу, сильнейшее из которых, собственно, и правит самим городом. Каждое семейство в свою очередь управляется Матроной-Матерью, как правило (хотя и не всегда), мощным клериком Лолс. Борьба среди правящих семейств города дроу обычна, даже ожидаема. Ранжирование мощи семейств изменяется почти ежедневно, хотя верховные пять-десять семейств относительно стабильны.

Города дроу обычно организуются случайно, поскольку сильные семейства захватывают лучшую территорию для себя и предоставляют простым дроу строить свои лабиринты кто как сможет. Поместья различных семейств часто группируются близко друг к другу в наиболее защищенной части пещеры, но это бывает не всегда. Как правило, большой общественный храм, посвященный Лолс, расположен в той же самой области, часто как часть поместья правящего семейства. Сам город - обычно запутанный, хаотический беспорядок сотен архитектурных стилей. Магические изделия, и спускающие *огонь фейри*, украшают более преуспевающие дома, а также как большинство поместий семейств. Главным образом, в сердце города дроу правят бедность, притеснение и отчаяние.

За пределами города лежат обширные фермы, где рабы выращивают глубинных ротых, съедобные грибы и другое, необходимое для жизни города. Гарнизоны постоянной армии города (разделенные по полу) расположены поблизости, наряду с академиями, обучающими волшебников, бардов, жуликов, убийц и экспертов различных областей (даже псионов и псиовоинов, если Вы используете псионику в вашей игре). Часто город дроу вступает в союз с мощным жителем Подземья типа бехолдера или глубинного дракона, подталкивая существо устроить логовище в предместьях города. Мензоберранзан, домашний город знаменитого изгнанника Дриззта До'Урдена, является наиболее известным городом-государством дроу и служит превосходным примером того, как структурированы такие места.

Поверхностные дроу все же формируют нечто похожее на свое собственное общество. Главным образом поверхностные дроу живут как изгои и отшельники, взаимодействуя с основанными обществами только при необходимости.

Язык и грамотность

Большинство дроу говорят на Эльфийском, Нижне-общем и языке, соответствующим их родному региону. При наличии времени или склонности они, особенно воины, изучают Язык Знаков Дроу (см. ниже) или языки, на которых обычно говорят существа, селящиеся поблизости, включая Абиссал, Общий, Драконий и Гоблинский. Дроу также изучают обычные языки, на которых говорят на поверхности около входов в их часть Подземья, например Иллусканский.

Дроу развили уникальный язык знаков, Язык Знаков Дроу, который позволяет бесшумную связь жестами рук на расстоянии до 120 футов, пока обе стороны могут видеть друг друга. Язык Знаков Дроу не имеет алфавита или письменной формы.

Все персонажи -дроу грамотны, кроме варваров.

Магия дроу и знания

Дроу развили поразительное количество уникальных (и часто тревожащих) заклинаний; многие из них с тех пор просочились сквозь Подземье и стали известными даже в поверхностном мире. Дроу имеют специфическую близость к заклинаниям и эффектам *левитации* и часто строят структуры и защиту, требующие *левитации* (или некоторой другой формы полета), чтобы добраться с одного уровня до другого. Много важных или влиятельных дроу имеют отличительные *знаки дома дроу* (детализированные в секции Магические изделия Приложения), позволяющие использовать *левитацию*.

Заклинания и колдовство

Дроу близки магические глифы и руны, и они давно оберегают свои дома мощной магией, сотканной в различные символы и помещенной в руны, где она может оберегать от вторжения. Эти глифы подобны созданным заклинаниями *глиф берега* или *великий глиф берега*, за исключением того, что они остаются на своем месте даже после высвобождения силы. Глифы дроу попадают в одну из трех категорий: маркирующие путь руны (используемый в областях патрулирования или там, где дроу путешествуют, но не живут), священные глифы (специальные глифы, размещаемые клериками Лолс, чтобы защитить области, священные для Паучьей Королевы) и глифы защиты домов (специализированные глифы, разработанные членами благородных домов, чтобы защитить свое жилье и семейство). Эти руны устанавливаются клериками -дроу, которые стали рунными заклинателями, и часто содержат уникальные заклинания, которые исследовались специально для определенной руны или места.

Магические изделия дроу

Дроу особенно любят магическое оружие и доспехи, и для всех дроу на службе мощному городу или семейству дроу можно ожидать, что их оружие и доспехи будут иметь по крайней мере некоторые малые магические зачарования. Дроу часто носят *знаки дома дроу*, *пивафуи* (*плащи эльфаподобных*) и *великие пивафуи*. Поскольку они эгоистичны и параноидальны, дроу иногда обрабатывают свои магические изделия так, чтобы они могли использоваться только дроу, сберегшим изделия от рук своих врагов - по крайней мере тех, которые не дроу.

Божества дроу

Дроу поклоняются пантеону божеств, известному как Темный Селдарин. Эти божества были выброшены из Селдарина века назад и сосланы в Ямы Паутины Демонов. Они возглавляются Лолсом, Паучьей Королевой, и она - та, кому поклоняются подавляющее большинство дроу. Второе по популярности божество дроу - Ва эрон, почитаемый большинством живущих на поверхности дроу. Другие божества дроу остаются младшими в великом порядке вещей, или слишком поглощенными собственными интересами увеличения числа своих прихожан (типа Гонадора), или также страшась Лолс или довольствующися ролью ее слуг, чтобы получить больше силы (типа Киарансали и Селветарма). Известное исключение - Илистри, единственное божество доброго мировоззрения в пантеоне дроу. Поскольку все больше дроу выходит на поверхность в попытках расширить свои домены, увеличивающееся количество уходит со своего злого пути церковью Илестрей, в последнее время знаменательно усилившей "спасение" дроу от их разрушительного пути.

Отношения с другими расами

Дроу не сильно взаимодействуют с различными другими разумными расами Фазруна. В лучшем случае дроу думают о других расах как о смехотворных или презренных. У них низкое мнение даже о бывших союзниках, типа куо-тоа. Против большинства других рас единственный путь, который знают дроу - ненависть и прямая война. Они создали мощные города-государства, основанные на понятии, что путь к власти лежит в покорении меньших рас и уничтожении тех, кто ставит под угрозу их дома.

Заключенные, захваченные при набегах дроу и в сражениях, обычно возвращаются в города, чтобы служить остаток своей жизни рабами. Обычные рабы - орки, хобгоблины, огры и другие дикие гуманоиды. Большинство домашних хозяйств дроу имеет два-три таким раба на каждого дроу в доме. Размножение и продажа рабов - процветающий в городах дроу бизнес, потому что эти несчастные рабы исполняют всю черную и низкоквалифицированную работу в городах дроу.

Истинная фокусировка ненависти дроу, тем не менее, сохраняется для поверхностных эльфов. Они действуют быстро и безжалостно, ухватывая любой шанс принести боль, страдание и смерть другим эльфам, с которыми они сталкиваются. Даже немногие злые поверхностные эльфы рассматриваются как враги. Дроу иногда вступают в перемирие с другими расами или индивидуумами, если это поможет им понять их зловещие цели, но эти перемирия, со ответственности их характеру, временны. Только вопрос времени - когда дроу повернутся против своих союзников.

Оснащение дроу

Дроу часто используют отравленное оружие. Их любимец - мощный нокаутирующий токсин, которым обычно захватывают пленников живьем. Изготовители ядов дроу извлекают этот токсин из скользкого черного гриба, растущего подобно огромной масляной пленке в некоторых пещерах Подземья. Различные естественные хищники подземелья, типа скорпионов, фиолетовых червей и особенно пауков, являются другими обычными источниками яда.

Уникальные предметы: Нокаутирующий яд дроу (описанный в Приложении).

Оружие и доспехи

Дроу предпочитают биться оружием, которое использует преимущество их Ловкости, так что рапиры - любимое оружие темных эльфов. Большинство дроу также хорошо обращается ручным арбалетом и используют это оружие, чтобы скрытно и точно поражать мощным нокаутирующим ядом. Они носят мифриловые кольчуги или мифриловые цепные рубахи, когда могут себе это позволить, но дроу сторонятся большинства других доспехов, препятствующих их проворству или скорости.

Животные и домашние животные

Дроу не держат животных в качестве домашних; они предпочитают любимчиков, которые могут полностью постигать возможности и быть зависимыми от своих владельцев. Соответственно, многие дроу держат пленников как персональных слуг или рабов. Эти миньоны, по правде говоря, для дроу немногим более чем домашние животные и с ними в общем обращаются так же.

"Домашние животные", которых запоминает большинство посетителей городов дроу - пауки. Этим паразитам покровительствует Лолс, и, поскольку ее церковь управляет большинством городов дроу, естественно, что пауки обычны в землях дроу. Меньшие чудовищные пауки часто живут как домашние животные или им просто позволено свободно блуждать по улицам, служа контролем вредителей. Больших пауков часто держат как стражей или даже в некоторых случаях как верховных животных. Обучить невежественных паразитов делать что-либо чрезвычайно трудно, так что многие города дроу вывели для службы специализированные типы пауков. Паук-мечник, как считают, один из наиболее успешных. Дроу также используют различные породы подземных ящеров. Они развели разновидность с липкими подушечками на ногах, чтобы использовать их как вьючных и верховых животных. Дроу иногда используют летучих мышей всех размеров и пород в качестве разведчиков или для сигналов тревоги. Различные почвы, грибы (особенно визгуны) и илы обычно используются в ловушках дроу или в областях очистки. Более редко дроу тренируют кэввеканов (см. Приложение) в качестве домашних животных или для охраны.

Наконец, дроу часто призывают опасных аутсайдеров из Ям Паутины Демонов, чтобы те служили как стражи или миньоны. Мирлоচারы (описанные в "Монстрах Фаэруна"), бебилиты и ретриверы наиболее обычны из-за своего паукоподобного вида.

Поверхностный регион дроу

Многие дроу начали тренироваться и акклиматизироваться непосредственно для жизни на поверхности. Поверхностный регион дроу отражает дроу одной из поклоняющихся Ваэруну фракций Кормантора, типа Дома Джаэрл или Клана Озковин.

Привилегированные классы: Клерик, боец, жулик, волшебник. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Дроу любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Эльфийский и Нижне-общий.

Бонусные языки: Абиссал, Чондатанский, Драконий, Язык знаков дроу, Оркский, Сильванский.

Региональные умения: Кровный, Адаптация к Дневному Свету, Высокорожденный Дроу, Скрытный, Выживший.

Бонусное оснащение: (А) Рапира * или легкий арбалет *, или (В) цепная рубашка * и микстура (заклинание 1-го уровня) или ручной арбалет (С) и 3 дозы нокаутирующего яда дроу.

Эльф, лунный (серебряный эльф) (Elf, moon (silver elf))

Регионы: Долины, Эльф (лунный), Эвермит, Высокий Лес, Север, Сильверимун, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Дар Языков.

Самая обычная из эльфийских подрас Фаэруна - лунные эльфы. Они имеют светлую кожу, иногда с голубоватым оттенком, и серебристо-белые, черные или синие волосы; человекоподобные цвета несколько реже. Их глаза - синие или зеленые, с золотыми пятнами. Из эльфов Фаэруна лунные эльфы более всего похожие на эльфов, представленных в "Руководстве Игрока".

Лунные эльфы предпочитают одеваться в деревенского стиля одежды из простых деталей, которые, однако, тонко и изящно изготовлены. Они украшают свое платье вышитыми образами, бусинками и подобными атрибутами, предпочитая для каждодневного ношения земляные цвета, оттенки, которые легко позволяют скрыться в листве. При безопасности или во время кутежей лунные эльфы любят одеваться в смелые цвета - чем ярче, тем лучше. Волосы носят косицами или "конскими хвостами", перевитыми нитями или бусинками. Лунные эльфы иногда раскрашивают тело или татуируют его мистическими образами, хотя и не в той степени, как дикие эльфы.

Лунные эльфы имеют продолжительность жизни и возрастные категории, определенные для эльфов в Таблицах 6-4 и 6-5 в "Руководстве Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Лунный эльф, мужчина	4'10"	+2d10	90 фнт.	x (2d4) фнт.
Лунный эльф, женщина	4'5"	+2d10	70 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Хотя лунные эльфы не были первыми эльфами, мигрировавшими на Фаэрун, их перемещение было самым большим. Даже в древние времена, похоже, присутствовала их радость путешествий, поскольку они прибыли на Фаэрун в действительно огромных количествах. Лунные эльфы хотели исследовать этот новый мир еще до заселения и так и не основывали своих наций в течение некоторого времени, предпочитая селиться в других эльфийских нациях, типа Отрейера и Келтормира. Единственной древней эльфийской нацией, которую лунные эльфы могут действительно назвать своей, был Оришаар, побежденный в -11,200 DR Иллитири.

После Войн Короны лунные эльфы помогли поднять многие из наций второго поколения эльфийских царств. Выжившие из Оришаара, объединившись с кланами из других царств, разрушенных в течение Войн Короны, основали секретное убежище Эвереска в -8600 DR, и много лунных эльфов населили великолепное царство Кормантир, основанное в -3983 DR в лесу Эльфийского Двора. Одно за другим старые эльфийские царства исчезали, пока падение Миф Драннора в

714 DR не оставило Эвереску последним городом лунных эльфов на Фаэруне. Много кочевых банд лунных эльфов все еще бродили по великим лесам северного Фаэруна, но никаких новых эльфийских королевств не поднялось после падения царств второго поколения.

Несмотря на тот факт, что лишь одно царство лунных эльфов пережило века со времени Войн Короны, лунные эльфы жили хорошо по сравнению со многими из их эльфийской семьи. Удовлетворяясь сбором в маленькие, скрытные и относительно недолгие поселения или просто блуждая по диким землям Фаэруна так, как зовет сердце, лунные эльфы отстроили немногие из разрушенных мест. Когда начался Эльфийский Исход, лунные эльфы не спешили принять его призыв, и даже ответив на него, ушли в намного меньших количествах, чем солнечные эльфы и другие эльфийские расы.

Перспектива

Лунные эльфы более импульсивны, чем другие эльфы, и ненавидят оставаться на одном месте на сколь-либо существенное время. Большинство лунных эльфов счастливее всего при путешествии, особенно по пространствам заброшенных диких мест, которые все еще есть на Фаэруне. Это, вероятно, единственная величайшая причина того, почему они настолько более дружелюбны и приспособляемы к другим расам, чем многие другие эльфы: Они не изолируют себя непроницаемой защитой от человеческих стран. Лунные эльфы наблюдали человечество намного дольше, чем их солнечная или лесная семьи, и они знают, что не-эльфы не столь глупы и незначительны, как думает большинство других эльфов. Они чувствуют, что развитие многообещающих человеческих царств типа Сильверимуна и прививание эльфийских ценностей и культуры в этих молодых странах - лучший путь для выживания и процветания эльфийской расы, чем сокрытие и уход от всех контактов с честолюбивыми, ухватистыми людьми.

Лунных эльфов тянет к приключениям явная охота к перемене мест. Они желают увидеть все возможное в течение своей длинной жизни. Подобно своим союзникам Арфистам, лунные эльфы полагают, что одна добросердечная персона, противостоящая несправедливости или злу, может сделать многое. Типичный лунный эльф-авантюрист - обычно блуждающий защитник простого народа, а не разграбляющий подземелья убийца монстров.

Персонажи - лунные эльфы

Более, чем других эльфов, лунных эльфов тянет к разнообразию путей. И них велика любовь к музыке, и из них получаются превосходные барды. Лунные эльфы не обладают ни такой же глубиной почтения к Селдарину, как солнечные эльфы, ни связью с природой лесных эльфов, но клерики и друиды не необычны среди подрасы. Многие лунные эльфы - квалифицированные воины и имеют по крайней мере несколько уровней в классе бойца, поскольку они долго составляли большую часть эльфийских армий. Но лунные эльфы предпочитают силе открытость и часто хотят стать вместо этого рейнджерами или жуликами. Наконец, подобно всем эльфам, лунные эльфы очарованы магией, и огромное их количество берется за искусство волшебника.

Одобренный класс: Лунные эльфы разделяют с солнечными эльфами естественную близость к тайной магии, хотя они обычно в своих заклинаниях более импульсивны. В отличие от своей более дисциплинированной семьи, лунные эльфы часто следуют одновременно двумя или более путями, объединяя изучение магии с искусствами мастера меча или жулика. Их одобренный класс - волшебник.

Престиж-классы: Лунные эльфы были первыми, кто развил престиж-класс певца клинка, и среди них больше певцов клинка, чем среди любой эльфийской подрасы. Лунные эльфы часто становятся тайными стрелками, как и можно ожидать. Любой добросердечный лунный эльф-авантюрист, имеющий небольшой опыт, вероятно, станет Арфистом, и часто пожелает продвигаться как разведчик Арфистов. Из лунных эльфов также получаются очень хорошие певцы заклинаний.

Общество лунных эльфов

Лунные эльфы имеют кочевой дух, редко оседая надолго на одном месте. Им удобно жить среди солнечных и лесных эльфов, но также часто они живут и в областях под властью людей, халфлингов или даже гномов. Их дома обычно просты, скромны и удобны.

Лунные эльфы намного менее торжественные и серьезны на своих путях и действиях, чем солнечные эльфы. Их песни и поэмы легче и часто весьма юмористические; трагедии имеют место, но лунные эльфы предпочитают сбалансировать подобные вещи беззаботными и часто похабными рассказами и песенками. Они также наслаждаются широким разнообразием художественных стилей, включая картины и скульптуру. Лунные эльфы любят игры, в том числе азартные. Выпивка, пиры и кутежи - сильная часть их общества.

Более серьезная сторона лунных эльфов проявляется во времена неприятностей. Лунные эльфы столь же квалифицированы с оружием и магией, как их товарищи-эльфийские подрасы, и они не смущаются действовать, если ситуация призывает к насилию в качестве решения. Даже в войне они пробуют найти надежду и юмор, поскольку в это темное время легкомыслие и радость ценнее всего.

Лунные эльфы собираются свободными группами в дюжину или около того семейств. Лидерство демократическое; все эльфы группы имеют голос в важных решениях, хотя голоса одного или двух более знающих и более опытных глав семейств обычно имеют больший вес. Во времена опасности группа выбирает старшего или военного лидера. Лунные эльфы пу тешествуют легко и часто, редко оставаясь на одном и том же месте дольше чем на сезона или два.

Язык и грамотность

Все лунные эльфы говорят на Эльфийском, Общем и человеческом языке своего домашнего региона. Их кочевой характер поощряет их изучать дополнительные языки по мере путешествий, и большинство лунных эльфов может говорить по крайней мере помимо этих еще на одном-двух языках. Обычный выбор - Ауран, Чондатанский, Гноллский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский и Сильванский.

Все персонажи-лунные эльфы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания лунных эльфов

Лунные эльфы жаждут магии, как никакая другая раса (кроме, возможно, их кузенов - солнечных эльфов). Тайным и божественным заклинателям также поощряется раздвигать границы известной магии и обнаруживать что-либо новое для коллективного магического знания лунных эльфов.

Магия для лунных эльфов не только профессия - это призвание. Радость наложения сложного заклинания или создания мощного магического изделия столь же глубока и всеобъемлюща, как любое великое произведение искусства или музыки. В то время как солнечные эльфы имеют ошеломляющее накопление заклинаний, лунные эльфы участвуют в непрерывном экспериментировании.

Заклинания и колдовство

Лунные эльфы, наряду с солнечными и некоторыми лесными эльфами, являются единственной эльфийской подрасой, все еще практикующей Высокую Магию, хотя солнечные эльфы все же составляют большую часть практикующих эту мощную форму магии. Лунные эльфы-волшебники обычно предпочитают сосредотачивать свое изучение на обнаружении новых форм магии и методов колдовства.

Магические изделия лунных эльфов

Создание магических изделий требует долгого времени и готовности оставаться на одном месте в течение того периода. В результате заклинатели лунных эльфов сосредотачиваются на создании менее мощных магических изделий, чтобы не "тратить впустую" ценное время путешествий сидением за изготовлением вещей. Солнечные эльфы в особенности находят эту черту несколько смущающей, но лунным эльфам удобен их менее одержимый интерес к обработке магических изделий.

Обычные изделия: *Ботинки и плащи эльфоподобных* - одни из самых популярных изделий, сделанных лунными эльфами.

Божества лунных эльфов

Лунные эльфы поклоняются Селдарину. Лунный эльф признает все эльфийские божества, но обычно выбирает одно божество-покровителя над другими. В отличие от своих кузенов - солнечных эльфов, многие лунные эльфы поклоняются эльфийскому божеству Ангарадх, которую они считают объединением трех богинь - Сеханин, Аэрдри Фэйниа и Ханали Селанил. Лунные эльфы рассматривают ее как равную по силе Кореллону Ларетиану, которому часто дают статус консорта. Религиозные церемонии лунных эльфов обильны, радостны и громки. Даже глубоко религиозные лунные эльфы признают, что некоторые церемонии и фестивали - просто оправдание кутежей.

Отношения с другими расами

Из всех эльфийских подрас лунные эльфы наиболее терпимы к не-эльфам. Они широко путешествуют, и лунный эльф может ожидать взаимодействия с сотнями различных рас в течение своей жизни. Лунные эльфы находят разнообразие рас Фаэруна пьянящим и всегда удивительным, и они особенно ценят понимание других рас, потому что часто думают о вещах, которые никогда не рассматриваются другими эльфами. Эта открытость и готовность принимать новых идеи расценивается другими эльфами как дурацкая и опасная, так что, по иронии, их собственная семья часто оказывает лунным эльфам самый прохладный прием.

Несмотря на их открытый разум, лунные эльфы имеют немного терпения или интереса к различным злым существам, и они особенно презирают орков и гноллов. Они избегают регионов, где господствуют такие культуры, хотя лунные эльфы-авантюристы часто просачиваются в эти области, чтобы шпионить за ними. Лунные эльфы разделяют с другими эльфийскими подрасами ненависть и отвращение к дроу.

Оснащение лунных эльфов

Музыкальные инструменты лунных эльфов на вид - истинное чудо. Их инструменты никогда не бывают хуже чем мастерской работы по качеству и часто несут магические зачарования некоего вида. Эти инструменты чисты и тонкий на вид, часто украшены драгоценными камнями и сделаны из драгоценных материалов.

Оружие и доспехи

Лунные эльфы предпочитают биться длинными мечами, рапирами, длинными луками и короткими луками. Доспехи лунных эльфов, подобно их предметам одежды, обычно выглядят древними или примитивным на первый взгляд. Более близкое рассмотрение показывает безупречное мастерство, и подражающее, и усиливающее красоту природы.

Животные и домашние животные

Лунные эльфы ценят в своих путешествиях товарищеские отношения с животными, тварями и магическими тварями, и они часто держат двух-трех домашних животных одновременно. Предпочитаемые домашние животные - охотничьи собаки, соколы и другие хищники и кошки. Лунные эльфы редко держат верховых животных, поскольку считают, что увидят больше, путешествуя на своих двоих. Более мощные лунные эльфы часто берут умение Лидерство, чтобы получить магическую тварь в качестве когорты; обычный выбор - мерцающие собаки, пегасы, единороги и даже драконы.

Эльф, солнечный (золотой эльф)

(Elf, sun (gold elf))

Регионы: Эльф (солнечный), Эвермит, Север, Сильверимун, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Дар Языков.

Расовые престиж-классы: Певец клинка, эльфийский высокий маг.

Большинство солнечных эльфов Фаэруна живут на Эвермите, отказавшись от того, что осталось от их древних царств за столетия после падения Иллефарна и Кормантира. Они только теперь возвращаются на материк, чтобы восстановить там свое присутствие. Солнечные эльфы знамениты своим командованием и тайной, и божественной магией, которое превышает таковое любой другой из живущих рас. Работы эльфийской высокой магии тысячелетнего возраста все еще живут в скрытых убежищах солнечных эльфов.

Солнечные эльфы ответственны за большинство великих эльфийских городов из легенд, хотя другие эльфийские подрасы помогли строительству многих из этих городов. Миф Драннор - возможно, самое известное их создание, хотя, вероятно, не самое великолепное. Царства солнечных эльфов - сущность легенд, неотъемлемая часть истории Фаэруна в течение тысяч лет. Солнечные эльфы, конечно же, знают это, поскольку они сами держали дистанцию с незельфийскими расами и часто не позволяли "меньшим существам" заходить на их земли.

Солнечные эльфы имеют бронзовую кожу, волосы цвета золотого блондина, медные или черные, и зеленые или золотые глаза. Они предпочитают созерцание, знания и изучение быстрым играм и беззаботным песням других эльфов, но, похоже, воплощают неземную красоту, грацию и представительность эльфийского народа.

Солнечные эльфы одеются в одежду, которая является одновременно великолепной и простой, предпочитая прохладные цвета типа синего и зеленого. Они украшают свою одежду запутанным шитьем золотыми или мифриловыми нитями выскательных образов, тонкие линии которых появляются и исчезают. Драгоценности просты, но кропотливо обработаны.

Из всех эльфийских подрас солнечные эльфы наиболее высокомерны и надменны - даже более, чем аваризель, надменность которых коренится в жалости к прикованным к земле расам. Солнечные эльфы полагают, что они - истинная эльфийская раса, строители и лидеры эльфийских царств, и что другие эльфийские подрасы будут не в состоянии соответствовать торжественности и достоинству их древности.

Солнечные эльфы необычно долговечны, даже для эльфов, и используют следующие характеристики эффекта старения вместо данных в Таблице 6-5 в "Руководстве Игрока":

Эльф, солнечный	210	315	420	+6d % лет
-----------------	-----	-----	-----	-----------

Подобно большинству других Фаэрунских эльфов, солнечные эльфы сравнительно высоки и тонки, и они используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6 в "Руководстве Игрока":

Солнечный эльф, мужчина	4'10"	+1d10	90 фнт.	x (2d4) фнт.
Солнечный эльф, женщина	4'5"	+1d10	70 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Солнечные эльфы мигрировали на Фаэрун в то же время, что и лунные эльфы и темные эльфы. Хотя они были наименее многочисленным из этих трех народов, они тем не менее быстро основали несколько великих наций, включая Эривандаар и Отрейер. Под лидерством Дома Вишаан династия солнечных эльфов солнца, нация Эривандаар в особенности, скоро стала мощнейшим эльфийским царством своего времени.

Вишаанты были агрессивными экспансионистами, и их навязчивая идея об увеличении размера их империи за счет других рас, как полагают, явилась главной причиной ужасных Войн Короны десять тысяч лет назад. После Пятой Войны Короны Вишаанты были наконец свергнуты, и солнечные эльфы вернулись к менее агрессивному образу жизни, который не сильно изменился за прошедшие тысячелетия.

Следующей великой нацией, основанной солнечными эльфами, был Кормантир в -5985 DR. На сей раз они пожелали построить царство, основанное на сострадании, знании и тонкой магии вместо военной мощи и великих боевых магов. В результате нация была намного более любезной и в конечном счете более мощной, и эльфы Кормантира создали много удивительных магических чудес. В течение тысяч лет Кормантир стоял как самое мощное царство северного Фаэруна, его лишь кратко затмил Нетерил на своем пике. От их города Миф Драннор в сердце леса Корона Кормантира столетиями реяла над расцветающей силой молодых человеческих стран типа Кормира или Сембии, возвысившихся в годы после падения Нетерила.

Подъем Стоящего Камня и объединение Долин в 0 DR были мирными, хотя они сообщили о начале конца эльфийской мощи на Фаэруне. Хотя Миф Драннор достиг своего величайшего расцвета в годы мирного человеческого и эльфийского сосуществования, его дни были сочтены. Кормантир наконец пал в 714 DR, когда огромное изобилие порталов около Миф Драннора ослабило границы меж мирами, позволив бедственное вторжение извергов.

Сегодня большая часть солнечных эльфов Фаэруна живут в третьей великой нации, на отдаленном острове Эвермит. Изначально он был заселен в -9800 DR солнечными эльфами Эривандаара, и отдаленность молодого царства защитила его от разрушительных действий Войн Короны и следующего возвышения человеческой власти на Фаэруне. В течение больше чем десяти тысяч лет Эвермит был самым безопасным приютом эльфоподобных и скрытым убежищем эльфийской цивилизации. С Эвермита в 1344 DR пришел призыв к Эльфийскому Исходу, и солнечные эльфы Фаэруна почувствовали этот призыв глубже, чем остальные эльфийские народы.

Теперь, когда Исход завершился, надменные солнечные эльфы обдумывают возвращение на Фаэрун. Большинство солнечных эльфов все еще предпочитают оставаться изолированными на своем острове, даже при том, что недавние

события доказали, что Эвермит не безопасен полностью. Сегодня единственное большое сообщество солнечных эльфов, остающееся на Фазруне - скрытый город Эвереска на границах Анорача.

Перспектива

Солнечные эльфы полагают, что они были избраны Кореллоном Ларетианом в защитники эльфийских традиций и истории. Они также самая терпеливая из эльфийских рас, и они посвящают свое время скорее совершенствованию задачи, чем простому ее завершению. Для солнечных эльфов торопливая работа или окончание проекта на стадии ниже совершенства - предательство эльфийского идеала. В результате они обычно имеют намного более узкий диапазон навыков, чем другие эльфы, но они вне конкуренции в навыках, искусствах или ремеслах, на которые они направляют свои усилия. Единственное исключение для этого правила - бой. Солнечные эльфы не питают никакой любви к бою, но они, однако, хорошо обучены его путям. Они рассматривают бой как необходимое зло и то, что должно быть решено быстро, чтобы задача была сделана и можно было вернуться к более приятным и конструктивным делам.

Для солнечных эльфов наименее вероятно из всех эльфийских подрас принять путь авантюриста. Они не видят многого в бродяжничестве по всему миру и во встречах с другими народами, особенно при том, что любой солнечный эльф может наслаждаться комфортом, изучением и наблюдением так, как ему приятно, оставаясь в одном из скрытых царств солнечных эльфов. О большинстве авантюристов солнечные эльфы в основном думают как о шпионах, сознательных разведчиках, сделавших своей пожизненной задачей наблюдение за другими народами Фазруна и бдительную стражу на пути возвышения любых угроз эльфийской родине. Некоторые солнечные эльфы также тянутся к тайнам древней мощи и стремятся прибавить знания своего народа, исследуя руины древних империй Фазруна.

Персонажи - солнечные эльфы

Солнечные эльфы предпочитают традиционный путь эльфийского народа: боец и волшебник. Никакой из солнечных эльфов не может быть точно описан как варвар, хотя солнечный эльф, выросший среди более дикой семьи, в очень редких случаях может захотеть взять уровни в классе варвара. Из них получаются хорошие барды, и даже если не отмечать их за их беззаботные пирушки, древние песни и изучение легенд, солнечные эльфы-барды достойны уважения. Солнечные эльфы - также неплохие клерики и паладины среди эльфийских рас. Искусства скрытности и стрельбы из лука распространены среди солнечных эльфов нешироко, так что рейнджеры и жулики среди них сравнительно редки.

Одобренный класс: Общество и культура солнечных эльфов пропитаны обаянием магии и изучения. Они часто становятся невероятно талантливыми волшебниками, и их естественный интеллект также делает их мощнее. Немногие солнечные эльфы-авантюристы не начинают изучать магию в некоторой точке своей карьеры.

Престиж-классы: Солнечные эльфы часто выбирают престиж-классы, позволяющие им продолжать их специализированные изучения. Их особенно тянет к престиж-классам тайного приверженца, архимага и мастера знаний, хотя некоторые из более воинственных практикуют уникальные эльфийские искусства тайного стрелка и певца клинка.

Общество солнечных эльфов

Солнечные эльфы неторопливы, терпеливы и торжественны, и их общество отражает это. Их здания, будучи эстетически красивыми и блистающими своей архитектурой, обычно показушны. Однако солнечные эльфы не гордятся своими зданиями, веря, что ничего, кроме совершенствования, не делается для избранных защитников эльфийских традиций и истории. Их искусство, поэзия и песни также отражают их размеренно-королевские отношения. Они предпочитают рассказы о древних сражениях, песни о богах и истории о великих героях в окружении ужасных трагедий.

Солнечные эльфы уважают мудрость и изучение. Даже самое скромное место, где живет солнечный эльф, имеет комнату-другую, заполненную старыми свитками, картами и книгами. Солнечные эльфы имеют сильную традицию правления знати, и большинство общин солнечных эльфов управляется монархом, который может проследить свою линию до Первой Войны Короны. Там, где человеческая знать меряет свою мощь землями под своим правлением и количеством солдат под командованием, знать солнечных эльфов известна честью имени семейства, магической силой и накопленными знаниями своего семейства и богатством и красотой своего роскошного дома.

Язык и грамотность

Все солнечные эльфы говорят на Эльфийском, Общем и на человеческом языке своего домашнего региона. Хотя они часто изучают другие языки (в частности, Ауран, Селестиал, Чондатанский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский и Сильванский), они предпочитают использовать магию, чтобы связываться с соседями, или просто настаивают, чтобы посетители учили Эльфийский. Многие солнечные эльфы хотят изучать мертвые языки типа Арагракха, Лоросса или Селдруина, чтобы улучшить свой доступ к древним работам и знаниям.

Все солнечные эльфы грамотны, кроме варваров, если таковые существуют.

Магия и знания солнечных эльфов

Вершина знаний солнечных эльфов - эльфийская высокая магия, заклинания, способные оберегать от зла целый город, скрывать армию вторжения или заставлять внезапно расти лес. Такая магия не без своего риска - это факт, особенно остро известный солнечным эльфам после падения Миф Драннора. Хотя солнечные эльфы все еще помнят тайны высокой магии, они отказываются делиться таким знанием и колеблются, использовать ли такую мощь самим за пределами Эвермита.

Солнечные эльфы имеют и другое ключевое преимущество - беспрецедентное собрание книг заклинаний, лабораторных записей и других накопленных знаний. В течение десяти тысяч лет солнечные эльфы занимались магией, и библиотеки Эвермита и Эверески полны магических тайнам, слишком многочисленных, чтобы их можно было должным образом каталогизировать.

Заклинания и колдовство

Искусство высокой магии все еще осуществляется на Эвермите солнечными эльфами, которые в эти дни включают почти всех эльфийских высоких магов. Они ревниво охраняют тайны высокой магии и отказываются преподавать ее пути другим эльфам (см. престиж-класс эльфийский высокий маг в Приложении).

Магические изделия солнечных эльфов

Принимая во внимание, что лунные эльфы предпочитают сосредотачиваться на меньших, более легких для создания магических изделиях, солнечные эльфы рассматривают такие вещи как отходы времени, пригодные лишь для того, чтобы на них практиковались молодые волшебники. Для солнечного эльфа магическое изделие должно быть мощно и совершенно во всех аспектах. Солнечные эльфы знают, что их магические изделия часто попадают в руки меньших рас, и в результате они рассматривают эти изделия как истинное наследство своей расы. Создание чего-либо менее чем совершенного послужит плохой услугой меньшим расам - и репутации солнечных эльфов.

Обычные предметы: Среди более доступных магических изделий солнечных эльфов - небесный доспех и эльфийская цепная кольчуга, сделанные из мифрила и часто магически усиленные.

Божества солнечных эльфов

Религия наполняет каждый аспект общества солнечных эльфов. Солнечные эльфы полагают, что будут избраны представителями Селдарина в смертном царстве и быстры в молитвах благодарности своим божествам. Эти молитвы и церемонии - неизменно долгие, протяженные действа, в течение которых громкие голоса, веселые песни или радостное поклонение считаются непочтительными. Религия для солнечных эльфов - серьезное, торжественное дело. Они поклоняются всему Селдарину одинаково, и большинство выбирают Кореллона Ларетиана как своего покровителя.

Преданность солнечных эльфов магии, навыки в оружии и превосходство эльфийской цивилизации означают, что они очень почитают лидера эльфийского пантеона. Подобно их собственной знати, Кореллон - мудрый, щедрый и стойкий лидер, несущий красоту в мир, а затем решительно защищающий свою работу. Клерики церкви Кореллона дают советы правителям об общинах солнечных эльфов, и они же формируют сердце армии солнечных эльфов, когда солнечные эльфы должны браться за оружие, чтобы защитить свои земли.

Солнечные эльфы также уважают Лабеласа Энорета, эльфийское божество долговечности, времени и мудрости. В то время как Кореллон считается божественным лидером и защитником солнечных эльфов, Лабелас уважается как советник и консультант, источник мудрости во времена неприятностей. Клерики Лабеласа заняты хранением знаний и записей солнечных эльфов.

Отношения с другими расами

Солнечные эльфы чувствуют привязанность к лунным эльфам, хотя эта привязанность часто неумышленно покровительская. Они боятся, что их кузены - лунные эльфы слишком непостоянны и непочтительны, и стремятся помочь им вернуться на эльфийский путь истинный - строгими лекциями и отеческим советом. Они восхищаются лесными эльфами и чувствуют, что они воплощают эльфийский дух природы. Отношения между солнечными и лесными эльфами хороши, хотя затворнический характер лесных эльфов делает прямые контакты редкими. Солнечные эльфы несколько озадачены дикими эльфами и надеются в один прекрасный день перевоспитать их. О водных эльфах они думают почти как о равных и полагают, что их воднодышащая семья пришла в мир, чтобы принести морям то, что солнечные эльфы приносят к верхним странам. Солнечные эльфы глубоко сожалеют о страданиях аваризель и иногда отправляют исследователей разыскать гнезда аваризель и предложить им место на Эвермите.

Предубеждение солнечных эльфов к другим расам (людям в особенности) может быть весьма серьезным. Многие солнечные эльфы даже не соизволят поговорить с человеком и скорее предпочтут оставить умирающего человека встретить свою судьбу, чем попытаться спасти его. Это отношение в чем-то понятно, если вспомнить путь, которым люди исторически обращались с солнечными эльфами солнца и их землями, но из-за этого солнечные эльфы имеют немного друзей среди своих человеческих соседей.

Если и имеется одна раса, которую солнечные эльфы абсолютно презирают, то это дроу. Они рассматривают темных эльфов как отвращение и оскорбление Селдарина и часто нападают на ненавидимых врагов, едва заметив их. По мере того, как известия о вторжении дроу в Кормантов начинают распространяться по Эвермиту, все больше солнечных эльфов возвращается на материк, чтобы воевать с дроу и изгнать их из руин, которые солнечные эльфы все еще считают своими землями.

Оснащение солнечных эльфов

Две вещи почти уверенно можно сказать о любом предмете, изготовленном солнечными эльфами: он имеет прекраснейшее качество, и он чрезвычайно стар. Учитывая длинную протяженность их жизни и навязчивую идею о совершенствовании, солнечные эльфы делают свои товары очень медленно, отвергая их, даже если обнаружена небольшой брак. Их почтение к истории поощряет их хранить антиквариат и дорожить им. Даже начинающийся авантюрист-солнечный эльф может владеть мечом, которому уже несколько столетий, и он может наверняка описать его историю и происхождение и его предыдущих владельцев в точных деталях.

Солнечные эльфы предпочитают для декоративных элементов золото, а мифрил для того, что должно быть крепким, типа оружия и



доспехов. Солнечные эльфы также знают, как создавать изделия из стеклянной стали (см. Приложение), хотя они использовали прозрачный материал только в Эвермите и в анклав Эвереска.

Оружие и доспехи

Оружие и доспехи солнечных эльфов редко имеют качество ниже, чем мастерской работы. Они рассматриваются как произведения искусства сами по себе и с гордостью носят или надеваются в сражение. Солнечные эльфы, как известно, делают одни из самых изящных цепных кольчуг Фаэруна. Некоторые эльфийские цепные кольчуги фактически содержат полные тексты древних эльфийских работ, слова которых вырезаны кропотливыми деталями в самих связках доспеха. Солнечные эльфы также изготавливают другие виды доспехов, включая обтекаемые, красивые полные пластинчатые доспехи. В то время как качество этих доспехов может конкурировать с лучшими работами dwarves, солнечные эльфы так увлечены совершенствованием каждого возможного аспекта своих созданий, что за время, требуемое оружейнику - солнечному эльфу для изготовления одного доспеха, dwarves кузнец может выковать дюжину комплектов того же качества.

Животные и домашние животные

В отличие от других эльфийских подрас, солнечные эльфы обычно не держат животных в своих домах или городах в качестве домашних животных. Тем не менее, их общины живут в мире с природой, и солнечные эльфы приветствуют компанию любых животных, проходящих через область или желающих устраивать свои логовища поблизости или в пределах городов. Для солнечных эльфов гораздо более вероятно призвать мощных элементаров или аутсайдеров, чем добросердечных твари и существ в лесистой местности, для помощи в защите своих домов.

Больше, чем другие эльфийские подрасы, солнечные эльфы любят верховую езду, хотя они предпочитают крылатых верховых животных, типа пегасов и гигантских орлов, обычным скакунам.

Эльф, дикий (зеленый эльф) (Elf, wild (green elf))

Регионы: Чондалвуд, Чессента, Чалт, Эльф (дикий) или Шаар.

Расовое умение: Магия Татуировки.

Дикие эльфы Фаэруна замкнуты и дики, и в результате их редко можно заметить за пределами их лесных домов. В прошедшие века дикие эльфы (или зеленые эльфы, как они были обычно известны) подняли великие королевства в лесах и выводили армии на защиту своих домов, но с течением времени они отказались от атрибутов цивилизации, став скрытой, затворнической расой. Дикие эльфы были всегда близки к природе, даже больше, чем другие эльфы, но они забыли многое из высоких искусств и знаний своего народа, предпочтя скрытность и выживание строительству и изучению книг.

Дикие эльфы коренасты и для эльфов достаточно плотно сложены. Их кожа обычно темно-коричневая, а волосы варьируются от черного до светло-коричневого, осветляясь до серебристо-белого с возрастом. Они ведут себя тихо среди всех, кроме своего вида, и быстро становятся враждебными в подобных неудобных ситуациях. Одежда среди диких эльфов минимальна, хотя они восполняют ее всеми видами художественного оформления тела - татуировки, военная раскраска, перья и украшения из бисера, показывающие удивительно сложное и красивое мастерство.

Дикие эльфы имеют такой же рост, как их лунная и солнечная семьи, но более плотно сложены. Они описываются характеристиками старения из Таблиц 6-4 и 6-5 из "Руководства Игрока", но используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Дикий эльф, мужчина	4'10"	+2d10	100 фнт.	x (2d4) фнт.
Дикий эльф, женщина	4'5"	+2d10	80 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Дикие эльфы не всегда были дикими существами, которыми они стали сегодня. Века назад зеленые эльфы, как они были тогда известны, были первыми эльфийскими исследователями (наряду с литари и аваризель), обнаружившими Абер-Торил, и они быстро были очарованы чудесным молодым миром. С этой первой миграции эльфов зеленые эльфы были самыми успешными и основали несколько территорий, предназначенных стать великими нациями: Теарнитаар, Эйеллур, Сиопур, Майеритар и Келтормир. К сожалению, с приходом Войн Короны эти нации были среди первых павших. Эйеллур пал перед Иллитири (темными эльфами) в -11,400 DR, а Теарнитаар - в -11,200 DR. Царство Майеритар, расположенное там, где ныне лежит Высокая Пустошь, было сильно поражено Темным Бедствием в -10,500 DR, и другие царства зеленых эльфов жили ненамного лучше. Мирные зеленые эльфы, как оказалось, были относительно легкой добычей для жестоких темных эльфов, и ко времени окончания Войн Короны в -9000 DR идиллический мир зеленых эльфов был разрушен. Их великие нации снесло за столетия неустанной войны, и для зеленых эльфов началось время, которое они называют Блуждание. Они никогда полностью не оправились от неудач двенадцатитысячелетней давности и не подняли вновь великих городов на Фаэруне.

Блуждание зеленых эльфов продолжалось много длинных эльфийских поколений. Вынужденные жить в течение столетий беглецами, рабами или безземельными бродягами, выжившие зеленые эльфы отдалялись и отдалялись от эльфийского общества, уходя в самые глубокие леса и горы Фаэруна. В то время как другие подрасы подняли второе поколение эльфийских царств в местах типа Эвермита и Кормантира, зеленые эльфы доверились тайне и скрытности вместо стен и мощи, скрываясь внутри своих домов-лесов. Ко времени возвышения Джаамдаты около -1800 DR зеленые эльфы обосновались в нескольких местах там, где была их древняя родина: Чондалвуд, Лес Амтар и другие великие старые леса южного Фаэруна.

За многие годы зеленые эльфы забыли все о своих древних знаниях и сосредоточились на единственных навыках, имеющих значение: скрытность, выживание, охота и укрытие. Они стали сначала клановым народом, затем племенной культурой, и наконец, примитивным народом. Они, конечно, остались эльфами, созданиями благородства и магии, но потеряли искусство обработки могущественных заклинаний и выделения магического оружия. Их мимолетные контакты с возвышающимися людскими империями укрепили затворничество зеленых эльфов, приведя их еще глубже в дикость и далее от их старых путей. Сегодня зеленые эльфы более широко известны как дикие эльфы, раса, затерянная во времени в душных лесах южного Фазруна.

Перспектива

Трагическая история диких эльфов оставила им недоверие к чужеземцам. Их тактика действий со вторгшимися меняется от племени к племени. Некоторые просто скрываются и позволяют нарушителям идти в неведение, в то время как другие нападают, чтобы захватить таких нарушителей. Они редко убивают тех, кого захватывают, предпочитая использовать магию, чтобы изменить их воспоминания, и уводят их подальше перед тем, как отпустить. Они медленно заводят друзей, и большинству не-эльфов просто не хватает длительности жизни, чтобы получить трест племени зеленых эльфов. Они превосходят других в бою и часто упиваются его хаосом и первобытной яростью. Немногие могут выдержать ярость разгневанного племени зеленых эльфов.

Персонажи - дикие эльфы

Больше, чем любые другие эльфы, дикие эльфы ценят военные навыки. Варвары и рейнджеры среди диких эльфов весьма обычны. Дикие эльфы не чувствуют близости к Селдарину и нечасто становятся клериками, вместо этого уважая саму природу как друиды Милики, Силвануса или Риллифэйна Раллатила. Дикие эльфы не имеют никаких традиций письменности и немного терпения к многочасовому изучению чего-либо, так что редко становятся волшебниками. В отличие от других эльфов, они предпочитают искусство колдуна.

Одобренный класс: Несмотря на недостаток изучения и навыков, дикие эльфы так же естественно талантливы в тайной магии, как и большинство других эльфов. Их одобренный класс - колдун, путь силы, вознаграждающей спонтанность и творческую энергию вместо часов сухого изучения древних изъеденных молью томов.

Пrestиж-классы: Небольшое количество бойцов/колдунов диких эльфов следует пути тайного стрелка, но самый обычный престиж-класс среди зеленых эльфов - иерофант. Дикие эльфы могут стать очень мощными друидами, и их лидеры часто обращаются к друидам за руководством и поддержкой.

Общество диких эльфов

Среди своих друзей и родственников дикие эльфы приятны и общительны, чем-то подобно лунным эльфам. Их пиры и празднования - события великой радости, с пением, танцами и всем спектром веселья. Один из любимейших способов праздновать - участие в охоте. Охота - племенное дело, в котором все эльфы, и молодые, и старые, принимают участие. Фактически охота - иногда лишь маленькая часть полного события, также включающего религиозную церемонию и межплеменную фестиваль.

Рассеянный, племенной характер зеленых эльфов также означает, что никакие два племени не подобны в точности. Некоторые обосновались в постоянных деревнях с грубыми хижинами, в то время как другие кочуют, живя в палатках и блуждая по обширным глухим территориям. Сегрегация родов обычна; некоторые племена исключительно матриархальны, в то время как другие патриархальны.

Хотя они имеют большой интерес к музыке и искусству, дикие эльфы создают немного постоянных произведений искусства. Для диких эльфов радость искусства находится в творческом процессе, непосредственном создании песни, танца или эффектов. Они смотрят с отвращением на попытки "захватить" этот процесс, создавая постоянные произведения искусства, записывая песни или истории в письменной форме и так далее, считая, что такие действия - заключение в тюрьму постоянно изменяющейся красоты мира.

Язык и грамотность

Все дикие эльфы говорят на Эльфийском, Общем и языке своего домашнего региона. Они - изоляционисты и не доверяют посторонним, так что они редко изучают языки своих соседей, особенно врагов. Обычные дополнительные языки включают Гноллский, Иллусканский, Мулан, Оркский, Шаарский, Сильванский и Ташаланский.

Персонажи-дикие эльфы, выбирающие класс игрового персонажа (кроме варвара) грамотны, но все остальные персонажи-дикие эльфы неграмотны.

Способности и расовые особенности

Дикие эльфы имеют все расовые черты, прописанные в "Установке Кампании Забытых Царств", кроме следующего:

- Опытный с полукопьем, коротким и длинным луками. В отличие от других подрас эльфов, дикие эльфы предпочитают оружие, которое они могут сделать без металла и кузницы.



Магия и знания диких эльфов

Хотя в древние времена зеленые эльфы были одними из ключевых разработчиков эльфийской высокой магии, дни, когда они практиковали это мощное искусство, давно ушли. Сегодня почти все их заклинатели - друиды или колдуны.

Заклинания и колдовство

Магия диких эльфов частенько близко связана с природой. Хотя теория их заклинаний может быть идентична осуществляемым другими расами, дикие эльфы-заклинатели часто добавляют дополнительные устные, телесные и материальные компоненты к заклинанию, просто чтобы заставить его казаться более натуралистическим (см. умение Примитивный Заклинатель в Приложении). Эти дополнительные компоненты не увеличивают заметно фактическое время чтения заклинания.

Магические изделия диких эльфов

Дикие эльфы сторонятся даже самых мощных магических изделий, если они кажутся слишком далекими от естественного мира. Они питают особое отвращение к выкованному металлу и к большинству одежды. Их собственные магические изделия, кажутся грубыми и примитивными, но они столь же эффективны, как и их более цивилизованные аналоги. Они особенно любят магические татуировки, и многие дикие эльфы берут умение Магия Татуировки (см. Приложение).

Божества диких эльфов

Дикие эльфы поклоняются Селдарину, в частности Риллифэйну Раллатилу, но это поклонение не похоже на сформированную, организованную структуру других эльфийских подрас. Скорее, зеленые эльфы поклоняются индивидуально, когда есть убеждение. Они постоянно общаются с пантеоном духов природы, каждый из которых представляет типичное животное или естественное явление.

Отношения с другими расами

Зеленые эльфы не ищут отношений с другими и стараются оставаться невидимыми и неизвестными. Однако, дикие эльфы, как известно, взаимодействовали с авантюристами, исследователями и потерявшимися путешественниками. Обычно эти люди захватываются, их воспоминания магически стираются, а затем они отпускаются где-нибудь далеко от племенных земель. Изредка эльфы позволяют странникам посещать свой лагерь, обычно при ужасной опасности, когда они вынуждены призвать внешнюю помощь. Те, кто сумеет впечатлить или поддержать племя диких эльфов, находят, что их дружба сильна и лояльна, и такие индивидуумы часто одариваются татуировками или духами животных диких эльфов.

Оснащение диких эльфов

Дикие эльфы предпочитают оружие и инструменты, которые они могут делать и ремонтировать прямо посреди сражения или охоты. Несмотря на их презрение к "цивилизованным" товарам, дикие эльфы имеют большой опыт по части обработки вещей в гармонии с природой. Их деревни на верхушках деревьев, например, являются неотрывной частью здоровых деревьев, которые поддерживают их - техническое умение, которое расстроило бы лучшего гнома-архитектора.

Оружие и доспехи

Дикие эльфы предпочитают использовать простое оружие, которое можно изготовить из материалов, находимых в диких местах: луки, грубые костяные кинжалы и ножи и дубинки. Они питают особую нежность к лукам и полукопьям. Дикие эльфы предпочитают носить шкурные доспехи, если носят их вообще. По большому счету, дикие эльфы находят доспехи слишком ограничивающими, полагаясь для защиты на укрывательство и проворство.

Животные и домашние животные

Дикие эльфы очень любят животных, и большинство племен использует их как компаньонов-охотников и стражей. Обычно в племенах диких эльфов можно найти волков, как и хищных птиц всех видов, больших кошек и даже росомех. Ужасные версии этих животных нежного.

Дикие эльфы также полагают, что каждый из их вида рожден с духом животного, некоторого вида ведущим, который служит комбинацией ангела-хранителя и советника в естественном мире. Все молодые дикие эльфы подвергаются ритуалу вовлечения, занимающему несколько часов (часто более дня), в области, заполненной паром и дымом горящих трав. Через некоторое время в течение этого периода эльф получает видение своего духа животного духа и в остальную часть своей жизни он чувствует себя охраняемым и защищенным этим животным.

Эльф, лесной (древесный) (медный эльф) (Elf, wood (copper elf))

Регионы: Долины, Эльф (лесной), Великая Долина, Высокий Лес, Север, Тетир, Западное Сердцеземье.

Расовые Умения: Нет.

Лесные эльфы - один из самых многочисленных эльфийских народов Фазруна, молодой и уверенный народ, держащий старую эльфийскую лесную родину в силе. Наследники второго поколения эльфийских наций, лесные эльфы рассматривают свои царства как естественных преемников стран типа Иэрлэнна и Кормантира. Там, где с силой и

гордостью ширились старые империи, царства лесных эльфов надеются расти с состраданием и смирением. Лесные эльфы не рассматривают свою родину в отрыве от Фаэруна; они лучше своих родственников понимают, что, как бы там ни было, их судьбы связаны с судьбами людей, дварфов и халфлингов вокруг них.

Также известный как медные эльфы или сильванские эльфы, этот народ имеет медно-красную кожу с оттенком зеленого и коричневого, зеленые или ореховые глаза. Волосы - обычно коричневые или черные, иногда светлые или медно-красные. Лесные эльфы предпочитают одеваться в простую одежду, подобно лунным эльфам, но не настолько красочную. Они любят простые отрезки для туники или платья, украшенных обычной вышивкой природных фигур. Они особенно любят кожаные доспехи и часто носят с любовью выделанные и хорошо обработанные костюмы, даже когда не чувствуют опасности. Их одежда, кожаные это доспехи или нет, обычно раскрашены темными оттенками зеленых и земляных тонов, чтобы лучше смешаться со своей естественной средой. Они - скромная раса, и лишь изредка они украшают свою внешность драгоценностями или подобными принадлежностями.

Лесные эльфы столь же высоки, как и большинство других Фаэрунских эльфов, но более плотно сложены. Они имеют характеристики старения из Таблиц 6-4 и 6-5 из "Руководства Игрока" и используют следующие случайные характеристики роста и веса вместо описанных в Таблице 6-6:

Лесной эльф, мужчина	4'10"	+2d10	100 фнт.	x (2d4) фнт.
Лесной эльф, женщина	4'5"	+2d10	80 фнт.	x (1d4) фнт.

История

Лесные эльфы - самое современное дополнение к различным эльфийским подрасам Фаэруна, хотя история их цивилизации превышает таковую многих других рас Торила. Они также имеют необычное отличие (часто воспринимаемое медными эльфами как некая честь), являясь единственной подрасой эльфов - фактическими аборигенами Фаэруна. Первые медные эльфы не появились сразу; их раса медленно объединялась в течение нескольких столетий после последней Войны Короны, смешивая несколько старших эльфийских родов.

Войны Короны сбили большинство великих наций Первого Расцвета. После этих ужасных войн тысячи эльфов были оставлены с тяжелыми утратами и без домов. Семейства были разорваны на части, и в течение многих столетий (время, известное эльфам как Годы Блуждания) эти эльфы просто вели кочевую жизнь. Некоторые из эльфов Фаэруна отступили к своим наследственным домам и начали строиться снова, но в меньшем масштабе, поднимая второе поколение эльфийских наций. Но существенная часть эльфов никогда больше не почувствовала потребности делать так. Эти эльфы (главным образом лунные, солнечные и зеленые эльфы) поклялись никогда снова не позволять внутренним раздорам разорвать на части свой вид, уйдя в глубочайшие лесистые местности в поисках защиты от безумия мира.

В отличие от зеленых эльфов, это самоналоженное изгнание не привело к варварству. Скорее, они сформировали плотно связанное общество, оставшееся в контакте с другими согласными эльфийскими общинами, скрытыми глубоко в других лесах. Через какое-то время эти изолированные эльфы приблизились к естественному миру помимо высокой магии и древних знаний, которые эльфы унаследовали от своего первого дома, и стали новой под расой эльфов помимо своей семьи - лесными эльфами.

В то время как солнечные и лунные эльфы основали царства типа Эвермита и Эверески после Войны Короны, великим царством лесных эльфов был древний Иэрлэнн, царство, основанное в восточном Высоком Лесу около -4700 DR. Эльфы Иэрлэнна общались с другими молодыми империями Севера в мирной торговле и дипломатии, поддерживая дварфское царство Делзун вскоре после его утверждения в -3900 DR и обучая ранних Нетерезов магии около -3830 DR.

Человеческая империя Нетерил вскоре затмила своих эльфийских соседей, возрастая в тревожном темпе мощью военной и магической. В -3533 DR Нетерезы нашли Нетерские Свитки в руинах Эривандаара, нетерпеливо эксплуатируя магию, столь мощную и ужасную что, даже солнечные эльфы Первого Расцвета не смели использовать ее. В течение столетий лесные эльфы Иэрлэнна стремились спокойно смотреть на гордыню и экспансионизм Нетерила, но в -339 DR Нетерезы разрушили себя, поскольку Карсус искал божественности, а вместо этого обрушил катастрофические разрушения на свой народ. Эльфы Иэрлэнна приняли много выживших Нетерезов, позволив им селиться в городе Аскалхорн.

Эльфы и люди Севера какое-то время жили в мире, но Аскалхорн также был обречен провалиться безумие магов. Небрежное призывание мощных извергов привело к внезапному ужасному вторжению армии дьяволов, свергших гордый город в 882 DR. На сей раз Иэрлэнн не пережил разрушение соседнего царства людей. Уже серьезно ослабленный к годам борьбы против свирепых орд орков, Иэрлэнн пал вскоре после того, как Аскалхорн стал Хеллгейт Кипом.

В годы после падения Иэрлэнна лесные эльфы не поднимали больше великих царств, доверяя своим хитрости и бдительности, а не замкам и городам. Хотя они и чувствовали призыв Эльфийского Исхода, лесные эльфы не ответили ему. Скопцом Исхода лесные эльфы появились из своих скрытых домов в глубинах лесов Фаэруна как сильный и уверенный народ, осторожность которого умерена состраданием. Лесные эльфы Высокого Леса мечтают о восстановлении старого Иэрлэнна, но на сей раз их царство будет царством затворнических деревень и осторожных лесников, не окруженных стенами городов и гордых воинов.

Перспектива

Лесные эльфы спокойны, безмятежны и невозмутимы. Их терпение легендарно. Они едины с миром природы, и им неудобно в областях плотной цивилизации. Они потеряли убеждение строить и заменять природу стенами и дворцами; даже города, построенные их эльфийской семьей, кажутся лесным эльфам дурацкими. Они пришли к убеждению, что здания из камня переходящи по своей природе и что в свое время лес вернется, чтобы перерасти величайший из городов. Другие расы интерпретируют это отношение или как фаталистическое, или снисходительно, и в результате лесные эльфы находят, что их может понять только лесной эльф.

Персонажи - лесные эльфы

Из всех эльфийских подрас медные эльфы имеют наименьшее владение тайной магией. Они понимают ее силу и многие из их народа изучают ее пути, но в конечном счете тайные знания - просто еще один путь выражения доминирования над естественным порядком вещей, и лесные эльфы рассматривают его в этом свете. Из лесных эльфов получаются превосходные бойцы, рейнджеры и жулики, полагающиеся на свои естественные силу и быстроту, чтобы

встретить вызов. Лесные эльфы из особенно отдаленных лесов иногда становятся варварами. Клерики несколько редки среди этого народа, но друиды достаточно обычны и являются наиболее видными заклинателями расы.

Одобренный класс: Лесные эльфы - мастера-охотники, и большинство достаточно тренируется, чтобы обладать по крайней мере одним уровнем рейнджера. Одобренные враги - обычно орки, гноллы, аутсайдеры (затронутые планами) и другие дикие расы, живущие около традиционной родины лесных эльфов.

Престиж-классы: Когда лесные эльфы хотят взять престиж-класс, они обычно тянутся к классам тайного стрелка или иерофанта. Подобно лунным эльфам, лесные эльфы дружелюбны Арфистам и всему, что они представляют, так что они часто бывают разведчиками Арфистов. Немногие лесные эльфы становятся певцами заклинаний или певцами клинка.

Общество лесных эльфов

Лесные эльфы непринужденно живут с природой, используя то, что естественно происходит в мире, чтобы прикрывать или защищать себя. Они не кочевые и занимают большие территории в самых глубоких лесистых местностях Фаэруна. Некоторые лесные эльфы обходятся без зданий, обстановки и какого-либо имущества, которое они не могут унести, используя высокие ветви великих деревьев или естественные пещеры в их корнях для защиты и хранилищ. Большинство лесных эльфов вместо этого предпочитают жить в маленьких деревнях постоянных домов в естественных каменных полях и любовно вырезанных деревьях, так тщательно скрытых среди окружающей дикой местности, что человеческий охотник может пройти через центр деревни лесных эльфов и даже не заметить этого.

Лесные эльфы твердо придерживаются традиции лидерства старейших и наиболее опытных друидов, хотя большинство деревень формирует совет старших, выбранный из самых знающих и опытных эльфов каждого семейства, для ведения ежедневных дел. Друидская иерархия служит для объединения лесных эльфов различных деревень и соединения всех лесных эльфов определенного леса в общее царство. Друиды не советуют старшим, как управлять деревней, но старшие в общем придают больший вес чему-либо, что хочет сказать друид.

Лесные эльфы превосходят других в охоте. Они проводят много времени, исследуя свою избранную территорию в поисках продовольствия или вторгшись в их царство. Остальную часть своего времени они проводят, резвясь среди ветвей; в этом отношении они весьма подобны лунным и диким эльфам. С концом Исхода лесные эльфы быстро возвращаются к контакту с цивилизованным миром. Хотя они отказываются позволять другим заходить на свои земли, лесные эльфы понимают, что времена меняются. Если они хотят выжить как народ, может прийти время изменения и самих медных эльфов.

Язык и грамотность

Все лесные эльфы говорят на Эльфийском, Общем и языке своего домашнего региона, если есть. Средний лесной эльф не имеет ни интереса, ни надобности изучать другие языки, но те, кто занимается этим, часто учат Чондатанский, Драконий, Гномский, Гоблинский, Гнолльский и Сильванский. Все персонажи - лесные эльфы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания лесных эльфов

Среди лесных эльфов магия находит свое самое истинное выражение в силе, которую друид способен вызвать у естественного мира. Волшебническая магия подозрительна - и то же самое происходит с томами заклинателей из окружающего мира, - а клерики должны обращаться за помощью к отдаленным богам. Для контраста, друиды используют силы самого леса. Что более важно, друиды используют эту мощь, чтобы защищать и лелеять лес, и лесные эльфы достаточно прагматичны, чтобы судить магию по ее конечному результату.

Заклинания и колдовство

Хотя лесные эльфы столь же магические, как другие эльфийские подрасы, они в большинстве своем отказались от интереса к тайной магии. Большинство заклинателей лесных эльфов - друиды и рейнджеры, и хотя лесные эльфы - барды, колдуны и волшебники далеко не неизвестны, они не развили никаких определенных своих магических традиций.

Магические изделия лесных эльфов

Магические изделия лесных эльфов неизменно сработаны из материалов, которые можно найти в природе, во многом подобно таковым, созданным дикими эльфами. В отличие от работы диких эльфов, эти объекты не примитивны на вид; магические изделия лесных эльфов часто весьма красивы и изящны. Друидская магия чаще всего используется в их обществе для стиля магических изделий.

Божества лесных эльфов

Лесные эльфы поклоняются Селдарину, но они держат особое отношение и почтение древним силам лесов Фаэруна, Силванусу и Милики. Среди Селдарина лесные эльфы особо почитают Солонора Теландриа, Великого Стрелка, и Риллифэйна Раллатила, Лорда Листьев. Солонор, как божество стрельбы из лука и охоты, рассматривается как специальный покровитель лесных эльфов, и перед сражением лесные эльфы часто вызывают к его имени.

Отношения с другими расами

За пятьсот лет, начиная с падения Иэрлэнна, лесные эльфы были забыты большинством других народов Фаэруна. Только коренные люди и дварфы с Севера и те, кто знакомы с границами Высокого Леса, видели медных эльфов, да и то они скорее всего встретили уединенного охотника или рейнджера. В то время как лесные эльфы укрываются глубоко внутри запретных лесов и поэтому недоступны своим соседям, они, по иронии - одна из самых сострадательных и понимающих эльфийских подрас. Подобно лунным эльфам, они принимают власть человечества и стремятся жить рядом со своими человеческими соседями, ведя их вперед, вместо того, чтобы искать способы сдерживать или запугать человеческие страны.

Лесные эльфы имеют долгую историю сотрудничества со щитовыми дварфами, царство которых Аммариндар стояло рядом с их собственным царством Иэрлэнн в течение многих столетий в долине Реки Делимбайр. К тому же, они благоприятно смотрят на большинство других дварфов. И гномы, и халфлинги приветствуются как друзья и потенциальные союзники. С другой стороны, лесные эльфы оставляют холод своих сердец для существ типа орков и гноллов, приносящих топроу, огонь и резню лесам, которые лесные эльфы поклялись хранить.

Оснащение лесных эльфов

Лесные эльфы нечасто работают с металлом, но это не потому, что они испытывают недостаток навыков или знаний для этого. Скорее, они просто не имеют никакого интереса к работе с металлом. Они предпочитают делать свое оружие из дерева и камня.

Оружие и доспехи

Лесные эльфы - мастера создания доспехов и оружия. В частности, они ловки в создании луков всех видов (но не арбалетов). Лесные эльфы также разработали большое количество специализированных стрел, включая стрелы, которые летят дальше, чем обычно, или служат сигнальными устройствами (см. секцию Оснащение в Приложении).

Эти стрелы в общем не продаются посетителям, потому что лесные эльфы не сильно используют внешние деньги в своем обществе, но они часто дают эти стрелы союзникам в подарок. Конечно, большинство стрел лесных эльфов начинают свой путь в мир, будучи выстреленными во вторгшихся. Любой изготовитель стрел, не обученный лесными эльфами, переносит -4 штраф по любой проверке Ремесла, сделанной для изготовления этих специализированных стрел.

Лесные эльфы имеют большой опыт по части раскрашивания своих кожаных доспехов в сложными оттенками зеленого и коричневого, как окружающая листва. Находясь в своем домашнем лесу, лесные эльфы, носящие камуфлированные доспехи, получают +4 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности (см. Приложение).

Животные и домашние животные

Лесные эльфы полностью чувствуют себя как дома с другими лесными существами и часто союзничают с теми, которые живут в области. Они не обязательно держат их в качестве домашних животных, но просто делят одну и ту же территорию. Их любимые животные компаньоны - различные большие кошки, особенно горные львы, пумы и леопарды (всех можно считать леопардами). Лесные эльфы также чувствуют родство с гигантскими совами, одними из немногих разумных существ, с которыми они чувствуют себя полностью непринужденно. Эти две группы часто живут в гармонии, совы служат передовыми разведчиками для эльфов, а эльфы - защитниками сов при опасности.

Глава 3

ГНОМЫ

Трудолюбивые, интеллигентные и добродушные, гномы имеют немного врагов. Они - немногочисленная раса, и в течение многих столетий гномы выживали и процветали, ведя себя сдержанно. Избегая внимания больших народов, владевших империями и могущественной магией, гномы спокойно распространились по Фаэруну в крошечных поселениях и скрытых деревнях, которые часто остаются совершенно незамеченными их соседями.

На Торице живет три различных вида гномов: глубинные гномы, лесные гномы и скальные гномы. Все они небольшого роста (гномы немного выше половины роста взрослого человека), имеют врожденный магический дар и большую любовь к драгоценным камням. Скрытные глубинные гномы, также известные как свирфнеблины, строят свои дома в глубинах Подземья. Маленькие - даже для гномов - лесные гномы еще более застенчивы и отдаленны, чем свирфнеблины. Скальные гномы - самые общительные и многочисленные из трех видов. Их любознательный характер уводит их из хорошо укрытых деревень и клановых убежищ, чтобы исследовать широкий мир.

По всему Фаэруну гномы играют роль посредников между другими расами или народами. Немногие считают гномов друзьями, но даже меньше рассматривают гномов как своих врагов. Хотя гномы не избежали больших катаклизмов и переворотов прошлого, немного гномов когда-либо оказывались ввязанными в войны, оставаясь в подобных вещах нейтральными. Некоторые говорят, что это потому, что гномы трусы и боятся быть вовлечены в сильные дела больших народов. Фактически, гномы могут показать храбрость и решительность, способные посрамить большие народы, но они осторожны в выборе поединка. Они остаются нейтральными, потому что в войнах обычно борются за то, о чем гномы особенно не заботятся, типа прав на торговлю и поселения или продвижения к достижению силы и владения ей в мире в целом.

Поскольку человеческие царства продолжают свое вековое расширение и достигают отдаленных областей, в которых скрыты гномские поселения, некоторые гномы начали подвергать сомнению свою традиционную доктрину невмешательства. Похоже, пока они стараются уйти от жесткого мира больших рас, этот мир уже стучит в их двери.

Расовая история

В гномьих мифах боги пантеона гномов были рождены как драгоценные камни или богатые рудные жилы в самом сердце мира, а затем подвергнуты естественной эрозии подземных вод. В этом смысле боги гномов стары, как сам мир, и всегда были его частью. Фольклор гномов считает, что первые гномы были рождены в свою очередь от драгоценных камней, обнаруженных Гарлом Сияющее Золото, лидером пантеона гномов. Осторожный Защитник обнаружил запечатанную пещеру, усеянную бесчисленными драгоценными камнями, заложенными в жилы ценной руды. Когда Гарл отполировал драгоценные камни идохнул на них, драгоценные камни открылись, подобно розе, освободив первых гномов. Перед продвижением их в мир, Гарл сказал своему новооткрытому народу шутку, обеспечение их смешливости и озорства. Те гномы, которые были рождены из алмазов, захотели жить под землей и стали скальными гномами. Рожденные из изумрудов выбрали жизнь среди больших деревьев и стали лесными гномами. Рожденные из рубинов блуждали глубоко в сердце земли и стали глубинными гномами.

К сожалению, немного известно о древней истории гномов, кроме их собственных мифов. Народы типа дварфов, эльфов и людей подняли протяженные империи и бились в великих войнах с легионами бронированных солдат и ужасной, разрушающей землю магией, но гномы никогда не делали чего-либо подобного. И при этом гномы никогда даже не собирались на одной родине и не бились друг с другом, как халфлинги в Льюрене. Расовая история гномов - не большой и широкий ковер, а сотня тонких нитей, вотканных тут и там в ковер всего Фаэруна, не затрагивая при этом одна другую. Это - история сотни скрытых деревень, кланов и твердынь, немногие из которых когда-либо были вовлечены в трагические события стран, в которых они укрыты.

Гномы иногда упоминаются как Забытый Народ, и это достаточно точное описание. Немногих гномов когда-либо удостаивали вниманием (или беспокоили) могучие, и даже сами гномы немного знают о том, что случилось с их народом в прошлые столетия. Насколько они знают, они всегда были на Фаэруне и всегда жили в тайных местах и скрытых твердынях - и они собираются оставаться практически такими же в будущем.



Гном, глубинный (свирфнеблин) (Gnome, deep (svirfneblin))

Регионы: Гном (глубинный), Север, Сильверимун.

Расовые умения: Животные Друзья, Вызов Земного Элементала.

Расовые престиж-классы: Пробивающий гном.

Регулировка Уровня: +3. Обратитесь к "Установке Кампании Забытых Царств" для расовых способностей глубинного гнома.

Глубинные гномы - "черная овца" в семействе гномов. Многие поверхностные обитатели ставят глубинных гномов рядом с их злыми соседями, дроу и дуэргарами, считая их темными отражениями дружелюбных скальных гномов, с которыми они лучше знакомы. Фактически же, свирфнеблины столь же добросердечны, как и их солнечная семья. Однако, после столетий взаимодействия с каждодневными опасностями жизни в Подземье, они стали подозрительными ко всем чужакам.

По сравнению со своей знаменитой семьей, скальными гномами, глубинные гномы столь же серые и безжизненные, как подземные пещеры, в которых они устраивают свои дома. Они замкнуты в себе от страха посторонних - страха, рожденного от многочисленных неприятных опытов с такими народами. Для глубинного гнома единственные, кому он может доверять - другие глубинные гномы той же деревни и, предпочтительно, того же семейства. Всех остальных лучше избегать.

С незнакомцами большинство глубинных гномов угрюмы, замкнуты и подозрительны, почти до враждебности. Однако наедине с соплеменниками они дружелюбны и почтительны друг к другу. Немногие вне сообщества свирфнеблинов когда-либо видели эту более приятную сторону глубинных гномов. В свою очередь, глубинные гномы боятся оказаться под наблюдением посторонних, и считают того, кто пристально смотрит на них - или просто смотрит на них - весьма невежливым.

Глубинные гномы - скрюченный и мозолистый народ с почти полным отсутствием жира на теле. Их кожа - цвета камней, среди которых они живут, как будто они произошли прямо от камней. У них темно-серые глаза, ближе к черному. Их волосы имеют подобный цвет, хотя это заметно только у женщин, поскольку мужчины полностью лысы и безбороды.

Глубинные гномы - не долгожители среди гномов, взрослой жизни они достигают в возрасте 20 лет. Используйте следующие характеристики эффекта старения вместо данных в Таблице 6-5 в "Руководстве Игрока".

Гном, глубинный	80	120	160	+2d% лет
-----------------	----	-----	-----	----------

Подобно своим жизням, свирфнеблины также коротки и тверды. Рост их - в среднем от 3 до 3 1/2 футов. Они тоньше, чем их поверхностные кузены, но весят столько же - примерно от 40 до 45 фунтов - из-за плотности мускулов, проволочных сухожилий и подобных скалам костей.

История

В то время как большинство гномов не особо используют историю, предпочитая жить моментом, глубинные гномы - худший среди них вариант. Они не имеют формального календаря или какого-либо способа отслеживать движение дней. При жизни вдали от солнечного света сама идея о ночи или дне чужа для них. Дюжины городов свирфнеблинов рассеяны по всему Подземью Фаэруна, и дюжинами больше поднялись и были покинуты за эти годы, но из всех этих поселений и убежищ история лишь одного широко известна неглубинным гномам: Блингенстоун.

Блингенстоун был основан в -690 DR несколькими кланами глубинных гномов, убегающих с запада Подземья под Нетерилом, попавшего под власть ужасных фаэриммов. Несмотря на близость мощного города дроу (Мензоберранзан) и одинаково сильного города дуэргаров (Граклстаг), глубинные гномы основали свой город в этом месте из-за богатых жил арандура и других экзотических металлов и полезных ископаемых. Почти две тысячи лет глубинные гномы продолжали свои горные разработки и кузнечное дело, уходя от своих злых соседей и укрепляя оборону Блингенстоуна против того дня, когда их враги придут к ним.

Этот день настал в 1338 DR, хотя Король Шниктик и Королева Фрикнarti не могли ожидать того, как это произойдет. Дризт До'Урден, благородный дроу-отступник, достиг порога Блингенстоуна после годов изгнания в Подземье и получил убежище среди глубинных гномов. Хотя Дризт оставался среди глубинных недолго, события, связанные с его изгнанием, в конечном счете привели к полномасштабной атаке дроу против дварфской цитадели Мифрил Холл в 1358 DR. Маршрут вторжения проходил вблизи от Блингенстоуна, и глубинные гномы хотели отказаться от своего города. После того, как прошла армия дроу, Белвар Диссенгалп и другие глубинные гномы-начальники убедили Короля Шниктика присоединиться силам защитников Мифрил Холла. Глубинные гномы и их союзники нанесли великое поражение Мензоберранзану в Долине Хранителя, и Мензоберранир не забыли, что свирфнеблины внесли вклад в их оскорбление.

В Мрпеноте 1370 DR Матроны -Матери Мензоберранзана отомстили. Вызвав множество могучих демонов и бибилитов, они выпустили тучу убийственных извергов, наводнивших Блингенстоун. Тысячи гномов погибли при падении города, и намного больше было захвачено работниками дроу за городскими воротами. Небольшое количество глубинных гномов смогли сбежать в Мифрил Холл и Сильверимун. Оторванные от своих старых домов, эти свирфнеблины нашли теплый прием среди своих прежних союзников, но перспектива возвращения в их старые дома в лучшем случае сурова.

Перспектива

Суровые и циничный, глубинные гномы ведут свою партию в жизни. Они проводят свои дни, выцарапывая жизнь в подземных проходах около своих домов. Мужчины главным образом добывают драгоценные камни, в то время как женщины - которых редко можно заметить за пределами их деревень - собирают продовольствие, заботятся о детях и содержат дом. Немногие стремятся делать что-либо, кроме как жить своей жизнью, спокойно сосредотачиваясь на получении от своей работы большего.

Жизнь свирфнеблинов буквально беспросветна. Чтобы избежать обнаружения другими в Подземье, они часто отказываются использовать огонь для кухни или обогрева всякий раз, когда возможно. Вместо этого они полагаются на свое темновидение всякий раз, когда возможно, видя мир лишь черно-белым. Глубинные гномы живут и работают в вечной темноте из-за своей подавляющей любви к драгоценным камням. Большинство мужчин проводит почти всю свою жизнь, пытаясь выбить драгоценные камни из земли. Больше всего они любят рубины.

Чужеземцы часто думают о глубинных гномах как о неисправимо угрюмых и подозрительных. Для этого, разумеется, есть некоторое основание: это результат методов выживания, которые эти гномы должны были принять, чтобы вынести свою резкую и неумолимую окружающую среду. Звуки любого вида - особенно голоса - странными способами путешествуют в Подземье и могут привлечь посетителей. По опыту большинства глубинных гномов, такие чужаки имеют лишь наихудшие намерения, так что когда свирфнеблин сталкивается с фактически дружелюбным незнакомцем, он

обычно слишком подозрителен, чтобы хотя бы рассмотреть ответ в подобной манере. Он может в конечном счете испытать тепло к свирфнеблину из другого города, но даже это может потребовать времени.

В то время как глубинные гномы - авантюристы редки, некоторые глубинные гномы уступают гномскому любопытству к миру за пределами пещер и шахт, которые они видят ежедневно. Это особенно верно для тех глубинных гномов-иллюзионистов, которые жаждут научиться больше о характере своей избранной школы магии, но испытывают недостаток инструкций в замкнутых деревнях, в которых живут. С разведчиками свирфнеблинов, ищущими новые жилы своих любимых рубинов, также иногда сталкиваются в Подземье, далеко от их домов.

Персонажи - глубинные гномы

Сwirфнеблинов редко можно найти за пределами их сообщества. Когда это случается, обычно это - одинокий разведчик, уединенный иллюзионист или группа воинов, выставленная из своего города по той или иной причине. Как правило, глубинные гномы покидают свой дом из глубокого и прочного любопытства к внешнему миру, горя желанием найти побольше рубинов или в потребности найти помощь для того, чтобы справиться с неким существом или случаем, с которым чувствуют, что не могут положиться только на себя. Сwirфнеблины-авантюристы - чаще всего бойцы, рейнджеры, жулики или волшебники (особенно иллюзионисты). Естественно скрытные, они обнаруживают, что навыки, заточенные преодолением опасностей Подземья, также хорошо служат авантюристу-рейнджеру или жулику.

Одобренный класс: Подобно всем гномам, свирфнеблины - талантливые волшебники, особенно иллюзионисты. С силами иллюзиониста глубинный гном может держаться вне поля зрения других, пока не решит сам показать себя. Он может оставаться скрытым, скрывать свой дом и друзей и обманывать или запутывать врагов. Сwirфнеблины поняли, что враг, который не может найти их, не может и повредить им.

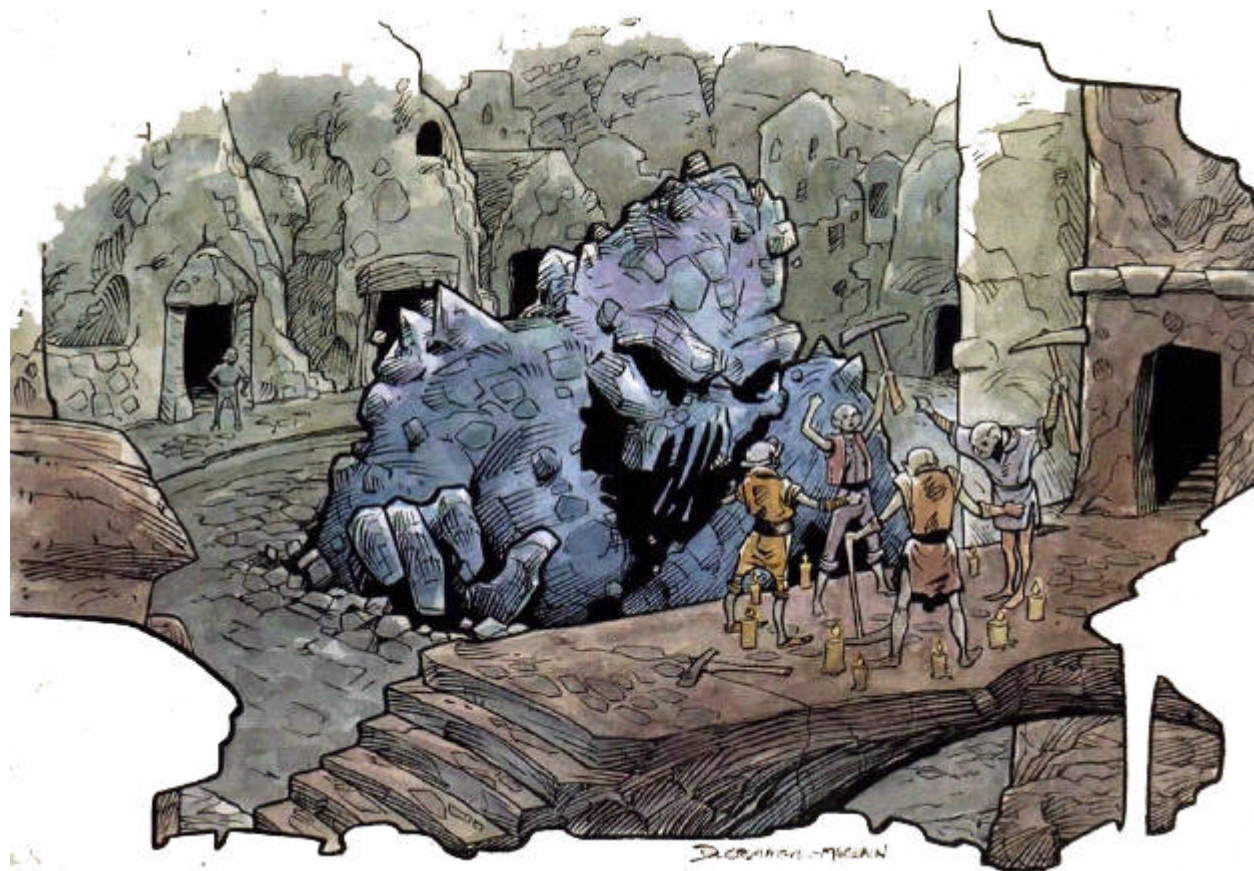
Престиж-классы: Некоторые из более крупных глубинных гномов превосходят других в борьбе в узких местах, которые можно найти вокруг города свирфнеблинов, и стремятся стать пробивающими гномами, бойцами, защищающими свои дома-пещеры. В туннеле должного размера пробивающий гном может удерживать силы вторжения почти неопределенно долго. См. престиж-класс пробивающий гном в Приложении.

Общество глубинных гномов

Общины глубинных гномов - подземные поселения глубоко под поверхностью Торила. Центральная часть города обычно устраивается в отдельной большой пещере, и весь спектр других пещер, комнат и даже здания присоединен к главной секции сложной системой узких коридоров и спиральных лестниц. Когда город заселяется изначально, высокопоставленные члены клана свирфнеблинов обычно захватывают самые большие сталагмиты в пещере и вырезают в них дома. Большинство народа, однако, должно вырезать свои дома в полах и стенах пещер.

Для общин гномов города глубинных гномов большие, обычно включая около тысячи персон. Однако, эти места обычно гораздо более изолированы, чем самый отдаленный город поверхностных гномов. Большинство свирфнеблинов проводит всю свою жизнь без путешествий в другие города глубинных гномов, и намного меньше фактически видели дневной свет. Из-за относительно переполненного состояния городов глубинных гномов семейства свирфнеблинов, как правило, набиваются в единственную маленькую комнатку. Дети часто остаются с семейством, пока не женятся, после чего они должны найти или сделать себе новый дом.

Глубинные гномы тщательно охраняют детей. Редкость для семейства - иметь больше шести детей, и большинство



имеет их меньше четырех. Глубинные гномы -матери опекают детей в течение их детства. Как только дети достигают юности, их немедленно отправляют в ученики на любые работы, которые они ожидают получить во взрослой жизни. Глубинные гномы не празднуют перехода ко взрослой жизни, как это делает их освещаемая солнцем семья. Вместо этого они знают, что достигли взрослой жизни, когда начинают всерьез заниматься реальной взрослой работой.

Подавляющее большинство свирфнеблинов-мужчин работает в шахтах своего города, извлекая из земли драгоценные камни и металлы. Большинство остальных проводит их обработку и переработку сырья, добытого другими. В противоположность им женщины-свирфнеблины проводят время, собирая и приготавливая пищу, растят детей и храня дом. Есть строгое разделение рабочей силы по линиям рода, и оно редко пересекается: гномы-женщины правят в доме, мужчины - вне его. Большинство глубинных гномов работают, пока буквально не упадут замертво на своих рабочих местах. В обществе глубинных гномов нет концепции ухода на пенсию. Те, кто способны на это, должны тянуть себя сами, как могут, поскольку никакой глубинный гном не пожелает быть бременем своего семейства и сообщества.

Сохраняя концепцию равного разделения рабочей силы свирфнеблинов каждый город свирфнеблинов управляется королем и королевой, каждый из которых держит положение в жизни. Король наблюдает за действиями горной промышленности сообщества и ответствен за оборону. Королева гарантирует, что город имеет адекватный запас продовольствия и воды, и она обращается с ежедневными делами города. Каждый из них - высший в своей сфере, хотя оба обычно советуют друг другу. Они редко женаты (по крайней мере, не друг на друге). Когда любой из монархов умирает, другой выбирает преемника ушедшему монарху, останавливаясь на соревновании, которое может быть выиграно любым приемлемым членом сообщества. Обычно преемственность основана на роде и статусе. Победитель соревнования становится следующим монархом.

Основные элементы диеты глубинных гномов - множество различных видов грибов, найденных или даже выращиваемых в Подземье. К этому они иногда добавляют слепую рыбу или -иногда - глубинных ротоз, коз или овец. Свирфнеблины нечасто заготавливают пищу, предпочитая вместо этого хранить ее посредством соленья. Эти пищевые продукты настолько солены, что большинство посторонних не может есть их.

Помимо воды, свирфнеблины пьют соленое, пьянящее варево, сделанное из ферментированных частей рыбы, вкус которого лучше всего описать выражением "надо привыкнуть". В специальных случаях они пьют вино, называемое *Гогонди*, которое, говорят, содержит рубиновую пудру (помимо других таинственных компонентов).

Свирфнеблины имеют только два праздника, празднуемые всеми общинами глубинных гномов, оба - в честь Каллардюрана Гладкие Ладони, их любимого бога. Фестиваль Рубина отмечает мифическое время, когда Каллардюран скрыл рубины и другие драгоценные камни в земле для того, чтобы их нашли глубинные гномы; он рассматривается как удачный день для их поиска и нахождения. Фестиваль Звезды отмечает длительную защиту, которую Глубинный Брат обеспечивает свирфнеблинам. Глубинные гномы отмечают церковный праздник, собираясь на берегу подземного озера или водоёма, чтобы наблюдать маленькие пятна специальной разновидности фосфоресцирующих грибов, светящихся на крыше пещеры подобно звездам, создавая этим иллюзию ночного неба, отражающегося в воде под ним. Эта церемония вновь подтверждает наследственные связи глубинных гномов с поверхностным миром и заверяет их, что они не были покинуты в глубинах мира.

Язык и грамотность

Свирфнеблины говорят на Гномском, Нижне-общем и на том языке, который используется на поверхности их региона. Те, кто имеет дело с чужаками, часто также изучают Общий. Учитывая характер их самых близких соседей по Подземью, для глубинных гномов-лингвистов вполне нормально также изучить языки типа Драконьего, Дварфского, Эльфийского, Иллисканского и Террана.

Все персонажи - глубинные гномы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания глубинных гномов

Иллюзия - любимая магия каждого гнома, но для свирфнеблинов она необходима для выживания. Глубинные гномы знают больше, чем простое заклинание *невидимость*. Копание в трещинах земли раскрыло много странных существ и утраченных знаний древних империй. Глубинные гномы дорожат мощными магическими изделиями, книгами заклинаний и другими реликвиями прошедших веков - даже если они толком не знают, как использовать их.

Заклинания и колдовство

Глубинные гномы становятся скорее иллюзионистами, чем кем-либо еще. Они также любят заклинания предсказания для помощи в обнаружении местоположения материалов, за которыми они охотятся под поверхностью планеты, и призывания, чтобы привести земных элементалов себе на помощь.

Колдовская традиция: Очевидное большинство глубинных гномов - иллюзионисты. Даже те, кто не специализируется в школе Иллюзии, иногда берут умение Мастера Вымыслов Свирфнеблинов (см. Приложение), также как и клерики и другие заклинатели-неспециалисты.

Магические изделия глубинных гномов

Глубинные гномы любят изделия, которые улучшают их способность накладывать иллюзии и находить ценные залежи минералов. Они - источник многих магических изделий в форме драгоценностей, типа *ожерелий огненных шаров* и *амулетов естественного доспеха*, их постоянная горная промышленность обеспечивает сырье, необходимое для создания этих ценных товаров для торговли.

Обычные магические изделия: Глубинные гномы имеют особенно большой опыт по части обработки драгоценных камней в магические изделия. Любые магические предметы, который состоят полностью из драгоценного камня, типа *драгоценных камней наблюдения* и *каменей юн*, могут быть приобретены среди свирфнеблинов на 10% дешевле нормальной стоимости.

Характерные магические предметы: В специальных случаях глубинные гномы используют *Гогонди* ценное темно - красное вино, которое, говорят, предоставляет видение тем, кто выпил его. Немногие могут сделать более нескольких глотков этого опрометчивого (и дорогого) напитка, не свалившись (см. Приложение).

Божества глубинных гномов

В то время как глубинные гномы Торила не особенно набожны как группа, они имеют целый пантеон божеств, которые разделяют с другими гномами. Клерики-свирфнеблины часто ходят среди шахтеров и матерей, поддерживая на высоком уровне дух сообщества. Когда они думают, что пришло время, они объявляют праздничный фестиваль в честь того бога, которого они считают соответствующим.

Каллардюрэн Гладкие Ладони, Мастер Камня, является наиболее популярным богом среди глубинных гномов, многие из которых проводят всю свою взрослую жизнь, работая в шахтах своего города. Каллардюрэн научил свирфнеблинов вызывать и дружить с земными элементами. Многие глубинные гномы-ремесленники вставляют знак звезды Каллардюрэна в свои драгоценности и другие вещи ручной работы. Однако, они не используют эту тему с золотыми кольцами, оставляя эту привилегию для самого бога.

Хоть он и патриарх пантеона гномов, немного глубинных гномов идут к вере Гарла Сияющее Золото. Яркий и солнечный характер Гарла просто кажется неуместным большинству свирфнеблинов. Некоторые свирфнеблины даже чувствуют, что Гарл отказался от них в пользу своей более радостной семьи. Глубинные гномы чувствуют близость к Сегожану Зовущему Землю, любимому теми глубинными гномами, которые держат домашних животных или работают со своими немногими одомашненными животными (обычно это, конечно, женщины свирфнеблинов). Редкий глубинный гном-рейнджер также обычно находит путь этого бога в своем вкусе.

Никто из гномов всерьез не заботится об Урдлене, но он особенно пугает свирфнеблинов. Рассказы о привычке Урдлена атаковать особенно жадных глубинных гномов, как только они соберутся схватить ценнейший из когда-либо виденных драгоценных камней, обычно рассказывают молодым глубинным гномам, чтобы удерживать их на пути. Такие притчи также иллюстрируют количество быстрых и бессмысленных смертей, которые ждут глубинных гномов повсюду в Подземье. Только постоянная бдительность поможет против таких угроз, и за то, что он держит их всегда начеку, Урдлен заработал уважение глубинных гномов.

Отношения с другими расами

Замкнутые и подозрительные, глубинные гномы не особенно хорошо общаются с какими-либо другими расами. Если они вынуждены выбирать, с кем им предпочтительнее держать компанию (помимо других глубинных гномов или никого вообще), большинство глубинных гномов выберут лесных гномов и затем - скальных гномов. Кроме того, они не будут возражать против золотых дварфов или щитовых дварфов или против случайного эльфа.

Свирфнеблин не питает особо много чувств к любой из других стандартных рас персонажей, кроме общего отвращения к всем им. Однако, они имеют глубокую и прочную ненависть к дроу и дуэргарам. Эти две расы, с которыми глубинные гномы делят Подземье, долго были на стороне народов, довольных лишь своим одиночеством. Также, злые тенденции этих рас привели многих поверхностных обитателей к мысли, что все, кто живет в Подземье - безусловное зло, предубеждение, которое часто печалит глубинных гномов, когда они изначально сталкиваются с неосведомленными вторгшимися с поверхности.

Оснащение глубинных гномов

Свирфнеблины украшают свое имущество драгоценными камнями, которые они сами добыли, и их кузнецы и ювелиры - одни из лучших в Подземье.

Глубинные гномы также научно подходят к выращиванию грибов. Через тайное экспериментирование и осторожное скрещивание они вырастили разновидность грибов, обеспечивающую кожистую ткань, древесные стебли и некоторое количество других полезных материалов.

Оружие и доспехи

В сражении большинство свирфнеблинов предпочитает легкие пики, которые постоянно носят с собой и используют в ежедневной работе в шахтах. Глубинные гномы-женщины используют мотыги или другие домашние орудия для защиты при критическом положении. Из дальнобойного оружия они предпочитают обыкновенные дротики, а также специальные виды, описанные ниже. Некоторые также носят для этого легкие арбалеты.

Уникальные изделия: Свирфнеблины изготавливают и используют много специализированного оружия, специфического для их расы, включая кислотные дротики, кристальные колючки, ошеломляющие дротики и гранаты вспышки (см. Приложение). Последние особенно эффективны против врагов-дроу.

Животные и домашние животные

Глубинные гномы часто держат стада глубинных ротов, козлов или овец где-нибудь на краю своих городов. Они относятся к ним осторожно, всегда заботясь, чтобы удостовериться, что животные остаются нас только тихими, насколько возможно. Свирфнеблины не хотят, чтобы их животные привлекли нежелательных посетителей.

Что касается домашних животных, большинство глубинных гномов не держит их. Есть некоторые, имеющие несколько маленьких слепых рыбок в стеклянном шаре. Другие могут фактически иметь мотыльков, землероек, летучих мышей, ужасных крыс или кэввеканов (см. Приложение) в качестве животных друзей, хотя они живут поблизости от домов гномов, а не в них самих.

Гном, лесной (Gnome, forest)

Регионы: Агларонд, Лесной гном, Великая Долина.

Расовые умения: Животные Друзья, Фантазист Лесных Гномов.

Регулировка Уровня: +1.

Если о глубинных гномах думают как о некой черной овце семейства гномов (название, более подходящее спригганам), то лесные гномы - их застенчивые кузены. Они настолько затворнические, что много раз большие народы "обнаруживали" их, всего лишь поняв, что лесные гномы жили поблизости в течение столетий. Лесные гномы настолько тихи и застенчивы, что они стараются по максимуму избегать контактов с другими, если нет большой потребности нарушить их молчание.

Принимая во внимание, что скальные гномы дружелюбные и говорливы, а глубинные гномы угрюмы и замкнуты, лесные гномы - фактически невидимые, незаметные гномы. Они очень любят природу, особенно глубокие и мягкие леса, далекие от цивилизации и даже от любых домов других. По этой причине многие народы - включая и другие виды гномов - никогда не видели лесных гномов.

Большинство лесных гномов предпочитают просто быть оставленными другими народами в одиночестве. Находясь среди других своего вида, они немного менее замкнуты. Они видят в себе стражей лесов, в которых они живут, и почти что единственный способ вызвать атаку лесных гномов - повредить их любимому лесу.

Лесные гномы - самые маленькие из гномов, их рост в среднем составляет всего лишь от 2 до 2 1/2 футов. Даже самый высокий лесной гном меньше 3 футов ростом. Они обычно весят примерно от 25 до 30 фунтов. В отличие от других гномов, они носят свои волосы и бороды длинными, часто почти до ног в распушенном состоянии. Мужчины часто подстригают свои бороды до небольшого размера или завивают их в роговидные шипы по обе стороны лица. Их кожа - цвета коры, а глаза обычно карие или синие. Их волосы - коричневые или черные, становящиеся серыми или белыми с возрастом.

Лесные гномы могут жить в среднем почти 400 лет, хотя некоторые - немного дольше. Они используют следующие характеристики эффекта старения вместо данных в Таблице 6 -5 в "Руководстве Игрока":

Гном, лесной	150	225	300	+4d% лет
--------------	-----	-----	-----	----------

Лесные гномы необычно миниатюрны; используйте следующие случайные характеристики роста и веса вместо значений для гномов по умолчанию, описанных в Таблице 6-6:

лесной гном, мужчина	2'0"	+1d10	25 фнт.	x 1 фнт.
лесной гном, женщина	2'0"	+1d6	20 фнт.	x 1 фнт.

История

Лесные гномы менее воздействовали на историю Фаэруна, чем глубинные гномы или скальные гномы. Они, вероятно, спасли несколько лесов от агрессивных лесозаготовок в течение столетий, но их усилия нечасто подтверждены, так как они редко бывают замечены, если их когда-либо вообще замечают. Между собой они часто отмечают годы существенными событиями (и хорошими, и плохими), случившимися с их деревней или лесом, в котором они живут, но эти детали часто тривиальны и немного значат для посторонних.

Перспектива

Огромное большинство лесных гномов просто хочет остаться в одиночестве, чтобы насладиться красотой своего лесистого дома. Они не особенно подозрительны к народам за пределами своих деревень, и при этом они не ненавидят тех, кто обращается с лесом с уважением. Однако они не видят, как таких людей могут заинтересовать они и их простой жизненный путь.

Большинство лесных гномов, с которыми можно столкнуться вне их домов - иллюзионисты, хотя иногда это бывают клерики и друиды. Иллюзионисты помогают скрывать гномов, их дома и их дела от внешнего мира. Клерики и друиды прилагают большие усилия, чтобы помочь поддержать здоровье леса - дома гномов.

Большинство лесных гномов не видят никаких причин зачем-либо покидать свои дома, но иногда это становится неизбежным. Лесные гномы - приключенцы могут охотиться для решения некоторых проблем своего дома или в надежде больше узнать об окружающей области, так, чтобы они могли защитить свое сообщество против угроз, о которых они иначе ничего бы не знали.

Персонажи - лесные гномы

Немногие из лесных гномов берутся за профессию приключенца, вместо этого концентрируясь на ремесленничестве или лесоводстве и становясь экспертами в соответствующих навыках. Они наслаждаются песнями всех видов, и некоторые становятся хорошими (хотя и застенчивыми) бардами. Лесные гномы имеют почтительный характер и преуспевают как клерики или друиды, но никто из лесных гномов не рассматривает себя как воина, и гномов, берущих классы типа бойца или рейнджера, практически не существует. Из-за их скрытного характера и небольшого размера из лесных гномов выходят хорошие жулики, служащие разведчиками и шпионами своих изолированных общин. Лесные гномы изучают тайные искусства как самую эффективную защиту против больших народов, иначе наводнивших бы их земель, и многие становятся волшебниками, специализирующимися в школе Иллюзии.

Одобренный класс: Большинство авантюристов - лесных гномов - иллюзионисты, что делает это их одобренным классом. Однако, клериков тоже немало. Клерик/иллюзионист, клерик/боец и иллюзионист/жулики - обычные мультиклассовые комбинации.

Общество лесных гномов

Жизнь лесных гномов идиллическая. Они едят только то, что могут



собрать - главным образом плоды, орехи и ягоды, изредка мяса. Общины лесных гномов часто насчитывают менее 100 членов и могут быть всего лишь отдельным семейством. Дома в этих деревнях часто вырезаются в стволе красивого дерева, и так умело, что большинство людей даже не признают в живущем дереве чей-то дом (Выживание ДС 20, чтобы обнаружить место жительства лесных гномов); - лесные гномы - друиды давно научились, как создавать такие дома без нанесения вреда дереву. Эти дома часто находятся в сотнях футов друг от друга, давая семейству немало укрытия даже друг от друга. Внутри этих места состоят из нескольких крошечных комнат, расположенных друг над другом и связанных люками и лестницами. Каждая комната - лишь около 4 футов высотой, что делает неудобным посещение ее большими народами без магической помощи. Большинство этих цилиндрических комнат имеет окна, чтобы впустить солнце, но они так умело замаскированы, что их почти невозможно найти с внешней стороны.

Сообщество обычно собирается в подземных палатах, чаще всего вырытых в местной почве и укрепленных камнями и балками. Каждый дом в этих деревнях связан с палатой и узким туннелем, достаточно широким лишь для прохода полностью выросшего лесного гнома.

Большинство лесных гномов проводят свои дни в лесу, собирая продовольствие. Некоторые ищут в подземелье драгоценные камни - прежде всего они ценят изумруды, - в то время как другие обрабатывают драгоценности до экстраординарного качества. Дизайн драгоценностей лесных гномов полон темами, связанными с их лесным домом: цветы, деревья, местные животные и т.п..

Детям лесных гномов позволяют делать то, что они любят. Часто они проводят дни, играя в пределах досягаемости рук своих родителей, наблюдая, как старшие обращаются с окружающей средой, в которой они живут. Эти дети учатся вести себя на примере, и заканчивается это тихим и религиозным почтением к изобильной лесной жизни, которая окружает их. Лесные гномы уважают своих старших, и старший член сообщества - обычно персона, отвечающая за это, независимо от рода. Они не слишком заботятся о политике - патриарх или матриарх большинство времени просто действует как мудрый советник. В остальном лесные гномы действуют группой, только когда имеют ясное согласие в том, какой курс действий им следует принять.

Вне своих домов лесные гномы уединенны. Если их двое или больше, они формируют замкнутую группу, часто перешептываясь между собой при малейшей возможности. В таких случаях старший из присутствующих лесных гномов - номинальный лидер.

Язык и грамотность

Лесные гномы говорят на Общем, Гномском и Сильванском. Если они изучают дополнительный язык, это часто Эльфийский, но может также быть и Халфлингский, Треантский или человеческий язык окружающего региона. Те лесные гномы, которые борются, чтобы защитить свои дома, иногда изучают также Драконий, Гоблинский или Оркский, чтобы иметь возможность общаться с нападающими и, если возможно, шпионить за ними.

Лесные гномы имеют специальную способность *говорить с животными* по желанию. Они хорошо используют этот таланта, убеждая лесных животных наблюдать за вторгшимися и сообщать о любой неприятности в лесистых местностях.

Все персонажи - лесные гномы грамотны, кроме варваров. Лесной гном-варвар, которого кто-либо встретит, вероятно, будет первым и последним.

Способности и расовые особенности

Лесные гномы имеют все черты гномов, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- +4 расовый бонус по проверкам Скрытности. Он увеличивается к +8 в лесу. (Это - в дополнение к бонусу Скрытности за их Маленький размер).
- +1 расовый бонус на атаку против кобольдов, орков, гоблиноидов и гуманоидов-рептилиан.
- **Автоматические языки:** Общий, Гномский, Сильванский. **Бонусные языки:** Драконий, Эльфийский, Гоблинский, Халфлингский, Треантский и Оркский.
- **Подобные заклинания способности:** По желанию - *проход без следа* и *говорить с животными*. Эти способности действуют как заклинания, прочитанные друидом уровня персонажа лесного гнома. Эти способности дополняют стандартные способности гномов читать некоторые кантрипы. Гном может использовать эти способности только на себя, а не на кого-то еще.
- **Одобренный класс:** Иллюзионист.
- **Регулировка Уровня:** +1. Лесные гномы значительно более скрытные, чем другие персонажи, и обладают полезными подобными заклинаниями способностями. Они немного мощнее и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. См. Таблицу 1 во Введении.

Магия и знания лесных гномов

Подобно всем волшебникам-гномам, Лесные гномы предпочитают иллюзии любой другой школе магии. Этот затворнический народ предпочитает использовать эти заклинания, чтобы скрыть существование себя и своих домов. Если кто-то приближается, иллюзионисты лесных гномов часто используют другие иллюзии, чтобы отвлечь вторгшегося и увести его от сообщества лесных гномов. Когда лесной гном должен говорить с чужеземцами, он, как правило, использует иллюзии, чтобы замаскировать себя под члена расы вторгшегося, чтобы скрыть близость своих товарищей-гномов.

Клерики более важны для лесных гномов, чем для любой другой подрасы гномов. Эти заклинатели используют свою силу для помощи лесу, в котором они живут. Они часто предоставляют лечение животным, особенно тем, которые были ранены стрелами охотников или ловушками.

Из лесных гномов также получаются естественные друиды. Их затворническая манера и их уважение к природе удовлетворяют друидским традициям. Однако, немногие из них достаточно экстраверты, чтобы объединиться с обществом друидов. Те, кто делают это, считают это вполне достойным усилием, поскольку они тогда станут более эффективными при хранении своего домашнего леса, чем когда-либо прежде.

Заклинания и колдовство

Почти все заклинатели лесных гномов - иллюзионисты, клерики или друиды. Магия лесных гномов обычно имеет такой же характер, как и сами лесные гномы: скромная, но эффективная на заднем плане. Соответственно, они любят сервисные заклинания большой продолжительности, оставляя более роскошные иллюзии своим кузенам - скальным гномам.

Колдовская традиция: Лесные гномы находят заклинания фантомов особенно полезными, так что они часто берут умение Фантазист Лесных Гномов (см. Приложение).

Божества лесных гномов

Лесные гномы - самые набожные среди всех гномов, их почтение к естественной среде весьма легко передается на богов, создавших все это. Священники лесных гномов всегда возглавляют каждый сбор лесных гномов торжественным благословением. Часто такой священник - тот, кто соединяет отдаленных членов своего сообщества.

Баэрван Ди кий Странник - божество-покровитель большинства лесных гномов. Как говорит его фамилия, этому богу удобнее всего в отдаленных местах, которые лесные гномы называют домом. Он лично заботится об их древних домах, и за это они беспрерывно благодарны ему. Это - то бремя, которое они с удовольствием взяли на себя. Клерики Баэрвана часто советуют своим товарищам осторожно относиться к земледелию и управлению лесом.

Вера в Сегожана Зовущего Землю также популярна среди лесных гномов. Сегожан преподавал им бессмертное уважение к их самым близким друзьям, животным, с которыми они делают свои леса. Многие воины - лесные гномы носят доспехи, покрытые травой и корнями, чтобы продемонстрировать свое почтение Зовущего Землю.

Для лесных гномов Урдлен представляет большую неизвестность, все, что выше, вокруг или даже под их лесными домами - другими словами, то, чего лесные гномы боятся больше всего. Однако, в солнечный день в лесу Урдлен и страхи, которые он представляет, кажутся далекими. Бог, очевидно, ценит работу, которую лесные гномы делают, чтобы сохранить свои дома, потому что он редко входит в них.

Отношения с другими расами

Лесные гномы не то чтобы не уживаются с другими расами. Они просто избегают их настолько, что редко имеют много шансов взаимодействовать с ними вообще. Когда они встречают приятных и почтительных чужаков, лесные гномы могут оказаться на высоте, хоть они и застенчивы. Если есть шанс, они могут быть самыми лучшими друзьями.

Лесные гномы, сталкивавшиеся с чужеземцами, предпочитают скальных гномов, эльфов - особенно лесных и диких эльфов - и халфлингов (особенно призрачных халфлингов) всем другим. В основном это - потому, что эти расы разделяют то уважение, которое лесные гномы имеют к своей естественной среде.

Что касается других стандартных рас персонажей, лесные гномы не знают их или не особенно о них заботятся. Однако, они питают давнюю ненависть к оркам, коболям и лизардфолкам, основанную на злоупотреблении этими расами лесом и природой вообще. Они также несколько подозрительны к людям, поскольку человеческие лесорубы, ловцы и охотники повредили далеко не один лес, несмотря на все усилия лесных гномов.

Оснащение лесных гномов

Лесные гномы не имеют никакого необычного расового оснащения, хотя в своем вооружении они предпочитают дробящее оружие. Учитывая, что топоры используются слишком уж на большом количестве деревьев, лесные гномы презируют это оружие - и иногда тех, кто использует его.

Животные и домашние животные

Лесные гномы не держат скот или домашних животных какого-либо вида. Лесные животные - их друзья, а не существа, которым надо тянуть жилы или одомашнивать. Они, как известно, дружат со всеми естественными существами леса, хотя они больше любят таковых своего размера, типа лис, белок и т.п..

Регион лесных гномов

Лесные гномы затворнические, и в результате большинство из них просто берет регион лесных гномов, детализированный ниже.

Привилегированные классы: Бард, клерик, друид, волшебник. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж - лесной гном любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Гномский и Сильванский.

Бонусные языки: Драконий, Эльфийский, Гнолльский, Гоблинский, Халфлингский, Оркский.

Региональные умения: Животные Друзья, Лесник.

Бонусное оснащение: (А) легкая булава * или полукопье *, или (В) жезл *лечения легких ран* (1-й уровень, 20 зарядов).

Гном, скальный (Gnome, rock)

Регионы: Долины, Гном (скальный), Великая Долина, Лантан, Теск, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Животные Друзья, Обманщик Скальных Гномов.

Расовые престиж-классы: Провивающий гном.

Скальные гномы - гномы, с которыми знакомо большинство народов, настолько, что когда кто-то говорит "гном", он почти всегда говорит о скальном гноме. В отличие от своих затворнических кузенов, глубинных и лесных гномов, скальные гномы - любознательный и говорливый народ. Они известны повсюду на Фаэруне как техники, алхимики и изобретатели, а

также как иллюзионисты самого высокого порядка. Они не особенно заботятся о жизни в больших городах, где их таланты пользуются высоким спросом, а предпочитают холмистые места сельской местности. Но там, где они оказываются, они показывают удивительный интерес к жизни и всем удовольствиям, которые он содержит.

Скальные гномы гораздо дружелюбнее и общительнее, чем другие гномы. Они известны своей любовью к шуткам и приколам, а также нежностью к точно сделанным вещам. Как и со всеми гномами, они обожают драгоценные камни всех видов, но скальные гномы имеют специфическую страсть к очистке и совершенствованию алмаза.

Скальные гномы в среднем между 3 и 3 1/2 футов ростом и весят от 40 до 45 фунтов. В их коже много различных оттенков коричневого, но солнце ее не трогает. Волосы молодых гномов могут заметно варьироваться в цвете, но во взрослой жизни все они обычно серые или белые. Мужчины носят свои бороды аккуратно подстриженными.

С точки зрения скального гнома жизнью, как предполагается, следует наслаждаться во всех ее аспектах: работа ли это, игра или что-то еще. Опять же, важен сам процесс, а не цель, даже если цели — подобно, к примеру, точно ограненным драгоценным камням — ценны сами по себе. Это отражается почти во всем, что делает скальный гном, от приготовления пищи и работе в шахте до шуток. Забота, которую они всегда вкладывают в свои действия, всегда видна.

Молодые скальные гномы имеют беззаботное детство. В течение своей юности скальные гномы, как ожидается, изучат основы полезной торговли и основы мастерства самообороны. Их поощряют баловаться любым времяпрепровождением, пока они не находят чего-либо, совершенно удовлетворяющего их характеру. Они достигают совершеннолетия в 40, как случай самой большой веселой части их жизни. Отсюда, средняя продолжительность жизни — приблизительно 350 лет, хотя некоторые, как известно, достигали 500-летнего возраста.

История

Скальные гномы считаются одной из главных рас Фаэруна. Хотя они не могут быть столь же многочисленными или влиятельными, как некоторые из других рас, гномы рассеяны по всему континенту. Гномы сыграли большую часть в развитии огнестрельного оружия на Фаэруне и, несомненно, являются мастерами этих хитрых изделий.

Никогда не было ничего такого, как империя или даже страна гномов. Считается, что если бы гномы могли иметь родину, это должен был быть остров Лантан далеко к юго-западу от главного континента. Конечно, немногие гномы были на Лантане или знают о нем больше того, что рассказывают легенды, пришедшие от их предков.

Перспектива

Скальные гномы вообще оптимисты. Они рассматривают мир как загадку, которую боги — в их бесконечной мудрости — разместили перед ними как финальное испытание, который не может когда-либо полностью быть пройден. Их самая большая радость — быть вовлеченным в распутывание тайн создания, действие, которое, как они чувствуют, приближает их к богам с каждым прошедшим днем.

В юности скальных гномов поощряют баловаться настолько, насколько возможно. В конечном счете они находят что-либо действительно интригующее их, разжигающее их воображение и ставящее их на путь карьеры, которая может продлиться всю остальную часть их жизни. Почти каждый скальный гном наслаждается тем, что он делает для жизни, что является одной из причин того, как они могут иметь столь положительный нрав.

Конечно, скальные гномы наслаждаются временем досуга по крайней мере столько же, сколько и своей работой. Они известны возможностью тончайше притвориться для диких празднований. Когда же они действительно имеют для этого причину, вечеринки, как известно, длятся десятидневками.

Хотя большинство гномов — домоседы в своем сердце, некоторые просто не могут сопротивляться убеждению выйти в мир для исследований. Любопытные по природе, гномы часто находят, что они почти вынуждены делать все, что могут, чтобы учиться чему-либо, чему они хотят. Другие, более жадные, идут на в поиски известности и благосостояния. Печально, но это — лишь мимолетные мечты, поскольку даже известнейший из гномов — обычно просто еще один член своего сообщества, когда он вернется домой.



Персонажи - скальные гномы

Персонажи — скальные гномы с тесными связями со своими общинами — часто клерики, волшебники или рейнджеры (хотя их низкий показатель Силы означает, что они, вероятно, предпочтут дальний бой). Скальные гномы, большие охотой к перемене мест, почти всегда становятся бардами (часто добавляя к своим действиям свои дополнительные заклинания гномов) и жуликами.

Одобренный класс: Одобренный класс скального гнома — иллюзионист, чему есть две причины. Во-первых, иллюзионист может сделать многое, чтобы помочь скрыть дома своего народа, предоставляя скрытность, которую они жаждут, и безопасность, которой они требуют. Гномы не выстоят против большинства других рас на открытом поле битвы, и они знают это. Они достаточно умны, чтобы использовать любую возможность, которую смогут получить.

Во-вторых, иллюзионисты имеют в своем распоряжении интереснейшую из магий. Лучшие смогут фактически рассказывать визуальные истории со своими иллюзиями, создавая новый вид художественной формы, которая является исключительной для иллюзионистов и которую любят гномы, практикующие это тайное искусство.

Престиж-классы: Некоторые из более храбрых и более сильных скальных гномов превосходят других в борьбе в узких местах туннелей своих подземных домов. В таких местах пробивающие гномы могут удерживать силы вторжения почти неопределенно долго. См. престиж-класс пробивающий гном в Приложении.

Общество скальных гномов

Жизнь скального гнома полна длинными днями работы, сливающимися в десятидневки, и одновременно акцентирована ликующими празднованиями, при которых эти трудноуправляемые рабочие наконец получают возможность несколько "спустить пар". Такая жизнь - подарок для большинства гномов, и они чувствуют благословение богов в том, что они в основном способны управлять ей.

Как только гном достигает взрослой жизни, он, как ожидается, возьмется за карьеру и будет неустанно работать, чтобы стать лучшим в том, в чем может быть. Некоторые гномы переключаются к другим профессиям позже в жизни — некоторые делают это и по несколько раз — но это достаточно редко. Огромное большинство гномов находят что-либо, что они любят делать, и затем придерживаются этого, пока могут.

Тем не менее, даже на работе гномы - обычно дружелюбный и любящий забавы народ. Они постоянно рассказывают шутки, многие из которых оставляют их коллег ошарашенными. Практические шутки также хороши, пока они не слишком мешают работе. Каждый гном любит хорошую шутку, но все они настаивают на том, чтобы оставалось место и для работы.

Многие гномы работают шахтерами. В то время как они не могут быть столь же агрессивными в этом, как дварфы, они фактически намного более хороши при получении наибольшего от рудной жилы. Другие практикуют обработку камня или огранку. Их работники по металлу предпочитают работать с более мягкими металлами — золото, серебро и так далее — хотя они также прекрасно управляют с более твердыми материалами типа стали. Из них также получаются превосходные работники по дереву и плотники. Фаэрунские скальные гномы - одни из самых прекрасных ремесленников, работающих в области изготовления игрушек, разработки часовых механизмов и огнестрельного оружия. Для скальных гномов обычно вооружаться пистолетами на дымном порохе.

Кухня гномов не особенно притягивает посторонних. Еда обычно пресная и переваренная или переваренная и пересоленная; надежные друзья гномов утверждают, что пробовали также пресную и пересоленную, хотя никто не знает, как повара-гномы умудрились приготовить такое. Их (соленый) хлеб пресен. Все гномы очень любят скальные леденцы, и некоторые обрабатывают солевые скалы с равной склонностью.

Из гномов, однако, получаются превосходные пивовары и виноделы. Многие из них - также талантливые музыканты. Эти два факта вносят многое в репутацию гномов как замечательных гостей и даже лучших хозяев.

Большинство поселений скальных гномов - маленькие. Редко можно найти больше пяти сотен взрослых в широкой области. Однако, эти общины обычно находятся сгруппированными близко друг к другу, обычно в пределах нескольких дней или десятидневок путешествия друг от друга.

Норы скальных гномов обычно маленькие, но опрятные. Любая женатая пара имеет свои комнаты, но дети обычно живут вместе. Подростки отделены по роду, каждый пол имеет свою комнату. Каждая нора обычно соединяется с таковыми того же клана туннелем, что означает, что многие гномы редко выходят наружу в течение дня. Это - одна из причин, почему их общины могут оставаться незамеченными большими народами столь долго.

При путешествии или приключениях гномы появляются и отдельно, и маленькими группами. Эти группы обычно составлены из близких друзей или членов семейства, или из тех, и других.

Язык и грамотность

Скальные гномы обычно говорят на Гномском и Общем, также как и на языке, преобладающем в их домашнем регионе. Они часто изучают Дварфский и Сильванский, потому что живут в областях, любимых этими расами. К тому же, они регулярно контактируют с теми, кто говорит на Чондатанском, Драконьем, Гоблинском, Иллусканском и Терране, хотя и не всегда при лучших обстоятельствах.

Все скальные гномы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания скальных гномов

Подобно всем гномам-волшебникам, скальные гномы предпочитают иллюзии любой другой школе магии. Они любят использовать свои иллюзии умными способами, чтобы дурачить или запутывать про тивников или развлекать друзей.

Все скальные гномы имеют подобную заклинанию способность *говорить с животными*, и многие персонажи - скальные гномы в конечном счете приобретают умение Животного Друга (см. Приложение), чтобы улучшить эту способность.

Колдовская традиция: Защита иллюзий, доступных скальным гномам, делает их неисправимыми обманщиками. Они часто берут умение Обманщик Скальных Гномов (см. Приложение).

Божества скальных гномов

Скальные гномы на практике не особенно набожны, хотя они всегда говорят в беседе о своих богах. Они посещают службу примерно раз в десятидневку, но без какого-либо пыла. Они полагают, что боги с ними всюду, так что не всегда так уж необходимо идти в храм, чтобы встретиться с ними.

Гарл Сияющее Золото - патриарх богов гномов и покровитель скальных гномов в частности. Глядя на них, можно подумать, что большинство скальных гномов моделирует свою жизнь на поведении Гарла, включая постоянные уловки, которые он играет с другими богами. Многие гномы делают то же самое со своими друзьями, являются ли они гномами или нет. Клерики Гарла Сияющего Золото бесконечно заняты планированием пирушек, банкетов и празднований, чтобы приносить хорошее настроение, хлеб насущный и мудрость своим товарищам.

Скальные гномы также уважают Баэrvана Дикого о Странника. Защитник лесов и полян, которые скальные гномы называют домом, Баэrvан - также покровитель гномских жуликов. Если и есть кто-либо, кто может, возможно, превзойти Гарла в области шуток, то это - Баэrvан. Эти двое пытались превзойти друг друга еще на рассвете богов, и дружеская конкуренция все еще продолжается.

Отношения с другими расами

Скальные гномы классно уживаются почти со всеми стандартными расами персонажей. Они особенно любят дварфов всех видов, с которыми они разделяют любовь к филигранно обработанным драгоценностям и механическим устройствам.

Они также питают большую любовь к халфлингам, понимающим шутки. Их общий стиль жизни и подобные размеры - сами по себе достаточная связь, но их радость к жизни - то, что действительно соединяет их.

Скальные гномы немного более осторожны к большим народам, но эта осмотрительность обычно быстро уступает место энтузиазму, когда кто-то выражает какой-либо интерес или знание работы гномов или других их страстей.

Для орков, кобольдов и гоблиноидов есть особо холодное место в сердце скальных гномов. Хотя большинству скальных гномов трудно ненавидеть кого-либо, долгие испытания из-за этих рас подсказывают им, что лучше никогда не сближаться с ними. Кроме того, ни одна из них не понимает шуток.

Оснащение скальных гномов

Скальные гномы не имеют никакого необычного расового оснащения, но они - выдающиеся пушкари.

Обычные изделия: Дымный порох и огнестрельное оружие доступны среди скальных гномов на 10% дешевле стандартной цены.

Животные и домашние животные

Скальные гномы дружат со многими видами копающих животных, типа кротов, ласок, барсуков и росомех. Эти маленькие существа служат как сторожевыми псами (и, в случае барсуков или росомех, охранниками) домашних хозяйств гномов.

Глава 4

Полуэльфы

Самые выдающиеся из рас со смешанным наследием, полуэльфы могут быть найдены повсюду на Фаэруне, но есть немного стран, которые они могут назвать своими собственными. Они чувствуют себя как дома и в протяженных человеческих империях, и в секретных эльфийских укрытиях, находясь между эльфийской и человеческой культурами, но не принадлежа в действительности ни к одной из них. Они - красивая и уравновешенная раса, обращающаяся с вызовом своего смешанного наследия с изяществом и терпением.

На Фаэруне есть три главных подрасы полуэльфов: обычные полуэльфы, полудроу и водные полуэльфы. Обычные полуэльфов - те, чьи эльфийские родители происходят от лунных эльфов, солнечных эльфов, диких эльфов и лесных эльфов. Если кто-либо относится к полуэльфу, они почти наверняка касаются полуэльфов этого происхождения. Полудроу имеют кровь дроу в своих жилах, и они чрезвычайно редки, кроме большинства южных земель Фаэруна. Наконец, водные полуэльфы могут быть найдены в маленьких количествах по любой из береговых линий Фаэруна, пойманные между своим наследием людей и морских эльфов.

На Фаэруне нет никаких истинных полуэльфийских царств, но полуэльфы в одних странах гораздо более распространены, чем в других. На Недоступном Востоке, в Юирвуде отдаленного Агларонда, культура обычных полуэльфов, произошедшая от диких эльфов, лунных эльфов и Дамарских человеческих поселенцев, процветает под зелеными ветвями Юирвуда. В изолированном Дамбрате на юге полудроу управляют своими человеческими соседями. Полуэльфы также обычны в местах, где люди и эльфы мирно жили рядом друг с другом, типа области Сильверимуна на Севере или некоторых из южных Долин.

Полуэльф имеет по крайней мере одного эльфийского родителя или правродителя или двух родителей -полуэльфов. С другой стороны, ребенок полуэльфа и человека будет человеком, если родитель полуэльфа не был ребенком чистокровного эльфа. Если полуэльфийская линия не женится с другими эльфийскими или полуэльфийскими семьями, их эльфийские характеристики исчезают через поколение-два. При случае эльфийские черты могут вновь появляться в рожденных людьми детях несколькими поколениями позже, но полуэльфы столь отдаленного происхождения очень редки.

Расовая история

У полуэльфов немного расовой истории. Недостаточные количеством и широко рассеянные по лику Фаэруна, полуэльфов оставили немного отмечающего их присутствие. Истинные полуэльфийские культуры возникли сравнительно недавно лишь в горстке мест.

Люди и эльфы за многие тысячи лет поделили Фаэрун, и редкие индивидуумы эльфийского и человеческого происхождения были рядом, начиная со времени Эльфийских Войн Короны или ранее. Однако, лишь в пределах последней дюжины столетий понижение больших старых эльфийских королевств и возвышение человеческой цивилизации позволило двум расам гармонизировать в любых количествах. Древние эльфийские королевства Иллефарн и Кормантир в свои последние дни защитили многих полуэльфов, как и обе человеческие страны, поднявшиеся после падения эльфийских корон столетиями после подъема Стоящего Камня. Падение Миф Драннора в 714 DR положило конец первому из этих смешанных царств, но к тому времени Сильверимун уже поднимался как второй Миф Драннор на Севере.

В Агларонде заселение Юирвуда людьми в 8-м и 9-м столетиях привело к возвышению полуэльфийского народа, который все так же процветает сегодня. Хотя коммерческие люди прибрежных городов Агларонда и лесные рейнджеры скрытых глубин королевства не всегда согласны с этим, Агларонд стоит как лучший пример полуэльфийского царства в сегодняшнем Фаэруне. Дамбрат, с другой стороны, представляет полностью отличающийся пример. Семьсот лет назад варварское человеческое королевство Дамбрат было побеждено дроу из мощного города. Те, кто могут проследить свое происхождение от великих семейств дроу, управлявших как сюзерены своими людьми, управляют своей родиной в качестве гордых повелителей. Если в других странах полуэльфийская кровь - знак гармонии рас (или, по крайней мере, торговли), в Дамбрате она - наследие завоевания и притеснений.

Обычные полуэльфы (Common half-elves)

Обычные полуэльфы происходят от людей и лунных эльфов, солнечных эльфов, диких эльфов или лесных эльфов. Хотя этот народ можно найти на всем протяжении Фаэруна, эта секция описывает культуру полуэльфов Агларонда, земли, где живет самое большое количество обычных полуэльфов.

Обычные полуэльфы смешивают человеческие и эльфийские особенности под влиянием подрасы своего эльфийского родителя и этнической принадлежности своего человеческого родителя. Полуэльфы имеют бледную кожу с синеватым оттенком вокруг ушей и подбородка, очерчивающим их небольшие лица. Солнечные полуэльфы имеют бронзовую кожу и золотые волосы. Дикие полуэльфы имеют коричневую кожу. Лесные полуэльфы имеют медно-красную кожу с легким оттенком зеленого.

Большинство обычных полуэльфов держит дистанцию, играя роль чужаков. В Юирвуде это не так: полуэльфы составляют большинство и имеют длинную и гордую историю. Много полуэльфов прибывает в Юирвуд, как только они становятся достаточно стары, чтобы покинуть дом. Здесь они наконец находят место, в котором они могут надеяться быть принятыми.

Полуэльфы стройнее людей и более плотно сложены, чем эльфы. Так как эльфы Фаэруна более высоки и более крепки, чем эльфы других миров, Фаэрунские полуэльфы очень близки к человеческому размеру и весу. Используйте следующие случайные характеристики роста и веса вместо значений для полуэльфов по умолчанию, описанных в Таблице 6-6 в "Руководстве Игрока":

Полуэльф, мужчина	4	'10"	+2d10	110 фнт.	x (2d4) фнт.
Полуэльф, женщина	4	'5"	+2d10	80 фнт.	x (2d4) фнт.

История

Юирвуд, дом многих тысяч полуэльфов, расположен в Агларонде на Недоступном Востоке. Юирвуд некогда был населен большим количеством лесных эльфов. Однако, в 756 DR люди прибыли в эту область и начали основывать поселения. Сначала эти две культуры столкнулись, но в конечном счете объединились против взаимной угрозы монстров, которые жили в те времена в лесу. Две расы, живущие в Юирвуде, смешивались в течение столетий, в конечном счете сформировав истинную полуэльфийскую культуру.

В 1065 DR полуэльфы Юирвуда заключили мир с людьми, живущими на побережье между их землями и Морем Упавших Звезд, и так родилась нация Агларонд. Люди, отказавшиеся от мира, ушли на западную оконечность Агларондского полуострова и сформировали свою собственную страну, Алтумбел. Агларонд управлялся полуэльфийскими монархами в течение поколений. Приблизительно пятьдесят лет назад королевская линия заглохла, и последняя королева передала трон своей ученице Симбул. Под ее правлением народ Агларонда выстоял перед лицом Тэйской агрессии и крепкой защитой своей земли вынудили могучих соседей отказаться (по крайней мере временно) от мечты о расширении до Моря Упавших Звезд. Юирвуд уникален среди лесов, будучи непроницаемым для магии наблюдения и обнаружения. Это было большим преимуществом для Симбул и ее народа, поскольку сделало невозможным для враждебных сил контролировать движение людей и отрядов в пределах леса, охватывающего большинство Агларонда. Нога Релката - самое большое поселение полуэльфов в Юирвуде (и соответственно на всем Фаэруне). Оно является домом приблизительно 5,080 персонам, большинство из которых - полуэльфы.

Перспектива

В то время как эльфов и полуэльфов уважают и восхищаются ими во многих частях Фаэруна, люди в тех странах, где с эльфами обычно не сталкиваются, могут быть недовольны эльфийской кровью. Эльфы изящны, привлекательны, долгоживущи, таинственны и квалифицированы в могущественной магии, и людям, не знающим их достаточно хорошо, бывает легко расценить эльфов — и, в продолжение им, полуэльфов — с завистью и страхом. В местах типа Сильверимуна или Долин раса полуэльфов не является чем-то примечательным и не встречается с особенным фанатизмом. В странах с долгой историей эльфийско-человеческого конфликта, типа Тетира или Сембии, эльфийская кровь отмечает их как отличающихся и опасных, со всеми страхами и подозрениями, которые можно ожидать.

Многие полуэльфы отвечают на подозрения и притеснения своих человеческих соседей, держась подальше от человеческой цивилизации, предпочитая уединенную жизнь в диких местах Фаэруна. Другие вместо этого начинают за жизнь в путешествии, никогда не оставаясь на одном месте достаточно долго для выдерживания расстояния от народа вокруг себя из-за расовых предубеждений.

Как родина смешанного общества эльфов, людей и полуэльфов, Агларонд уникален среди стран Фаэруна. В Агларонде раса полуэльфов неприметна, и полуэльфов оценивают их собственными действиями и достижениями, а не их родственностью. Агларондские полуэльфов - тихий, вдумчивый и учтивый народ, оказывающий дружескую поддержку посторонним, но неизменно лояльный к своим друзьям. Многие полуэльфов из других стран съездили в Агларонд по крайней мере однажды в своей жизни, и немало остаются там, обогащая царство Симбул.



Персонажи-полуэльфы

Полуэльфов Юирвуда - разнообразное сообщество, приветствующее иммигрантов. Среди них могут быть найдены представители практически каждого из классов персонажей и почти любая мультиклассовая комбинация, поскольку гибкость - ключевая черта среди полуэльфов.

Одобренный класс: Самый высокий класс, который имеет полуэльф, рассматривается как его одобренный класс.

Пrestиж-классы: Полуэльфы могут использовать любые престиж-классы, открытые для людей. Они также имеют доступ к престиж-классам тайного стрелка, певца заклинаний и певца клинка (см. Приложение).

Общество полуэльфов

Агларондское общество в общем свободно и открыто. Несмотря на запертость между затворническими людьми Алтумбела и агрессивными зулками Тэя, Агларонд в недавние годы познал мир. Однако Агларондцы знают, что цена их свободы - вечная бдительность. Только их решимость, храбрость и навыки удерживают Тэйские завоевания в заливе. Любой народ с добрым сердцем, желающий стоять плечом к плечу на защите своих домов и своей свободы, приветствуется в

Агларонде, и за более чем сорок лет правления Симбул Агларонд был заметно усилен иммиграцией полуэльфийских ремесленников, лесников и авантюристов.

Среди Агларондцев люди, полуэльфы и эльфы живут рядом, принимая пути своих соседей. Полуэльфы здесь достигают взрослой жизни приблизительно в возрасте 20 лет и затем принимают любую роль, которую чувствуют лучшей для себя в своем обществе. Многие работают в лесу, охотятся на диких животных, собирая кожи, собирая редкое дерево и травы или орехи и ягоды. Агларондские лесники заботятся о том, чтобы не грабить Юирвуд, и избегают брать от леса слишком много или валить много живых деревьев.

Старшие уважаются в Агларонде за мудрость, которую они получили за эти годы. Как только полуэльф становится слишком старым, чтобы работать, о нем заботится его семейство или его деревня.

За пределами мест, подобных х Агларонду, полуэльфов - одиночки и часто держатся обособленно. Некоторые ценят дух товарищества и чувство семейства, получаемые при путешествии с группой авантюристов.

Язык и грамотность

Полуэльфы Юирвуда говорят на Общем, Эльфийском и Агларондском. Агларондский - сравнительно молодой язык, развившийся от смешивания Эльфийского с Дамарским языком человеческих поселенцев, колонизировавших побережья Юирвуда пятьсот лет назад. В качестве бонусных языков полуэльфы часто выбирают Чессентский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Мал хорандский, Оркский или Сильванский.

Все обычные полуэльфы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания полуэльфов

Обычные полуэльфы могут использовать расовые заклинания и людей, и эльфов. Они, однако, не имеют никаких собственных колдовских традиций. Агларондские тайные заклинатели часто следуют за Симбул в выборе магических школ, в которых она концентрируется: Воплощение и Превращение.

Божества полуэльфов

Обычные полуэльфы могут выбирать любое человеческое или эльфийское божество в качестве покровителя. Многие почитают Суни, за любовь, соединившую их родителей. Агларондские полуэльфы ценят Чонти, Селунэ, Валкура и эльфийский пантеон (Селдарин). Полудроу доброго мировоззрения, живущие в Агларонде, вместе с ними поклоняются Леди Танца. Поклонение Илистри распространилось за пределы тех, в чьих жилах течет кровь дроу, и много обычных полуэльфов, наслаждающихся полными кутежами — главным образом, следует заметить, барды — выбирают Илистри в качестве покровителя.

Отношения с другими расами

Обычные полуэльфы Агларонда хорошо уживаются с большинством главных рас Фаэруна. Они ценят свой вид прежде всего, но счастливы работать и с людьми, и эльфами, а также с дварфами, гномами и халфлингами. Полуэльфы Агларонда показывают заметную терпимость к полуоркам. С другой стороны, Агларондцам глубоко подозрительны Тэйцы, Малхорандцы и Унтерцы. Эти старые, коррумпированные империи стремились управлять Агларондским полуостровом в течение столетий, и даже при том, что Малхоранд и Унтер больше не имеют территориальных стремлений в этой области, свободный народ Агларонда имеет долгую память.

Оснащение полуэльфов

Обычные полуэльфы не имеют никакого собственного необычного расового оснащения. Однако, они могут использовать любое оснащение или оружие, определенное для людей или эльфов.

Животные и домашние животные

Обычные полуэльфов часто выращивают животных и держат домашних животных того же вида, что и люди и эльфы. Так как много Агларондских полуэльфов - рейнджеры или друиды, они часто имеют необычно умных, сильных и лояльных животных компаньонов. Волки, ястребы и орлы обычны в Агларонде.

Водные полуэльфы (Half-aquatic elves)

Регионы: Агларонд, Побережье Дракона, Импилтур, Сембия, Вилонский Предел.

Расовые умения: Водная Адаптация.

Водные полуэльфы не имеют никакого собственного реального общества. Рожденные от человеческой крови и крови морского эльфа, они чрезвычайно редки, так как морские эльфы редко рискуют забраться в человеческие страны. Обычно они живут в одиночестве или маленькими группами по берегу или просто живут в прибрежном человеческом сообществе.

Водные полуэльфы имеют бледно-зеленую кожу. Их волосы могут быть любого человеческого цвета, но обычно имеют при этом слабый зеленый или синий оттенок. С возрастом их волосы становятся сине-серебряными. Они имеют небольшие перепонки между их пальцами рук и ног, что делает их превосходными пловцами.

Хотя они не могут дышать водой подобно своим предкам -водным эльфам, водные полуэльфы чувствуют тягу к морю. Если они кажутся отдаленными или сторонящимися других, это не потому, что они игнорируют кого-то нарочно. Они всегда слушают рев близкого прибоя или воображают его звук, если путешествуют далеко от моря.

Водные полуэльфы достигают нормального возраста в 20 лет и могут жить более 180 лет. Так как водные эльфы больше и тяжелее, чем большинство эльфов, они имеют такие же характеристики роста и веса, как полнокровные люди.

История

Водные полуэльфы не имеют истории как подраса. Они просто слишком редки, чтобы когда-либо формировать сообщество больше чем они сами, они в общем практически неслышанны. Водные полуэльфы (или редкое семейство полуэльфов) встречают лишь горстку других водных полуэльфов в ходе своей жизни.

Перспектива

Вынужденные по природе оставаться со своим дышащим воздухом родителем, водный полуэльф отделен — кроме коротких посещений — от любых водных эльфов, с которыми он мог бы почувствовать общность, оценив половину своего наследия. Там, где некоторые люди с таким необычным наследием стали бы ожесточенными изгоями, водные полуэльфы вместо этого обычно — мечтатели, старающиеся держать свою компанию, но не обижающиеся на обстоятельства. Их человеческие соседи знают намного меньше о водных эльфах, чем люди в других местах знают о наземных эльфах, и поэтому имеют немного причин бояться эльфийской крови водного полуэльфа.

Персонажи - водные полуэльфы

Водные полуэльфы показывают полуэльфийскую гибкость, поскольку их наследие навсегда разделено. Часто одиночки, водные полуэльфы обычно становятся жуликами, колдунами или бойцами.

Одобрённый класс: Самый высокий класс, который имеет водный полуэльф, рассматривается как его одобрённый класс.

Престиж-классы: Водные полуэльфы могут использовать любые престиж-классы, открытые для людей. Они также имеют доступ к престиж-классам тайного стрелка, певца за клинаний и певца клинка.

Общество водных полуэльфов

Большинство водных полуэльфов происходит из прибрежной культуры. Детями они часто получают морскую опору на семейной рыбацкой лодке. Некоторым из таких эльфов посчастливилось иметь родителей-водных эльфов, заботящихся о них и регулярно их посещающих. Находясь в море, эти дети имеют ангела-хранителя, наблюдающего за ними из глубин.

Когда водные полуэльфы достигают нормального возраста — и часто ранее — они уходят в море. Они часто работают на рыбацких лодках или как ныряльщики за жемчугом. Они могут плавать намного быстрее, чем люди, хотя даже не в половину скорости истинного морского эльфа, так их устраивает работа в воде и водное окружение. По мере взросления водных полуэльфов все сильнее тянет к чистоте моря. Много водных полуэльфов было найдено в одиночестве в своей лодке скончавшимися от старости при очередном ловле рыбы.

Язык и грамотность

Водные полуэльфы говорят на Общем, Эльфийском и человеческом языке своего домашнего региона. Все водные полуэльфы грамотны, кроме варваров, обывателей и воинов.

Способности и расовые особенности

Водные полуэльфы имеют все полуэльфийские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- Скорость плавания 15 футов. Водный полуэльф получает +8 расовый бонус по всем проверкам Плавания и может всегда захотеть взять 10 на проверку Плавания, проверяет, даже если его несет или он под угрозой. Водный полуэльф может использовать действие бега при плавании, пока плывет по прямой линии.
- **Тоска по морю:** Водный полуэльф, не видящий моря более десяти дней, переносит -1 штраф по основанным на Мудрости проверкам, пока не вернется на берег.
- **Одобрённый класс:** Любой.
- **Автоматические языки:** Эльфийский, Общий, домашний регион. **Бонусные языки:** Любой (кроме секретных языков типа Друидского).

Магия и знания водных полуэльфов

Водные полуэльфы могут использовать расовые заклинания и людей, и эльфов. Они не имеют никаких собственных колдовских традиций. Однако, водные полуэльфы-клерики часто выбирают Воду или Океан как один из своих доменов. Точно так же водные полуэльфы-волшебники обычно концентрируются на ориентируемых на воду заклинаниях. *Водное дыхание* — истинный фаворит, поскольку позволяет водному полуэльфу посещать мир своего водяного наследия, хоть и ненадолго.

Божества водных полуэльфов

Водные полуэльфы могут выбирать любое человеческое или эльфийское божество в качестве покровителя. Многие, имеющие контакт со своей водной семьей, поклоняются Глубинному Сашеласу, эльфийскому богу глубин. Глубинный Сашелас, как считают, даже благословляет союзы между морскими эльфами и людьми, потому что они часто ведут к большему пониманию между этими двумя народами.

Маленькое количество злых водных полуэльфов уважает Амберли как своего покровителя. Однако, все водные полуэльфы уважают и боятся эту капризную богиню, подобно любому, кто живет морем. Она, по ходу, питает слабость к игре с жизнями водных полуэльфов, словно пойманных между воздушным миром и тем, что ниже.

Отношения с другими расами

Водные полуэльфы общаются с большинством обычных рас. Они обычно предпочитают компанию людей, но находят эльфов всех видов очаровательными. Они также наслаждаются компанией dwarфов, гномов и халфлингов и даже не возражают против полуорков. Подобно их родителям -водным эльфам, они ненавидят сахагинов и других злых морских существ.

Оснащение водных полуэльфов

Водные полуэльфы не имеют никакого необычного собственного расового оснащения. Однако, они могут использовать любое оснащение или оружие, специальное для людей или эльфов. Им особенно близко оружие водных эльфов, включая копья, сети и трезубцы.

Животные и домашние животные

Водные полуэльфы держат животных или домашние животных столь же часто, как и любые люди-мореплаватели. На борту корабля они предпочитают котов. Они любят играть с рыбой и морскими млекопитающими в прибрежье, но они редко одомашнивают таких существ.

Полудроу (Half-drow)

Регионы: Дамбрат, Эльф (дроу), Полудроу, Север.

Расовые умения: Глаза Дроу.

В большинстве стран полудроу редки. Так как так многие дроу однозначно злы, они могут общаться людьми лишь посредством насилия или рабства. Единственное исключение - полудроу земли Дамбрат на Сияющем Юге, являющиеся результатом столетнего покорения дроу человеческого народа этой земли.

Полудроу имеют темноватую кожу, серебряные или белые волосы и широкий диапазон цвета глаза. Они часто столь же темносердечные, как и их эльфийские родители, но с ожесточенным негодованием, приходящим от знания, что в обществе дроу на них смотрят как на второразрядных членов. В человеческом обществе полудроу не доверяют почти настолько же, как и их энергичным кузенам. Несмотря на это, добрые полудроу намного менее редки, чем добрые дроу. Имеет ли это отношение к влиянию их человеческой крови или к желанию мятежа против дроу, обращающимися с ними так плохо - сказать трудно.

Полудроу используют те же возрастные категории, как и остальные полуэльфы. Они используют стандартные записи полуэльфийского роста и веса из Таблицы 6-6 в "Руководстве Игрока".

История

Около 500 лет назад варварское человеческое королевство Дамбрат столкнулось с мощным городом-государством дроу Т'линдет, находящимся под близлежащими Горами Гноллуотч. Когда дроу победили, они поработили людей региона. В течение нескольких человеческих поколений победившие темные эльфы брали человеческих возлюбленных из числа своих рабов, что закончилось большим количеством полудроу. Сегодня этот народ составляет приблизительно 15% населения страны.

В свое время правящая знать дроу стала проводить все меньше и меньше времени на поверхности, в возвращаясь в свой подземный город и оставляя свои поверхностные завоевания в руках своих гибридных детей. Великий Дом Т'линдет превратил широкие земли Дамбрата в свои персональные феодальные владения и отпрыски-полудроу служат хорошие управляющими их обширных поместий. Эти большие старые семейства полудроу, управляющие Дамбратом до наших дней, номинально лояльны древнему Дому Т'линдет. Кровь Дроу - признак власти и богатства в Дамбрате, но когда поверхностные полудроу посещают свои древние семейства под Горами Гноллуотч, они понимают, что полнокровные дроу обращаются с ними как с неполноценными.

Перспектива

Дамбратские полудроу комбинируют холодное, снисходительное высокомерие с тайны позором. Хотя они рассматривают себя лучше людей, которыми они управляют, они знают, что их кузены-дроу чувствуют нечто подобное к ним. Они проводят много времени, пытаясь что-то доказать каждому вокруг себя.

Многие полудроу становятся авантюристами, чтобы избежать фанатизма, перед которым они стоят почти в каждом сообществе вне Дамбрата. Дамбратанцы, с другой стороны, часто уходят подальше со своей родины, чтобы добыть богатство и известность, которая может доказать их превосходство дома.

Персонажи-полудроу

Полудроу Дамбрата - часто бойцы и волшебники — два быстрых пути к власти на поверхностном мире. В отличие от управляемого кастой общества их предков-дроу, из которого они прибыли, полудроу показывают всю адаптируемость других полуэльфов. Соответственно, многие из них выбирают мультиклассирование.



Одобрённый класс: Самый высокий класс, который имеет полудроу, рассматривается как его одобрённый класс.

Престиж-классы: Полудроу могут использовать любые престиж-классы, открытые для людей. Они также имеют доступ к престиж-классам тайного стрелка, певца заклинаний и певца клинка.

Общество полудроу

В Дамбратском обществе полудроу - аристократы по рождению. Они становятся избалованными, но и от них ожидается многое. Когда они становятся взрослыми, они должны стараться доказать, что достойны своей крови. Если они терпят неудачу, они позорят все свое семейство и могут быть отвергнуты и с позором изгнаны из страны.

Пожилые полудроу, оказавшиеся там, могут осесть и преподавать более молодым то, что они знают. Иначе они должны держаться своей избранной профессии, пока их наконец не посчитают достойными. В любом случае, пожилые полудроу редко живут намного дольше возраста, в котором начинают слабеть, поскольку всегда найдутся более молодые, жаждущие возможности потребовать богатства и статуса полудроу в возрасте.

Вне Дамбрата многие полудроу - уединенные души, предпочитающие скорее советоваться с самим собой, чем запятнать себя мнением других. Иногда они объединяются в важничающую группу, часто измываясь над теми, кого, как они чувствуют, могут запугать.

Язык и грамотность

Полудроу говорят на Эльфийском и человеческой языке своего домашнего региона. Если они выросли в Подземье или Дамбрате, они говорят на Нижне-общем. Иначе они говорят на Общем.

Все полудроу грамотны, кроме варваров.

Способности и расовые особенности

Полудроу имеют все полуэльфийские расовые черты, прописанные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- Темновидение до 60 футов.
- **Кровь дроу.** Для всех специальных способностей и эффектов полудроу рассматриваются как дроу.

Магия и знания полудроу

Полудроу могут использовать расовые заклинания и людей и дроу. Они не имеют, однако, никаких своих колдовских традиций.

Обычные магические изделия: Из-за влияния Ловиатар в Дамбрате магические кнуты могут быть куплены со скидкой 10% от полудроу.

Божества полудроу

Полудроу могут выбирать любое человеческое божество или божество дроу как покровителя. Дамбратские полудроу почти всегда выбирают или покровителя из пантеона дроу, или, еще лучше, Ловиатар. Добрые полудроу почти всегда берут в качестве покровителя Илистри. Для многих добросердечных полудроу выбор Илистри - компромисс между обеими сторонами их наследия, такой, с каким они могут жить счастливо.

Вера Ловиатар занимает определенное место среди народа Дамбрата. Эта богиня боли и страдания имела в Дамбрате последователей, прежде чем дроу завоевали эту землю. Фактически, без помощи культа Ловиатар дроу могли бы никогда не занять эту страну вообще. В уважение к ней, поклонение Ловиатар - все же официальная вера Дамбрата и большинство полудроу, живущих там, следуют этой линии.

Отношения с другими расами

Большинство полудроу не особенно хорошо уживаются с кем-либо, кроме других полудроу. Дамбрат - реальное место для такого народа. Добрый полудроу часто дружелюбен, когда подходит с принятием или пониманием, но иначе спесив. Все они слишком хорошо знают, как большинство людей относится к их семье-дроу, расширяя это и на них.

Оснащение полудроу

Полудроу не имеют никакого необычного собственного расового оснащения. Однако, они могут использовать любое оснащение или оружие, специальное для людей или дроу. Они питают особую нежность к ручному арбалету.

Регион полудроу

В то время как многие полудроу - аборигены Дамбрата выбирают этот регион, персонаж-полудроу, живущий в более северных землях - экспатриант и одиночка. Этот регион представляет уединенного полудроу - аборигена лесистых местностей Кормантора или Севера.

Привилегированные классы: Клерик, боец, рейнджер, жулик. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получать на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Полудроу любого другого класса не могут выбирать одно из региональных умений и не получают бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Эльфийский, Нижне-общий.

Бонусные языки: Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Сильванский.

Региональные умения: Адаптация к Дневному Свету, Глаза Дроу, Сильная Душа, Выживший.

Бонусное оснащение: (А) рапира * или длинный меч *; или (В) цепная рубака *; или ручной арбалет (С) и 5 доз нокаутирующего яда дроу (см. Приложение).

Глава 5

Полуорки и орки

Четыре подрасы орков, как известно, бродят по Фаэруну. Первая из этих подрас - серые орки Востока, кочевые орки, фанатичные в поклонении своим божествам. Вторая - воинственные горные орки Севера, весьма подобные в физических способностях оркам, представленным в "Руководстве Монстров", но с весьма отличающимся сообществом и взглядом на жизнь. Третья - полуорки, одна из "бездомных" рас Фаэруна, смешанный народ без истории, которую он может назвать своей собственной. Четвертая подраса включает орогов глубокого Подземья, могущественных оружейных мастеров и военных лидеров, давно забытых поверхностными народами.

Краткий обзор

Война наполняет каждый аспект общества орков. Когда они не совершают набеги и нападения на своих врагов (часто на другие племена орков), орки тренируются в борьбе, изготавливают и восстанавливают оружие и осадные механизмы и вообще сгорают от нетерпения в ожидании следующего сражения.

Племена орков часто делают свои логовища в естественных пещерах, так как пещеры легко защитить и для укрепления требуется не так много строительства. Также обычно чтобы найти племя орков живущим в разрушенной крепости или подземном комплексе, захваченном при вторжении. Племена орков, не нашедшие подходящую сеть пещер или подземелье или замок, строят вместо этого маленькие кочевые деревни. Деревня орков состоит из палаток и других временных структур, выстраиваемых в кругом, охраняемых рвом или палисадом. Эти деревни строятся на вершинах холмов или напротив утесов, озер или рек, используя естественные препятствия для увеличения обороноспособности деревни.

Орки имеют дикое, патриархальное общество. Фактически невозможно найти женщину-орка в положении светской власти в сообществе орков. Мужчины-орки, как правило, берут несколько жен, с которыми обычно немногим лучше чем с трофеями или рабами. Сыновья орков, как ожидается, обучатся в бою, как только они смогут держать оружие, и борьба среди родных братьев поощряется. Отец-орк не имеет никакого интереса в выращивании ребенка, который не сможет выстоять против своих братьев, и болезненный или маленький орк никогда не живет долго.

Женщины-орки имеют немного возможностей продвинуться. Редко, особенно жесткая женщина-орк может пробить себе путь в оркскую армию и служить рядом со своими братьями как равная, но главным образом женщинам-оркам остается роль слуги и матери. Женщины орков также физически сильны и способны, как и мужчины, но общество орков ограниченное и зверское. Одна реальная область, в которой женщина-орк может надеяться превзойти других - магия, особенно божественная. Женщины-орки - адепты, клерики и друиды используют свои магические навыки для обращения в страх и трепет в мужчин своего сообщества, и главным образом остаются в одиночестве, чтобы делать то, что захотят.

Рабство в общинах орков обычно. Обычно рабы в логовище орков - поработанные кобольды или гоблины, хотя не необычно увидеть в качестве рабов и орков противостоящих племен или подрас. Люди, гномы, дварфы и халфлинги часто также сохраняются как рабы, хотя с ними обращаются плохо и вообще они не выживают долго в столь резких условиях. Рабы-эльфы редки, так как большинство орков предпочитает просто убивать и съедать любых эльфов, на которых они наткнутся.

Расовая история

Орки - подобно эльфам, дварфам и многим другим расам, теперь достаточно известным на Фаэруне - не истинные уроженцы Торила. Первое перемещение орков на Фаэрун произошло много тысяч лет назад, через *порталы*, построенные одной из рас создателей. В течение тысяч лет после того, как они изначально мигрировали на Торил, орки были немногим больше чем дикари, слишком занятые борьбой и враждующие между собой, чтобы привлечь внимание великих эльфийских наций. Этот век истинной дикости среди орков Фаэруна, как полагают, продолжался в течение более чем пятнадцати тысяч лет. Приблизительно в -3800 DR орки Севера наконец объединились в фактические племена. Меньше чем 200 лет спустя племена, объединенные мощными лидерами орков, сформировали первую оркскую орду. Этот легион орков сперва направил свое внимание на юг - в -3605 DR они начали большое вторжение на неоперившуюся нацию Нетерил и принесли немалое опустошение, прежде чем Нетерезы и эльфийские армии отбросили их. Несмотря на свое поражение, орки поняли, что имеют вкус к войне, и начиная с этого времени периодические вторжения орков продолжают угрожать южным царствам каждые несколько поколений, когда поселения орков становятся достаточно большими для формирования новой орды.

Север не был единственным регионом Фаэруна, почувствовавшим дикие когти орков. В -1081 DR банда восставших Малхорандских волшебников открыла *портал* на родину орков ипустила огромную орду существ в мир несколькими годами позже. Результат Войн Врат Орков - время величайшего опустошения и войн, причиненных Фаэруну расой орков. Орки были наконец побеждены в -1059 DR и рассеяны по всему региону.

Начиная с тех давних времен, орки остаются чумой на поверхности мира. На Севере орды орка разрушили (или помогли уничтожить) много великих королевств дварфов, людей и эльфов, включая Аммариндар, Фалорн, Делзун, Иэрлэнн и Иллефарн. Орды орков в разные времена разорили Чессенту, Васт и Побережье Меча аж до самого Калимшана. Лишь вопрос времени - когда орки соберутся снова.

Серый орк (Gray orc)

Регионы: Дамара, Лунное Море, Орк, Рашемен, Теск, Вааса или Васт.

Расовые умения: Адаптация к Дневному Свету, Натиск Очертя Голову.

Расовые престиж-классы: Военачальник орков.

Регулировка уровня: +1.

Орки восточных земель сконцентрированы сегодня в Лунном Море и Бескрайней Пустоши, намного меньшее их количество рассеяно по различным землям, лежащим между ними. Серые орки выглядят менее зверски, чем их более дикая северная семья, но все же очевидно нечеловечески. Они несколько волосаты, с длинными гривами щетинистых волос на головах, плечах и спинах. Их лица менее свиные, чем у горных орков, за исключением клыков. Они имеют желтые, оранжевые или красные глаза, люпиновые уши и черные или седые волосы. Серые орки более способны носить "цивилизованную" одежду, чем горные орки, и предпочитают одеваться в коричневый, черный, синий и другие темные цвета. Тон кожи - обычно серый с более светлыми или темными пятнами на груди и боках.

Персонажи - серые орки имеют стартовый возраст, продолжительность жизни и характеристики роста и веса полуорков. См. Главу 6 "Руководства Игрока".

История

Страны Востока были относительно свободны от бича орков довольно долго в истории Фаэруна. К сожалению, все изменилось в -1081 DR, когда Знатор-Волшебник Тэйд, последний из выживших учеников древних Имаскарских волшебников, открыл роковой *портал* к дикому миру во власти империй фанатичных религиозных орков. Тэйд был казнен немного позже за подстрекательство волшебников Малхоранда и Унтера к восстанию, после чего никто на Фаэруне не знал о существовании *портала*. В течение пяти лет *портал* оставался бездействующим, пока не был обнаружено орками, хлынувшими сквозь него и осадившими нации Малхоранда и Унтера. Эта атака продолжалась в течение шести лет и стала известна историкам как Войны Врат Орков.

Войны Врат Орков начались в -1076 DR и быстро выросли в войну разрушительного масштаба. Воины-орки убивали тысячи и тысячи, но самым ужасным аспектом этой армии была ее магическая мощь. Эти орки были намного более фанатичны, чем таковые Севера, и их клерики развили удивительно мощные и смертельные заклинания. Мощнейшей из этой магии была способность клериков орков призывать прямых аватаров своих божеств, способность, с которой они имели обыкновение часто сокрушать своих врагов. Боги Малхоранда и Унтера также обладали аватарами, находящимися на Фаэруне, но они израсходовали многое из своей силы на освобождение преданных от годов притеснения Имаскарской Империей и были плохо подготовлены, чтобы защититься от орд орков. Однако, божества этих двух наций выступили против орков, ответивших призывом аватаров своих богов. Финальным сражением была Битва Богов, колоссальное столкновение сил, травмировавшее землю. Малхорандское божество Ре было убито лидером пантеона орков, Груумшем. Многие последовали за ним, поскольку несколько сил Унтерского пантеона были убиты аватарами оркских богов. Армии орков и их божества были ужасно ослаблены, несмотря на свою победу над врагами, и двумя годами позже разрушенные остатки Малхорандского и Унтерского пантеонов сплотились, нанеся поражение оркам и их божествам в -1069 DR.

Разрушение орд орков было столь полным, что серые орки регионе оказались неспособны оправиться полностью. За следующие несколько сотен лет серые орки разбивались вновь и вновь на бесчисленные маленькие племена, рассеянные повсюду в Тэе, Лунном Море и в соседних регионах. Ожесточенная борьба среди их собственного вида предохранила серых орков от возвращения к силе, которой они когда-то владели в течение Войн Врат Орков.

Перспектива

Серые орки столь же злобные, дикие и варварские, как их северные кузены, но они испытывают недостаток адреналина горных орков для побед и порабощения. Серый орк, весьма вероятно, реагирует на события внезапно и абсурдно, доверяя более своему сердцу и инстинктам, нежели логике. Когда представляется возможность напасть на ненавидимого конкурента, серый орк не смущается ничем, даже если он был жестоко побежден ранее тем же самым врагом.

Персонажи - серые орки

Сила серого орка ведет к классам бойца и варвара, а их восприятие и хитрость также делают их эффективными рейнджерами.

Одобренный класс: Клерик. Хотя серым оркам удобна дикая жизнь варвара, они обычно предпочитают быть более спокойными и собранными, чем северные орки, сосредотачивая свою ярость и ненависть внутри. Это позволяет им превосходить других как клерики воинственных оркских божеств.

Престиж-классы: Серые орки не имеют непосредственного интереса в большинстве престиж-классов и предпочитают оставаться с одним классом, который они выбрали изначально. Многие клерики орков становятся божественными чемпионами или божественными учениками, если могут выполнить требования, но немногие проживают достаточно долго, чтобы сделать так.

Общество серых орков

Серые орки - кочевники. Они живут в отдаленных, пустынных углах северо-востока Фаэруна и владут бедное существование, путешествуя по традиционным миграционным маршрутам между установленными местами разбивки лагерей и любимыми пещерами от сезона к сезону. Когда ресурсы области истощаются, племя уходит в более богатый район.

Типичное племя серых орков состоит из 30-50 членов, во главе с самым сильным орком племени. Этот орк известен как вождь, и он ответственен за решение, когда племени напасть на своих соседей. Эта позиция обычно в лучшем случае временная, поскольку вожди орков постоянно убиваются (или в сражении, или через предательство) и заменяются новыми

вождями. Истинной силой племени серых орков, тем не менее, является высокий священник племени, как правило, адепт или клерик (часто женщина), удерживающий свое положение много лет. Серые орки - фанатики, и слово их племенных клериков - закон. Клерики других племен обычно рассматриваются как еретики, несмотря на тот факт, что оба племени, вероятно, поклоняются одному и тому же божеству в одной и той же манере.

Язык и грамотность

Серые орки говорят на сложной вариации языка орков. Любой, кто может говорить на Оркском, может понять этот язык, но многие слова, словосочетания и произношение дико изменяются от племени к племени и обычно требуется несколько дней, чтобы разобраться и привыкнуть к особенностям нового племени. Серые орки не любят узнавать новые языки, но клерики племени, как правило, знают Общий (чтобы допрашивать пленников) и Гигантский и Гоблинский (чтобы взаимодействовать с возможными союзниками).

Серые орки неграмотны, если они не имеют уровней классов игрового персонажа, кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Все серые орки обладают следующими расовыми чертами:

- +2 Сила, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -2 Харизма: Серые орки не столь сильны, как горные орки, но они обычно намного более независимы и решительны.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость серого орка - 40 футов. Их шаг вприпрыжку длинен, и они могут быстро покрывать большие расстояния.
- Опытный с великим топором и длинным луком; серые орки обучаются оружию с детства.
- **Чувствительность к свету (Ex):** Серые орки переносят -1 штраф на броски атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.
- **Нюх (Ex):** Серые орки имеют способность нюха, как детализировано в "Руководстве Ведущего".
- **Кровь Орков:** Для всех специальных способностей и эффектов серый орк рассматривается как орк. Серые орки, например, могут использовать или создавать оркское оружие и магические изделия с расово определенными силами орков, как будто они орки.
- **Одобренный класс:** Клерик.
- **Регулировка Уровня:** +1. Серые орки немного мощнее и получают уровни медленнее, чем большинство других обычных рас Фаэруна. См. Таблицу 1 для большего количества информации.
- **Автоматические языки:** Общий, Оркский. **Бонусные языки:** Драконий, Гигантский, Гоблинский.

Магия и знания серых орков

Тайные заклинатели хоть и не неизвестны неизвестный среди серых орков, но все же весьма редки. В обществе зверства и силы остается немного места для больших академических изучений. Те орки, которые становятся тайными заклинателями - неизменно одиночки или изгои.

Божественные заклинатели намного более обычны среди серых орков. Когда они изначально вторглись на Фаэрун в течение Войн Врат Орков, они обладали многими уникальными и мощными заклинаниями, самые мощные из которых могли призывать аватара божества заклинателя. Начиная с их поражения многое из знаний этой магии было утеряно, и теперь адепты и клерики орков сосредотачиваются на более обычной магии. Серые орки нечасто становятся друидами.

Магические изделия серых орков

Адепты и клерики часто изготавливают свитки и микстуры, чтобы помочь себе или поддерживать силу своего племени, но главным образом большинство магических изделий, которые можно найти в племени серых орков - изделия, снятые с тел их врагов.

Божества серых орков

Серые орки поклоняются всем различным божествам орков одинаково. Они признают Груумша как лидера оркских богов, но типичный серый орк не чувствует надобности поклоняться ему более, чем любому другому божеству, и обычно выбирает божество, которое ближе всего соответствует специфическим интересам и характеру орка. Большинство орков определенного племени поклоняется одному и тому же божеству.

Отношения с другими расами

Серые орки ни с кем не общаются хорошо, кроме непосредственно племени. Другие племена орков рассматриваются с подозрением и ревностью. Если предполагается, что другое племя имеет материальное преимущество перед тем, к которому Вы принадлежите, племена орков часто нападают друг на друга, чтобы украсть ресурсы. Они не питают никакой специфической ненависти к другим расам; серые орки в значительной степени ненавидят всех одинаково. Известные исключения - гоблины и кобольды (которых орки часто принимают в свои племена как любимчиков или рабов) и огры (которыми орки восхищаются за их дикую силу).

Оснащение серых орков

Серые орки немного чище, чем горные орки, и их оснащение в результате сохраняется в лучшей форме. Топоры в особенности рассматриваются как святыне, и орк скрупулезно заботится о своем топоре, постоянно затачивая его и восстанавливая вмятины и крошечные изломы. Они часто отмечают свои величайшие убийства зарубками на рукояти топора или надписывая имена на обухе. Символы типа перьев, бусинок, драгоценных камней и частей тел, собранных у

побежденных врагов (пальцы и уши - фавориты), часто украшают топор орка. Серые орки любят легкие доспехи, которые позволяют им использовать преимущества их скорости.

Животные и домашние животные

Племена серых орков часто держат маленькое семейство животных или тварей в качестве стражей, но забота о таких существах - ответственность всего племени. Эти опекуны обычно не очень опасны, так как многие племена познали трудный путь, при котором столь мощный охранник, как буллит, может просто-напросто съесть племя. Обычные стражи племени - ужасные ласки, ужасные росوماхи, ужасные боровы, свиные медведи и различные виды паразитов.

Полуорк (Half-orc)

Регионы: Амн, Чессента, Дамара, Лунное Море, Север, Ваа са и Уотердип.

Расовые умения: Натиск Очертя Голову.

Расовые престиж-классы: Военачальник орков.

Полуорки достаточно обычны по всему Фаэруна. Они не имеют никакой истинной родины, которую могут назвать своей собственной, и в результате большинство их проводит свою жизнь, блуждая по миру в поисках цели. Полуорки - неизменно производная от человека и орка, но истории говорят о полуорках, несущих кровь dwarфов, гоблинов, хобгоблинов и даже халфлингов, гномов и эльфов. Орки - плодovitая раса, и такие истории, вероятно, имеют под собой некую основу.

Полуорки обычно ростом примерно как люди и немного более тяжелые. Их кожа обычно серая с зеленым или даже пурпурным оттенком, и их лица характерны нависшими бровями, выступающими челюстями с зубами наружу и плоскими приплюснутыми носами. Это и их грубые волосы на теле делают их происхождение видимым для всех.

История

Полуорки были частью Фаэруна в течение очень долгого времени, но тем не менее они никогда не организовывались в собственную истинную цивилизацию. Уникальные полуорки часто получают великую власть в избранной области и становятся известными в текстах истории, но их действия всегда идут от имени других народов или (чаще) изолированно, без привязки к какой-либо специфической цивилизации.

Перспектива

Большинство полуорков - неприветливые индивидуумы, пережившие ужасное детство. Они слишком грубы и дики, чтобы хорошо уживаться с людьми, и слишком хрупкие и вдумчивые, чтобы соответствовать оркам. В результате большинство полуорков становится одиночками без какого-либо влияния оркского или человеческого общества. Таким образом, полуорки высказывают свое мнение и действуют, когда чувствуют, что не будет страшных последствий. Они - кочевники, одиночки и отшельники в лучшем случае и убийцы и ди кари в худшем случае.



Не имея места, которое можно назвать домом, и часто без семейства или близких друзей, на которых можно рассчитывать, полуорки с раннего возраста учатся блюсти свои интересы. Это часто интерпретируется другими расами гонками как жадность или эгоизм, но слишком много полуорков познали трудный путь, на котором их нигде не приветствуют и они должны сами позаботиться о себе.

Персонажи-полуорки

Естественная сила и крепость полуорков настоятельно подталкивает их к классу бойца и варвара и отодвигает от колдовских классов. Жулики-полуорки также обычны.

Одобренный класс: Варвар; полуорки, как правило, избегают общества и в результате должны быть сильными и способными выжить в диких местах.

Престиж-классы: Полуоркам в их кочевых путешествиях часто предоставляется широкий диапазон престиж-классов. В результате не необычно для полуорка более высокого уровня обладать одним-двумя уровнями почти во всех престиж-классах, для которых он может выполнять требования.

Общество полуорков

Хотя полуорки Фаэруна не имеют никакой истинной нации, которую они могут назвать своей собственной, в мире есть некоторые маленькие области, которые управляются их видом. Странно, но кажется, что когда полуорки собираются большими группами, подобно этим, они обычно намного более цивилизованны, чем их дикая семья - орки. Ранее разрушенный город Палисехак в Ваасе, например, восстановлен большим племенем почти в десять тысяч полуорков, теперь мирно торгующих со своими соседями. Другой пример - Фсант в Теске, город с сильным присутствием серых орков и возрастающим сообществом полуорков.

Язык и грамотность

Все полуорки говорят на Общем и Орском. Они принимаются и в орском, и в человеческом обществе и способны ясно связываться с обоими, что увеличивает для полуорка шанс найти союзников. Хотя из них и не получаются особенно одаренные лингвисты, полуорки изучают множество других языков просто в результате своего кочевого, блуждающего образа жизни. Другие языки, обычно изучаемые полуорками, включают Дамарский, Гигантский, Гноллский, Гоблинский, Иллусканский и Нижне-общий.

Все полуорки грамотны, кроме варваров, адептов, обывателей и воинов.

Способности и расовые особенности

Полуорки имеют все расовые особенности полуорков, прописанные в "Руководстве Игрока".

Магия и знания полуорков

Полуорки не имеют централизованного общества, которое они могут назвать своим собственным, и в результате не развили никаких уникальных расовых заклинаний или колдовских традиций.



Магические изделия полуорков

Учитывая их склонность к войне, полуорки предпочитают, как правило, магическое оружие и доспехи. Их полная опасностей жизнь часто зависит от их наступательных и защитных способностей. Изделия, подобные *шляпам маскировки*, нравятся полуоркам, живущим в тех регионах, где их вид ненавидят или не доверяют.

Божества полуорков

Полуорки, остаются среди орков, поклоняются богам оркского пантеона, часто с большей верой и пылом, чем обычные орки, поскольку многие полуорки чувствуют потребность доказать своим божествам, что они столь же мощны и сильны, как их энергичные родственники -орки. Те полуорки, которые не живут среди орков, свободны выбирать божества как пожелают. Обычные божества-покровители таких полуорков в - Бэйн, Гарагос, Хоар, Ловиатар, Малар, Талона, Темпус и Тир.

Отношения с другими расами

С полуорками готовы драться большинство других рас, так как многие просто предполагают, что оркская кровь дала полуоркам дикость и жестокость. Большинство полуорков в возвращает это подозрение и не любят взаимодействовать с другими. Они нелегко заводят друзей. Как только доверие установлено, часто оно мимолетно и может быть сломано всего одним извращенным комментарием. Часто полуорк присоединяется к приключенческой компании и никогда не чувствует себя полностью непринужденно со своими компаньонами по путешествию, независимо от того, сколько раз они доказали свою лояльность.

Оснащение полуорков

Полуорки как раса не развили никаких уникальных типов экзотического оружия, хотя многие индивидуумы любят оркское оружие типа двойного топора. Большинство их сдержанно относится к обладанию большим количеством оснащения и механизмов, чем они могут легко унести, и из-за их кочевого духа, и потому, что они всегда должны быть готовы порвать свои корни и уйти, если соседи внезапно решат повернуться против них.

Животные и домашние животные

Полуорки особенно любят держать животных в качестве домашних животных, так как у домашних животных немного предвзятых понятий о персоне или расы. Охотничьи собаки, лошади и соколы - популярный выбор, и те, кто имеет специфические навыки Приручения Животного, иногда обучают более опасных монстров, типа совиных медведей, паукоедов и ужасных животных, как домашних животных или фаворитов.

Горный орк (Mountain orc)

Регионы: Север, Орк, Серебряные Марши,

Расовые умения: Адаптация к Дневному Свету, Натиск Очертя Голову.

Расовые престиж-классы: Военачальник орков.

Орки Севера и Хребта Мира включают старейшую и самую многочисленную из различных подрас орков, активных на Фаэруне. Фактически, многие предполагают, что все орки подобны диким разжигателям войн этого региона, и не считают серых орков или даже полуорков отдельными расами.

Горный орк - на вид откровенно чудовищное существо для большинства цивилизованных народов Фаэруна. Горные орки выглядят чем-то подобно примитивным людям, но они гораздо выше, семи или более футов ростом; редкие немногие превышают ростом восемь футов. Они имеют коренастые, мощные шеи, и их звероподобные головы, кажется, сидят прямо на массивных плечах. Их глаза - всегда глубоких оттенков красного, и их лица - смесь свиных морд и больших клыков. Горные орки часто вплетают шнурки и крошечные кости в свои густые спутанные волосы, которые обычно черного цвета. Их одежда груба и примитивна, часто неприятных цветов типа кроваво-красного, горчично-желтого, желто-зеленого и глубоко-пурпурного. Это далеко не самая чистоплотная из рас Фаэруна, и они восхищаются, украшая свои тела шрамами и военной росписью.

Горные орки - не долгожитель и. Они используют следующие характеристики эффекта старения, как описано в Таблице 6-5 в "Руководстве Игрока":

Орк, горный	30	40	50	+2d10 лет
-------------	----	----	----	-----------

Горные орки больше и мощнее, чем большинство других народов Фаэруна, и они используют следующие случайные характеристики роста и веса (см. Главу 6 "Руководства Игрока"):

Орк, мужчина	5'8"	+2d10	150 фнт.	x (2d6) фнт.
Орк, женщина	5'0"	+2d10	115 фнт.	x (2d6) фнт.

История

Горные орки были частью Фаэруна в течение тысяч лет, но в течение большинства этого времени они были немногим более чем дикие животные, спорадически вторгавшиеся в южные земли эльфийских наций. Эльфы, не особенно напрягаясь, отбивали эти неподготовленные вторжения и часто посылали партии на север, к Хребту Мира, чтобы охотиться на орков просто из спортивного интереса. К нашим дням горные орки накопили глубокую и кипучую ненависть к эльфам, а также и к людям, поскольку эльфы брали на себя защиту людей от оркских набегов.

В течение последовавших Войн Короны и Лет Блуждания эльфийские нации ослабели, и орки получили их шанс стать сильнее. "Цивилизация" орков Севера заняла много поколений, и в это время орки развили важные навыки типа обработки металлов,ковки доспехов и изготовления оружия. Наконец, в -3605 DR орки скатились с Хребта Мира первой большой оркской ордой и учинили невыразимую резню, принеся отчаяние неоперившейся нации Нетерила. Эту орду отогнали объединенные силы эльфов и людей, но орки были просто отброшены, а не разбиты.

После этого первоначального вторжения орды орков периодически текли на юг в попытке отобрать земли людей и эльфов. Одно большое вторжение орков произошло немногим позже падения Нетерила, в -100 DR; единственным королевством, противостоящим их натиску, было эльфийское царство Иэрлэнн. Другой большой налет произошел в 1235 DR; эта орда орков пронеслась с самых северных пиков аж до Калимшана. Это вторжение продолжалось в течение шести лет и было отбито лишь в 1241 DR направленным объединением армий.

Каждый раз, когда появляется новая орда, она в конечном счете отгоняется обратно на север. Однако, народы этих регионов живут в постоянном страхе того, что следующая может оказаться ордой, которая ломает хребет цивилизованного мира раз и навсегда.

Перспектива

Горные орки прежде всего воинственны и разрушительны. Они твердо полагают, что в один прекрасный день они должны наконец сокрушить цивилизованный мир и унаследовать земли, по праву принадлежащие им. О своих предыдущих поражениях они думают не как о потерях, а как о предварительных атаках, разработанных в основном для проверки ресурсов и решений их врагов.

Несмотря на это общее видение дикарского Фазруна, управляемого орками, самое большое препятствие, перед которым они стоят - их неспособность объединиться по какой-либо причине, кроме войны. Когда поселения орка становятся достаточно большими и появляется оркский лидер достаточными обаянием и влиянием, чтобы сплотить их, племена орков Севера могут потрясти мир. Но большинство времени горные орки проводят в ожесточенной борьбе между собой.

Персонажи - горные орки

Варвары и бойцы доминируют среди горных орков, жулики и адепты занимают соответственно третье и четвертое место.

Одобренный класс: Варвар; горные орки построили свое общество вокруг концепции силы, дающей право.

Престиж-классы: Самый печально известный престиж-класс среди племен Севера - ужасающий военачальник орков (см. Приложение), эти харизматичные индивидуумы ответственны за сбор и продвижение разрушительных орд орков на юг против цивилизованных стран. Горные орки иногда становятся черными стражами или убийцами, но это - скорее исключение.

Общество горных орков

Горные орки собираются в огромные племена. В отличие от семьи серых орков, горные орки не кочевые. Они выбирают пещеру или старые руины в качестве логовища и заселяют их. По мере того, как их поселения растут, строятся грубые новые здания, и во многих местах Севера логовища орков начали походить на фактические города. Когда город орков становится слишком большим, обычный результат - ожесточенная гражданская война, которая заканчивается тем, что проигравшая фракция убегает, чтобы сформировать свое собственное племя в другом месте. Эта традиция борьбы удерживает большинство городов и крепостей орков от становления слишком большими. Размер племени горных орков значительно варьируется в зависимости от успеха племени и его возраста. Меньшие племена редко насчитывают менее 50 членов, а большие племена, типа Орков Колючего Черепа, могут насчитывать более 5,000 боеспособных орков.

Количество племен орков на Севере невозможно предположить, и племена поднимаются или исчезают ежемесячно. Однако несколько племен велики и достаточно стары, чтобы стать печально известными повсюду в регионе. Три главных племени Гор Ровин - совершенный пример: Красные Клыки, Берущие Сердца и Колючие Черепа долго терроризировали этот регион. Племена орков в предгорьях и высотах Хребта Мира намного многочисленнее, а также это место, где теперь живет одно из самых печально известных и успешных племен орков - племя во главе с Королем Оболдом Множество Стрел.

Язык и грамотность

Все персонажи-горные орки могут говорить на Оркском и Общем. В отличие от серых орков, различные северные племена говорят на очень подобных диалектах Оркского, скорее всего вследствие того, что есть намного больше взаимодействия среди различных горных племен, чем среди независимых племен востока. Горные орки часто изучают также Гигантский и Гоблинский, так что они могут связываться со своими согласными соседями, и Общий, чтобы допрашивать заключенных.

Все горные орки неграмотны, кроме имеющих классы игрового персонажа помимо варвара.

Способности и расовые особенности

Все горные орки обладают следующими расовыми чертами:

- +4 Сила, -2 Интеллект, -2 Мудрость, -2 Харизма: Горные орки фантастически сильны, но они реагируют на ситуации с жестокостью и плохим планированием.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость горного орка -30 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- Опытный с великим топором и копьем. Горные орки обучаются оружию с детства.
- **Чувствительность к свету (Ex):** Горные орки переносят -1 штраф на броски атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

- **Кровь Орков:** Для всех специальных способностей и эффектов горный орк рассматривается как орк. Горные орки, например, могут использовать или создавать оркское оружие и магические изделия с расово определенными силами орков.
- **Автоматические Языки:** Общий и Оркский. **Бонусные языки:** Драконий, Дварфский, Гигантский, Гоблинский.
- **Одобренный класс:** Варвар.

Магия и знания горных орков

Горные орки больше заинтересованы физическим боем, чем магией. Тем не менее, они понимают и ценят тактическую ценность наличия магической поддержки на войне. Их заклинатели сосредотачиваются на магии, которая может непосредственно применяться в бою, особенно на заклинаниях, подобных *спешке*, *острому краю*, *благословению*, *молитве* и другим, которые поддерживают боевые отряды. Несмотря на это, многие племена орков думают о магии как о пути трусов, чем-то используемым их ненавидимыми врагами (особенно эльфами). Охват использования магии должен признавать, что врагов следует уважаться - концепция, которая не уживается со многими из орков.

Магические изделия горных орков

Магические изделия горных орков - почти всегда оружие или доспехи. Они предпочитают использовать изделия, доступные любому, типа микстур, колец, оружия, доспехов или большинства чудесных изделий и палочек. Свитки, посохи и жезлы - изделия, подвергаемые осмеиванию, главным образом потому, что большинство горных орков просто не может заставить их работать и таким образом высмеивают их, чтобы раздуть свою важность.

Характерные магические предметы: Некоторые заклинатели горных орков изготавливают *копья накалывания* (см. Приложение), предназначенные для того, чтобы убивать эльфов и дварфов, которых они ненавидят.

Божества горных орков

Горные орки горы признают различных оркских божеств, но они не позволяют вопросам веры и религии вставать на пути своих целей. Они предполагают, что божества орков привели их в этот мир, чтобы делать то, что они делают лучше всего, и не чувствуют потребности постоянной поддержки от клериков и т.п.. Почти все клерики горных орков - прихожане Груумша, так как о других членах пантеона орки думают немногим более чем о слугах Груумша. На Севере также есть большое количество друидов-орков; они - обычно одиночки, живущие вне племен орков. Друид-орк является или хаотически-нейтральным, или нейтрально-злым. Они служат оракулами и советниками оркских вождей и часто призываются использовать свою власть над природой, чтобы помочь армиям орков.

Отношения с другими расами

Горные орки питают ненависть к большинству рас не-орков (отдельно - к эльфам, людям и дварфам). Несмотря на это, они остаются в хороших отношениях с другими расами, подобно различным расам гоблиноидов, гигантов и другим злым жителям Севера. Часто огры, тролли и холмовые гиганты могут быть найдены живущими в общинах орков. Это часто говорит о том, что орки охотно скрещиваются с кем угодно, даже не определенно с гуманоидами; см. статью "Полуорки" для большей информации об их самом обычном смешанном потомстве.

Оснащение горных орков

Горные орки имеют технологию и навыки для создания своего собственного оружия и доспехов и специализируются в изготовлении специальных топоров типа двойного оркского топора. Тем не менее, для оснащения, доспехов и вооружения помимо топоров, горные орки предпочитают экипировать свои армии механизмами и оружием, награбленными у побежденных врагов. Горный орк обращается со своим топором с уважением, но большинством остального своего оснащения пренебрегает и игнорирует его; когда оно наконец ломается или разваливается, оно просто выбрасывается и заменяется при первом же удобном случае на отобранное у другого врага. Они предпочитают носить лучшие доспехи, которые могут найти или позволить себе, обычно чешуйчатую кольчугу.

Животные и домашние животные

Горные орки часто используют животных, тварей и других монстров как стражей своих логовищ, но обычно такие стражи столь же опасны для орков, как и для потенциальных вторгшихся. Орки рассуждают, что приручение дикого животного притупляет инстинкты и чувства существа, так что полностью дикое существо - намного более эффективный страж. Вообще, племя орков отделяет часть своей территории для логовища этих существ. Химеры, дисплейсеры, мантикоры, фазовые пауки и зимние волки часто могут быть найдены живущими в общинах орков в этой манере. Если существа-стражи неразумны, орки вместо этого сажают их в ловушки, оборудуя подземные ямы и пещеры с монстрами и затем устраивая люки в полу, чтобы вторгшиеся проваливались в эти пещеры. Илы и чудовищные паразиты часто используются этим способом в качестве живых ловушек.

Орог (глубинный орк) (Orog (deep orc))

Регионы: Анорач, Север, Серебряные Марши, Орк или Орог.

Расовые умения: Адаптация к Дневному Свету, Натиск Очертя Голову.

Расовые престиж-классы: Военачальник орков.

Регулировка уровня: +2.

Хотя каждый на Фаэруне знает об ордах орков Севера (горные орки) и кочевых орках Востока (серые орки), только немногие приближенные знают о третьей подрасе, родом из глубин. Подземье - избранное место жизни этих ужасных

существ, орогов. После тысяч лет выживания в резком и опасном Подземье ороги соответствуют своему дому, став более свирепыми и лучше способными справиться с опасностями, которые можно там найти.

Физически орог выглядит подобно большому горному орку, за исключением того, что уши несколько больше, а глаза - огромные и бледные. Они имеют в среднем шесть с половиной футов роста.

Более чем за столетия ороги разработали искусство выделывания доспехов и оружия из странных руд, которые можно найти в Подземье. Они любят полупластинчатые и полные пластинчатые доспехи, которые, как правило, украшаются доспешными шипами. Оружие орогов украшено множеством крюков, спиралей и избыточных лезвий. Орог редко идет куда-либо без того, чтобы полностью вооружиться и бронироваться.

Ороги используют следующие характеристики эффекта старения, как описано в Таблице 6-5 в "Руководстве Игрока":

Орог	35	50	65	+2d10 лет
------	----	----	----	-----------

Ороги большие и более мощные, чем большинство других народов Фазруна, и используют следующие характеристики случайного роста и веса (см. Главу 6 "Руководства Игрока"):

Орог, мужчина	5'10"	+2d10	160 фнт.	x (2d6) фнт.
Орог, женщина	5'2"	+2d10	125 фнт.	x (2d6) фнт.

История

Ороги происходят от Черепокусов, большого племени, которое жило на Хребте Мира тысячи лет назад. Эти орки были одними из самых зверских и диких воинов первой орды орков, которая напала на южные земли в -3605 DR. Когда нападение орды было наконец отбито, орки-Черепокусы были отрезаны от путей отступления на север. Загнанные в угол между Нетерезскими и эльфийскими армиями, Черепокусы сбежали в узкую пещеру в конце каньона. Узкая пещера быстро уступила место по-видимому бесконечному лабиринту пещер: Черепокусы обнаружили Подземье.

Орки скоро осознали, что безнадежно потерялись, но они знали, что их враги никогда не последуют за ними в эти лишённые света склепы. Всякий раз, когда им приходилось выбирать при путешествии через Подземье, они выбирали маршрут, который вел глубже в землю. В конечном счете, Черепокусы пришли в обширную подземную пещеру, заполненную истинными джунглями фосфоресцирующих грибов. Орки решили, что сбежали достаточно далеко, и в бледном свете грибных джунглей они и решили поселиться.

За следующие несколько тысяч лет Черепокусы, подобно чуме, распространились по глубинам, часто выбирая пещеры, заполненные смертельными грибами или другими опасными существами. Орки почти всегда поработали эти существа. При своем расширении орки также обнаружили многочисленные вены чистого металла, от железа до мифрила. К -1000 DR Черепокусы раскололись почти на дюжину новых племен и стали действительно сильными. Вскоре эти некогда орки стали известны как ороги.

С падением Аскалхорна, Амроариндара и Иэрлэнна в 9-м столетии DR ороги поняли, что путь в поверхностный мир чист. Одинокие ороги давно наткнулись на поверхностный мир, но они всегда были изолированными. Теперь ороги начали подниматься из глубин в больших количествах, чем когда-либо. Вид верхнего мира пробудил мистическое убеждение в их сердцах. Ороги к своему великому восхищению обнаружили, что над их меньшей семьей, горными орками, легко измываться и зарабатывать их подбострастие.

Огромное большинство орогов все еще живет в пещерах внизу, но когда поднимется следующая орда орков, это будет нечто, чего Север никогда еще не видел. Ороги медленно, но верно снабдили свою менее талантливую семью созданным в глубинных горнах оружием и доспехами, и более чем несколько племен горных орков теперь возглавляются военачальниками и чемпионами-орогами.



Перспектива

Ороги провели тысячи лет, борясь против ужасных существ за жизненное пространство в Подземье. Теперь, когда они наконец начали возвращаться в поверхностный мир, они находят, что он будет чем-то вроде рая. Более сильные и лучше оснащенные, чем большинство их врагов, ороги быстро занимают лидирующее положение в восточных племенах горных орков около Анорача. Принимая во внимание, что горные орки упиваются самим процессом войны, ороги упиваются ее результатом. Они быстро поднимаются в битве, но затем они падают, наслаждаясь плодами своих побед. Концепция продвижения орды бушующих орков в бессмысленном крестовом походе, который заканчивается, как только падет последний агрессор, остановив продвижение, является чуждой для рассудительных орогов. Зачем идти на войну, если Вы не можете наслаждаться результатом?

Персонажи-ороги

Большинство персонажей-орогов - бойцы или варвары, но с недавних пор все большее количество орогов становится рейнджерами и жуликами, поскольку они исследуют поверхностный мир.

Одобренный класс: Боец. Ороги непрерывно бились в Подземье в течение столетий. Поскольку ороги имеют более высокий по казатель Харизмы, чем другие расы орков, существенное меньшинство их - барды и колдуны.

Престиж-классы: Многие ороги около поверхности берут престиж-класс военачальника орков в надежде, что они смогут использовать случайную, почти бессмысленную ярость орды орков при своих завоеваниях и набегах.

Общество орогов

В глубоком подземелье ороги используют рабочую силу рабов, чтобы расширять пещеры до хорошо защищенных городов. Эти города полностью врезаны в скалы и состоят из огромного, по-видимому бесконечного количества комнат, связанных многочисленными большими общественными площадями. Города орогов часто состоят из слоев, с расположением одних комнат над другими. Знать обычно живет в самых высоких палатах, к которым ведут приставные лестницы и вертикальные шахты с грубыми веревочными подъемниками. Города орогов такого типа могут вместить более восьми тысяч орогов и в три раза больше рабов.

Большинство городов орогов намного меньше и насчитывают лишь несколько сотен орогов и рабов. Все близкие к поверхности города подобны этому, хотя они чем-то похожи на большие города из-за множества (если не сотен) связанных маленьких комнат. На поверхности ороги не пока построили собственных городов. Скорее, они просто переместились в племена горных орков, захватывая лучшие здания для себя и выгоняя орков в меньшие.

Единственное, что связывает все общества орога - размещение кузниц. Ороги имеют долгую традициюковки доспехов и выделывания оружия, и первое, что ищет племя орогов, выбирая участок для нового города - естественное место для основания горна. Вулканические выходы и выплески магмы - лучше всего, но также действуют и более традиционные горы, построенный в эпических масштабах. Орогские кузницы поддерживаются сообществом, и для любого орога приветствуется ковать доспехи и вооружение в кузнице столь долго, сколько необходимо, и то, что произведено, идет для немедленного личного использования или помещается в арсенал сообщества.

Язык и грамотность

Ороги говорят на Оркском и Нижне-общем. Те немногие, кто имеет сноровку к языкам, изучают другой язык, обычный в Подземье, типа Дварфского или диалекта дроу Эльфийского. Теперь, когда ороги исследуют Анорач, вероятно, некоторые персонажи-ороги также изучат языки поверхностного мира.

Все ороги грамотны, кроме варваров, обывателей и воинов.

Способности и расовые особенности

Все ороги обладают следующими расовыми чертами:

- +6 Сила, -2 Ловкость, -2 Мудрость, +2 Харизма: Ороги невероятно сильны, и из них выходят естественные лидеры, несмотря на их свирепую внешность.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость орога - 30 футов.
- Темновидение до 120 футов.
- Опытный с великим мечом и мететельным топором. Все ороги обучаются некоторым видам военного оружия с очень молодого возраста.
- +2 расовый бонус на проверки Ремесла (ковка доспехов) и Ремесла (ковка оружия). Орогов с ранних лет тренируются у горнов своего племени.
- +2 естественный доспех.
- **Слепота при свете (Ех).** Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет орога на 1 раунд. Кроме того, ороги переносят -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действии при ярком свете.
- **Соппротивления:** Ороги имеют сопротивление огню 5 и сопротивление холоду 5. Им безразличны экстремальные температуры.
- **Кровь орков:** Для всех специальных способностей и эффектов орог рассматривается как орк. Ороги, например, могут использовать или создавать оркское оружие и магические изделия с расово определенными силами орков, как будто они - обычные орки.
- **Автоматические языки:** Оркский, Нижне-общий. **Бонусные языки:** Общий, Дварфский, Эльфийский, Гоблинский, Гигантский.
- **Одобренный класс:** Боец.
- **Регулировка уровня:** +2. Ороги более мощны и получают уровни медленнее, чем большинство других обычных рас Фаэруна. См. Таблицу 1 в о Введении для большего количества информации.

Магия и знания орогов

Хотя орогам не свойственно недоверие к магии, у них для нее немного терпения. Клерики уважаются в обществе орогов не только за их лечебную магию, но и потому, что они представляют расу орогов и служат духовными руководителями. Они часто призываются на помощь при создании магического оружия. Тем не менее, самыми обычными заклинателями в обществе орогов являются барды. Барды-ороги - часто важные члены тактического удара, использующие барабаны и пение, чтобы подхлестнуть солдат к безумию, а затем вылечивающие их раны после сражения. Ороги-колдуны редки, но естественное лидерство и сила личности, которой обладают ороги, делают их идеальными колдунами. Те немногие, кто развивает магические силы, становятся действительно могущественными.

Магические изделия орогов

Ороги не славятся своим творческий потенциал; магические изделия орогов обычно недалеки и целенаправленны. Орог, обрабатывающий магическое оружие, не станет трудиться над причудливыми качествами оружия, выбирая вместо этого простое увеличение зачарованного бонуса оружия. Они не особенно заинтересованы изделиями, подобными жезлам, палкам и свиткам, но микстуры любят из-за их мобильности и бесконечного использования в бою. Армия орого в, оснащенная микстурами *силы быка*, *выносливости*, *увеличения* и *спешки* - действительно могучая сила.

Божества орогов

Ороги поклоняются Груумшу, находящемуся с ними в Подземье, и более или менее забыли других божеств орков. Некоторые крайние культы орогов в глубинном Подземье начали поклоняться Гонадору, но эти ороги избегают своей более традиционной семьи. Религия - установленный аспект общества орогов, но не подавляющий. Во многих городах на клериков-орогов смотрят немногим более чем на целителей, средний орог не особенно заинтересован духовными вопросами.

Отношения с другими расами

Ороги лучше всего уживаются с орками, над которыми им легко измываться и которых легко поработать. Они заинтригованы концепцией полуорков, так как эти гибриды могут без проблем работать при слепящем солнечном свете и становятся превосходными воинами для кампаний в поверхностном мире.

Те ороги, которые остаются глубоко в подземелье, часто участвуют в более-менее дружественной торговле с серыми дварфами и дроу, ценящими производительность шахт орогов достаточно, чтобы не трогать орогские города. Ороги часто воюют со свирфнеблинами, но стараются избегать более чужих рас, типа иллитидов и аболетов, ментальные силы которых могут с легкостью завалить даже самого могущественного орога.

Оснащение орогов

Ороги не желают использовать доспехи или вооружение качеством ниже чем мастерской работы; любое оружие, создаваемое ими, которое оказывается ниже этого ожидаемого уровня качества, обычно откладывается для практики молодых орогов. Они не особенно интересуются более экзотическими типами вооружения, которое можно найти в Подземье, предпочитая использовать вместо этого относительно простое оружие. Великий меч - любимое рукопашное оружие орогов, и они считают, что из-за их высокой Силы хорошо использовать метательные топоры в близких четвертях многих сражений в Подземье.

Животные и домашние животные

Типичное логовище орогов не только включает в два-три раза больше, чем орогов, различных гуманоидных рабов, но также и большое количество обученных для войны животных. Около поверхности ороги предпочитают ужасных животных (особенно ужасных боровов и ужасных медведей), в то время как в глубоком подземелье они часто обучают гигантских ящериц и ужасных летучих мышей как скакунов или стражей. В некоторых из больших городов орогов они держат существ, подобных токкуа, и даже саламандр или огненных элементаров в качестве стражей своих кузниц.

Регион орогов

Этот регион представляет орога-экспатрианта, живущего среди орков поверхностного мира.

Привилегированные классы: Варвар, клерик, боец, колдун. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня.

Автоматические языки: Оркский, Нижне-общий.

Бонусные языки: Общий, Дварфский, Эльфийский, Гномский.

Региональные умения: Кровный, Упрямый, Адаптация к Дневному Свету, Головорез.

Бонусное оснащение: (А) великий меч * или метательный топор *; (В) подбитая кольчуга * с шипами; (С) микстура *увеличения* (5-й уровень) и мастерской работы инструменты доспешника или оружейного мастера.

Глава 6

Халфлинги

Халфлинги вписываются в дварфские, гномские, эльфийские и человеческие общества везде, где могут, часто производя немного впечатления на своих соседей или вообще не производя его. Халфлинги предпочитают этот путь, так что они могут проживать свои жизни, как они захотят, без вмешательства. Большинство не-халфлингов забывает о далеком Люирене и его населении воинственных и территориальных халфлингов.

Расовая история

Халфлинги - одна из "вновь прибывших" рас, появившаяся на Торице вскоре после появления рас создателей примерно в то же время, что и дварфы, эльфы и гиганты. В истории не сохранилось точных записей, где появились первые халфлинги, но, вероятно, где-то к югу от Шаара. Немного халфлингов было замечено в Западном Сердцеземье непосредственно после Призрачных Войн Хин, и большинство их было блуждающими легконогими халфлингами. С тех пор халфлинги стали обычны и в многочисленных человеческих общинах, и, конечно, на дорогах, пересекающих расстояния между большими городами. Большинство халфлингов, с которыми сталкиваются Фаэрунцы, имеют подрасу легконогих, но и сильные сердцем, и призрачные не неизвестны за пределами своих родных земель.

Призрачные халфлинги (Ghostwise halflings)

Регионы: Чондалвуд, Призрачный халфлинг.

Расовые умения: Кровный, Выживание.

Расовые престиж-классы: Снайпер военной пращи.

Призрачные наиболее необыкновенны из трех подрас халфлингов, живущих на Фаэруне. Они неуловимы и не приветствуют незнакомцев на своих землях. Вместо этого они предпочитают следовать кочевой жизни в пределах своей принятой родины, Чондалвуда, общаясь главным образом с таковыми своего собственного клана. Те, кто разыскивает призрачных, чаще всего будут не в состоянии достичь своей цели; удачливые же пожалеют о своем вторжении на территорию хин.

История

История призрачных халфлингов детализирована в "Установке Кампании Забытых Царств".

Перспектива

Определяющая характеристика призрачных халфлингов - их почтение и преданность их кланам. Семейство важно для большинства халфлингов и их общин, но призрачные хин расценивают семейные связи со степенью уважения, переходящей в навязчивую идею. После их самоналоженного изгнания из Люирена и переселения в Чондалвуд призрачные собрались в группы, разграниченные по линии семейств. Хин, семейства которых не выжили, присоединились к одной из этих групп. По мере того как хин искали искупления, их система кланов развилась во всеобъемлющую социальную структуру, каковой и является сегодня.

Парящие в ночи

Кланы призрачных наслаждаются близкой связью с гигантскими совами, гнездящимися в Чондалвуде. Среди этих кланов для некоторых из воинов нормально стать парящими в ночи, типом верхового защитника, едущего на этих величественных ночных птицах. Эти кланы имеют свои собственные отличительные методы для определения того, кто среди них станет парящим в ночи. Точный процесс и отношение часто определяются отношением количества халфлингов в клане к количеству гигантских сов, доступных для обучения и езды. В некоторых кланах, особенно в тех, где количество халфлингов значительно превышает количество доступных верховых птиц, парящие в ночи - наследственный класс и почти эквивалент знатного воина. В других племенах, особенно имеющих более близкое отношение халфлингов к совам, почти каждый взрослый халфлинг - парящий в ночи. Все кланы имеют отличительную церемонию (точные детали которой часто находятся под влиянием божества-покровителя клана), в которой новым парящим в ночи требуется участвовать, прежде чем взмыть в небеса.

Персонажи - призрачные халфлинги

Многие призрачные халфлинги - варвары, но жулики, друиды, рейнджеры и клерики также обычны.

Одобренный класс: Варвар. Как у клановых кочевников, у призрачных халфлингов немного потребностей в атрибутах общества, но навыки варвара и особенности класса необходимы для выживания в их лесных домах.

Общество призрачных халфлингов

Поскольку клан - центр культуры призрачных, неудивительно, что он также является центральным фактором их общества. Охота к перемене мест, которая является одной из наиболее отличительных черт и легконогих, и сильных сердцем подрас, все еще живет в призрачных, но в более ограниченном масштабе. Кочевые блуждания призрачных кланов ограничены почти исключительно Чондалвудом и его окрестностями, где немногие выжившие после Призрачных Войн поселились после ухода из своего родного Люирена.

Каждый клан призрачных халфлингов принял долю Чондалвуда в качестве своей территории. Территории кланов варьируются в размерах от менее чем пятидесяти до нескольких сотен квадратных миль. Клан путешествует вместе, направляемый своим лидером. Множество факторов влияет на то, где клан путешествует в пределах своей территории, включая присутствие или отсутствие враждебных существ и относительное изобилие игр. В обширном лесу вполне достаточно места для всех кланов призрачных халфлингов, так что их территории определяются достаточно свободно.

Многие кланы определяют естественную особенность - приметную скалу, пораженное молнией дерево, протяженность специфического потока - как центр своей территории и блуждают на некотором расстоянии от этого места. Некоторые кланы в путешествии носят крошечную часть этой центральной особенности с собой, укрепляя свою духовную связь со своей территорией и своей родиной. Такие символы могут иметь форму глиняных пузырьков, наполненных водой потока, маленьких кожаных мешочков, наполненных грязью с определенного места, маленьких частиц скалы, отбитых от валуна и носимых как ожерелье или даже небольшого кусочка коры дерева, носимой в вогнутом конце оленьего рога.

В племенах такие символы рассматриваются как священные. Потерять их или допустить попадание в чужие руки - ошибка, требующая искупления, обозначенного лидером клана. Если халфлинг, сделавший ошибку - клерик или друид, епитимья назначается представителем его веры. Акт искупления - часто поиски или другая опасная миссия или поручение - должны быть успешно закончены, прежде чем халфлинг сможет получить другую частичку центральной особенности клана. Преднамеренное разрушение символа клана - печальное преступление, наказуемое изгнанием (судьба гораздо худшая чем смерть в культуре призрачных халфлингов). Единственное допустимое разрушение символов наступает, если член клана падет в сражении. В таком случае все ближайшие хин одного племени с павшим рассеивают свои символы, будь они деревянные, водяные или каменные, вокруг трупа. Хин полагают, что эти действия привлекают внимание Того-Кто-Должен-Быть и гарантируют, что дух не покинет тело павшего члена клана, пока ему не будут отданы должные почести. Кланов призрачных хин скорее кремируют своих мертвых, чем хоронят их.

Хотя как кланы держатся обособленно, они не избегают друг друга, когда встречаются в своих путешествиях. Вместо этого они обмениваются новостями и информацией о состоянии лесов и существ. В действительности, матриархи и патриархи, возглавляющие кланы, часто встречаются формально, чтобы обсудить взаимно интересующие вопросы и важные дела. Много кланов сотрудничает с целью взаимозащиты, когда им угрожает общий враг, будь ли это банда разрушительных гуманоидов или мародерствующая группа троллей.

Язык и грамотность

Из-за своего специфического расового таланта (телепатия) призрачные хин не изучают языки помимо своего собственного так же часто, как другие расы. Матриархи и патриархи различных кланов способны учить, в дополнение к своему родному языку, Чондатанский и Сильванский, в то время как клерики и друиды чаще выражают интерес к Сильванскому и иногда Гноллскому. Однако, типичный член призрачного клана говорит только на тех языках, которые раса получает автоматически (Общий, Халфлингский и региональный).

Все призрачные неграмотны, кроме индивидуумов с классом игрового персонажа, помимо варвара.

Магия и знания призрачных халфлингов

Большинство заклинателей призрачных халфлингов - клерики или друиды. Кол дуны и барды редки, волшебники редки еще больше, потому что немногие из призрачных регулярно используют письменный язык.

Заклинания и колдовство

Подобно диким эльфам, призрачные халфлинги иногда добавляют дополнительные компоненты к своим заклинаниям, чтобы подчеркнуть их связь с землей. Таким образом, они берут умение Примитивный Заклинатель (см. Приложение). Призрачные халфлинги любят заклинания предсказания, помогающие им благополучно познавать угрозы за пределами своей земли, и заклинания иллюзий, хранящие их скрытыми.



Божества призрачных халфлингов

Призрачные подтверждают и отдают должное уважение всем божествам пантеона халфлингов. Каждый клан, однако, обычно принимает одно определенное божество халфлингов как своего покровителя и уважает эту силу прежде всех остальных. Из-за своего кочевого образа жизни призрачные хин не строят постоянные храмы богам. Они скорее

поддерживают маленькие святыни по всему Чондалвуду и несут символы покровителя своего клана с собой, блуждая в пределах леса. Два божества имеют особое значение для призрачных: Шила Периройл и Урогалан.

Зеленые Дети, как называются клерики Осторожной Матери, поощряют призрачных поддерживать гармоничные отношения со своим лесным домом. Они стараются гарантировать, чтобы хин обращались с лесом с уважением, которого он заслуживает. Друиды из духовенства Шилы часто имеют разногласия с более воинственными друидами, живущими в Чондалвуде, и предупреждают, что кланы при объединении с такими индивидуумами могут привести призрачных к совершению той же самой серьезной ошибки, которую они все еще пытаются искупить.

Прихожане, выбирающие Того-Кто-Должен-Быть в качестве своего божества-покровителя, более обычны среди призрачных, чем среди других подрас халфлингов. В течение своего длительного периода искупления хин Чондалвуда обратились к Урогалану за руководством и стремились быть достойными его финального суждения. К нынешним дням авантюристы и путешественники, рискуя пройти через великий лес, говорят о тревожащих звуках, которые они иногда слышат в глубинах леса: тихое, мрачное пение и барабанный бой, поднимающиеся и спадающие по вечерам, словно жуткое дополнение естественных звуков леса. Даже те, кто признают в этом шуме церемонию призрачных хин в честь Урогалана, считают его тревожащим.

Отношения с другими расами

Большинство призрачных хин предпочли бы не иметь отношений с другими гуманоидными расами, если это не абсолютно необходимо и служит для выгоды клана. Столкновение, которого нельзя избежать, допускается с максимально возможным терпением, поскольку клан не потрудится маскировать свое недоверие к посторонним. Никакой призрачный халфлинг ни при каких обстоятельствах не злоупотребляет и не нападает на гостя, имеющего санкцию матриарха или патриарха клана: это было бы непростительным нарушением чести клана. Все кланы широко приветствуют нацию диких эльфов, находящуюся в пределах Чондалвуда. Хин немного знают об эльфах, да и не желают знать. В свою очередь, дикие эльфы уважают желание призрачных к секретности и оставляют кланы на их собственное усмотрение.

Хин, однако, иногда разыскивают приключенческие партии, входящие в Чондалвуд, особенно те, которые кажутся имеющими намерения исследовать одни из многих старых Чондатанских руин, поглощенных постоянно расширяющимся лесом. Хин узнали через жестокий опыт, что такие экспедиции часто начинают опустошение леса и всех близлежащих кланов, обычно в форме неких ужасов, до прихода авантюристов неподвижно лежащих под этими руинами. Некоторые кланы, особенно пострадавшие из-за стычек с приключенческими компаниями, иногда пытаются предотвратить любые дальнейшие трудности, перехватывая и беспокоя экспедиционные группы. Клан, который может похвастаться парашютистами в ночи в своем составе, часто назначает некоторых из верховых воинов предотвращать вторгшихся в любые руины или подземелья, расположенные в пределах территории клана.

Это не говорит, что все кланы призрачных халфлингов разделяют идентичные расовые принятие и ненависть. Некоторые кланы хорошо уживаются с многими группами существ, живущих в или около их территории. Но в целом призрачные халфлинги поначалу осторожны и начинают принимать вторгшихся только после того, как опыт показал им, что специфической группе чужаков можно доверять.

Оснащение призрачных халфлингов

Лагерь призрачных кланов имеет весь спектр механизмов, которые можно ожидать от кочевой культуры: палатки, охотничье оружие, религиозные изображения и так далее. Почти все, что призрачный халфлинг имеет, он может унести на себе.

Характерные предметы: Призрачные халфлинги собирают и устанавливают ловушки-капканы (см. Приложение), чтобы и защитить Чондалвуд от вторгшихся, и поймать продовольствие для клана.

Животные и домашние животные

В дополнение к гигантским совам, на которых ездят парящие в ночи, призрачные халфлинги также связываются с несколькими другими типами существ, которых можно найти в Чондалвуде.

Ужасные летучие мыши: Несколько приключенческих партий, недавно возвратившихся из экспедиций вглубь Чондалвуда, утверждали, что они были атакованы группами призрачных халфлингов верхом не на гигантских совах, а на ужасных летучих мышах. Согласно этим слухам, хин верхом на летучей мыши имел особенно агрессивное и враждебное поведение, вызывая предположение, что, возможно, не все следы дикой жадности крови погасли среди призрачных кланов.

Трессим: Призрачные хин полагают, что эти странные существа символизируют хитрость и скрытность, во многом как легконогие халфлинги восхищаются лисами. Колдуны и волшебники призрачных халфлингов иногда выбирают этих крылатых кошачьих в качестве фамильяров. Иногда трессим позволяет себе стать животным компаньоном призрачного друида доброго мировоззрения или частично одомашненным партнером матриарха или патриарха клана.

Легконогие халфлинги (Lightfoot halflings)

Регионы: Любой человеческий регион, Люирен, Легконогий Халфлинг.

Расовые умения: Улучшенный Низкий Удар, Низкий Удар, Ничей Глупец.

Расовые престиж-классы: Снайпер военной Пращи.

Народ Фаэруна больше знаком с легконогими хин, чем с любой из двух других подрас, прежде всего потому, что легконогие - самые многочисленные и широко путешествующие из халфлингов. Почти каждое человеческое сообщество любого размера больше деревни имеет по крайней мере нескольких постоянных живущих халфлингов. Когда большинство Фаэрунцев думает о халфлингах, легконогие - первое, что приходит в голову.

История

Большинство легконогих халфлингов прослеживают родословную своих семейств к дням, когда большое племя их подрасы населяло территорию, известную сегодня как Льюирен. После событий Призрачных Войн Хин большинство легконогих халфлингов ушло со своей родины и распространилось по северному Фаэруну большой диаспорой (см. "Установку Кампании Забытых Царств"). Хотя некоторые легконогие халфлинги остались в Льюирене, подраса стала вездесущей на всех заселенных землях Фаэруна.

Перспектива

Легконогие халфлинги, возможно, самые обычные из всех подрас, но их поведение сильно различается. Невозможно описать "типичного" легконогого халфлинга, потому что, во многом подобно людям, раса производит индивидуумов, абсолютно противоположных друг другу. Это разнообразие поведения зеркально отображает разнообразие перспектив: Некоторые халфлинги принимают представления и веры о мире, очень близкие или даже идентичные любому человеческому сообществу, в котором они, случается, живут, в то время как другие сохраняют отличительную точку зрения, которая отделяет их от других рас и групп (включая других халфлингов). Нет ничего необыкновенного в том, чтобы встретить халфлинга, поскольку они проводят большую часть своей жизни, бродя с места на место, имея перспективы, являющиеся смесью таковых от многих культур и окружающих сред.



Однако, тот аспект перспективы легконогих, которому уделяют внимание большинство не-халфлингов - то, что они являются подрасой хин, для которой наиболее вероятно блуждать из-за врожденного жетания. Для отдельных легконогих халфлингов или даже целых семейств вполне нормально после проживания на одном месте в течение десятилетий решить, что они хотят двинуться куда-то еще. Некоторый ученый народ предполагает, что легконогие хин испытывают обычную потребность увидеть много различных мест и насладиться разнообразием опыта. Другие мудрецы и мастера знаний задаются вопросом, является ли склонность легконогих к полукочевому образу жизни социализированным поведением, изученным за столетия практики. Эти ученые теоретизируют, что легконогие хин, покинувшие Льюирен из-за резни Призрачных Войн, были неспособны найти новую родину, которая также удовлетворила бы их, в своих блужданиях. После многих сотен лет блужданий подобное поведение теперь естественно для легконогих хин, или просто так сложилось. Безотносительно случая, нельзя отрицать, что много легконогих халфлингов, похоже, определены повидать побольше Фаэруна и иметь много интересного опыта в течение своей жизни.

Персонажи - легконогие халфлинги

Как приличествует их названию, легконогие халфлинги часто принимают классы, хорошо работающие для странников, типа жулика и барда.

Одобренный класс: Жулик. Легконогие халфлинги часто приобретают внушительное количество навыков в течение своих путешествий, и со своей небольшой силой и небольшим размером они нуждаются в преимуществах хитрости и ума.

Престиж-классы: Некоторые халфлинги становятся мастерами засад, появляясь из-за кустов со шквалом камней. Эти стражи, снайперы военной пращи, часто являются первой линией защиты для сообщества халфлингов и соответственно очень ценятся своими согражданами.

Общество легконогих халфлингов

Для общества легконогих халфлингов трудно определить количество, потому что легконогих можно разделить на три группы: живущие среди людей, живущие среди других легконогих и те, кто блуждает с места на место. Некоторые семейства легконогих халфлингов живут всю свою жизнь на одном месте, иногда как часть человеческого сообщества, иногда - в поселении, населенном почти полностью халфлингами. Другие проживают всю жизнь на дорогах и тихих тропах Фаэруна, никогда не оставаясь надолго на одном месте.

Язык и грамотность

Легконогие говорят на Халфлингском, Общем и языке своего домашнего региона — который, учитывая охоту легконогих к перемене мест, может быть практически каким угодно. Блуждающие легконогие халфлинги учат языки мест, где они живут; и часто изучают другие широко распространенные языки.

Все легконогие не-варвары (подавляющее большинство расы, другими словами) грамотны.

Магия и знания легконогих халфлингов

Легконогие халфлинги любят обобщать, и занимаясь магией, они используют широкий спектр заклинаний и магических изделий, чтобы сделать свое путешествие — или свой очаг — приятнее. Они - квалифицированные клерик и колдуны, но иногда испытывают недостаток дисциплины, чтобы стать волшебниками.

Заклинания и колдовство

Поскольку они почти всегда бьются с противниками больше себя, легконогие халфлинги предпочитают заклинания, помогающие им перемещаться по полю битвы и нейтрализовать физическую силу их противников. *Быстрое отступление*, *полет*, *спешка*, различные заклинания *полиморфа* и особенно *черные щупальца Эварда* - обычные заклинания в арсенале халфлинга-заклинателя.

Некоторые легконогие халфлинги настолько очарованы заклинаниями путешествия, что берут умение Бродячий Маг Хин (см. Приложение).

Магические изделия легконогих халфлингов

Легконогие халфлинги очарованы магией, которая некоторым образом облегчает путешествия. Это, конечно, и для того, чтобы путешествовать быстрее, но скорость - не всегда приоритет для легконогих, блуждающих тем или иным способом. Изделия, которые делают путешествие более удобным или более безопасным, особенно лелеют.

Обычные изделия: *Мешки удержания*, *удобный рюкзак Хеварда*, *летучие ковры* и любые магические ботинки могут быть куплены в общинах легконогих халфлингов на 10% дешевле нормальной стоимости.

Характерные предметы: Одно из наиболее соответствующих неудобств халфлингов - то, что их размер затрудняет для них использование некоторых типов оружия. В ответ на эту трудность волшебник-халфлинг создал первый *хорнблейд* — вводящее в заблуждение магическое оружие, причиняющее больше урона, чем может предположить его размер (см. Приложение). Этим оружием легконогие хин владеют чаще, чем призрачные или сильные сердцем, вызывая предположения, что, возможно, оригинальный *хорнблейд* изобрел именно легконогий.

Божества легконогих халфлингов

Разнообразие, очевидное в перспективе и в обществе легконогих халфлингов, также отражено в их религиозных верах. Из всех подрас хин легконогий наиболее вероятно будет поклоняться божествам помимо принадлежащих Детям Йондаллы. В дополнение к божеству, которому они возносят почести, многие домашние хозяйства легконогих — особенно предпочитающих дорожную жизнь более оседлому существованию — уважают домашнего покровителя, часто некоего матриарха или патриарха из истории семейства.

Брандобарис, Мастер Хитрости, весьма любим легконогими хин за свое реалистическое и добродушное представление жизни. Брандобарис - обычное божество-покровитель тех халфлингов, которые доверяют своей удаче вести их в своих блужданиях с места на место.

Поклонение Цирроллали, Хранительнице Очага, дико популярно среди легконогих халфлингов, рожденных в пределах последних двух поколений. Ее сообщение о господстве расы халфлингов в становлении уважения и силы на Фаэруне попало в восприимчивые уши. Ряды ее духовенства раздулись от многочисленных легконогих хин, стремящихся распространить ее сообщение и внести вклад в поиски новой родины легконогих.

Вера в Йондаллу нравится легконогим халфлингам - и тем, кто блуждает, и тем, которые предпочитают селиться более постоянными общинами. Недавно имелаась некоторая напряженность между ее духовенством и слугами Цирроллали: Йондалла нисколько не уверена, что призыв этого более молодого божества к родине халфлингов является мудрым.

Оснащение легконогих халфлингов

Эти халфлинги любят военную пращу легконогих, смертельную и мощную версию обычной пращи (см. Приложение). Из военной пращи стреляют окатышами, которые халфлинги также могут метать с восхитительной точностью.

Животные и домашние животные легконогих

Легконогие халфлинги восполняют свой маленький рост, одомашнивая некоторых из самых больших и мощных собак Фаэруна. Высокому человеку-бандиту придется нелегко при встрече с путешественником-халфлингом с парой лояльных собак. См. Гончая - Мاستифф в Приложении.

Сильные сердцем халфлинги (Strongheart halflings)

Регионы: Люирен, Сильный сердцем Халфлинг.

Расовые умения: Улучшенный Низкий Удар, Низкий Удар, Удача Героев.

Расовые престиж-классы: Снайпер военной пращи.

Сильные сердцем халфлинги, подобно призрачным и легконогим хин, коренные жители Люирена. Их родословная восходит к тем же самым давно забытым дням, что и у других подрас, но, в отличие от своих кузенов, сильные сердцем выбрали остаться на своей родине после событий Призрачных Войн Хин. Наследие Чанда, военного вождя сильных сердцем, поднявшего свое племя против угрозы диких призрачных, живет сегодня в нации, которая и укрепляется, и бросает вызов многим из ожиданий, которые имеют не-халфлинги к этой расе.

История

История сильных сердцем хин выделена в "Установке Кампании Забытых Царств".

Перспектива

До Призрачных Войн Хин сильные сердцем были, подобно своим братьям, главным образом кочевым народом охотников и собирателей. Однако в столетия, последовавшие за этим ужасным конфликтом, сильные сердцем стремились к более аграрному образу жизни, сосредотачиваясь вокруг постоянных общин. Но если общины были стационарны, сильные сердцем не перемещались от одного установленного сообщества к другому.

Эта странная двойственность характера, состоящая из желания свободно перемещаться и симпатии к постоянным структурам и поселениям, произвела некоторую необычность сильных сердцем Люирена. Их точка зрения подчеркивает сотрудничество прежде всех других черт, и способность работать в команде - наиболее ценное поведение в их землях. Сотрудничество в Люирене превыше многих границ, и даже незнакомцы, подозрительные для местных жителей, могут заслужить значительное доверие и терпимость, демонстрируя готовность сотрудничать.

Персонажи - сильные сердцем халфлинги

Сильные сердцем имеют больше клериков и военных персонажей (бойцы, рейнджеры и паладины), чем их легконогие кузены, но квалифицированный жулик - все же с амый обычный класс персонажа среди сильных сердцем авантюристов.

Одобренный класс: Жулик. Сильные сердцем халфлинги хитры, умные воины они или бойкие торговцы — или и то, и другое.

Общество сильных сердцем халфлингов

Сильные сердцем развили уникальный, полукочевой образ жизни, при котором дело, семейства и даже целые кланы свободно и независимо движутся с места на место в пределах Люирена. Этот сплав желания перемены мест и стабильности - источник удивления и замешательства посетителей, для которых трудно понять, как общество может наслаждаться такой, по-видимому, причудливой подвижностью при сохранении какой-либо жизнеспособной структуры. В свою очередь, большинство сильных сердцем хин не могут понять, почему кто-либо может захотеть связать себя с каким-либо сообществом или структурой на всю свою жизнь.

Язык и грамотность

Сильные сердцем халфлинги говорят на Халфлингском и Общем, и многие также изучают Шаарский. Все, кроме очень редких варваров, грамотны.

Магия и знания сильных сердцем халфлингов

Сильные сердцем халфлинги вкладывают больше магии в свои общины, чем легконогие или призрачные халфлинги. Постоянные магические изделия гораздо более обычны; общины сильных сердцем имеют все, от *непрерывного огня*, освещающего по ночам городские площади, до городских стен, магически отражающих вражеские стрелы. Не каждая деревня имеет такие чудеса, поскольку сильные сердцем не расточительны в своем колдовстве. Но большинство сильных сердцем заклинателей посвящают свои усилия улучшению своих общин — даже если сам и заклинатели уйдут, их работа останется.

Божества сильных сердцем халфлингов

Скрупулезные сильные сердцем Люирена заботятся о почитании всех божеств в пантеона халфлингов, но их жизненный путь отражает большее влияние со стороны одних сил, чем других. Они не одобряют никаких божеств других пантеонов и активно препятствуют уважению халфлингами богов и богинь других рас. Среди всех Фазрунских подрас халфлингов Арворин наслаждается самым сильным поклонением от сильных сердцем Люирена. В то время как хин Люирена уважают в свою очередь все божества пантеона халфлингов, они очень высоко ценят Бдительного Стража. Его простая догма почти стала, де-факто, девизом нации: "Бдительность против атак защитит сообщество. Готовьте активную защиту, непрерывно тренируйтесь и не упускайте шансов. Раздавите опасность, не позволяя ей зайти с тыла". Клерики Осторожного Меча - одни из национальных передовых религиозных, политических и военных лидеров, большинство их мультиклассируют как бойцы. Сильные сердцем друиды и рейнджеры часто уважают Шилу Периройл, Зеленую Сестру, и поощряют в своих товарищах-хин потребность сбалансировать расширение своих общин и потребность сохранять природу. Большинство общие сильных сердцем в Люирене поддерживает святыни Бдительной Матери, обычно на краю заселенных областей, где они ограничивают дикую местность.

Йондалла, Благословленная, является самым популярным божеством халфлингов после Арворин среди сильных сердцем. Многие из подрасы, живущие в Люирене, находят дихотомию ее веры — не приветствовать вать насилие, но отчаянно защищать дом и сообщество — рефлексивной перспективой сильных сердцем. Йондалла безраздельно властвует в Люирене всякий раз, когда поднимаются вопросы семейства и традиций, и ее духовенство наслаждается значительным уважением и влиянием в большинстве важных национальных советов.



Оснащение сильных сердцем халфлингов

Сильные сердцем хин понимают, что они должны быть готовы защитить свои дома и нацию буквально в момент. Они не могут узнать, когда враждебное существо или вражеская сила могут начать атаку из Люирвуда или с Гор Присевшей Жабы. Они узнали из ожесточенного опыта, что лучше быть подготовленным, даже будучи занятым такими мирскими делами, как земледелие и путешествие. Поэтому они разработали такие устройства, как щиты фургонов (см. Приложение), который могут использоваться для поддержания обороноспособности даже в самых маловероятных ситуациях.

Глава 7

Люди

С протяженностью жизни, словно мигнувшая вспышка для эльфийского глаза, люди должны максимально использовать свои жизни в ограниченном количестве лет, отпущенных им. Их энергия и страсть позволяют им делать великие дела, но все же их относительный недостаток исторической перспективы гарантирует, что многие из величайших их достижений рушатся в пыль, стертые песками времени.

Эта глава детализирует семь главных человеческих этнических групп северного и центрального Фаэруна, культурные, лингвистические, физические и религиозные черты которых преобладают в этом регионе Торила. Пять из главных групп происходят от древних племен, включая калишитов, чондатанцев, иллусканцев, мулан и рашеми. Еще две группы, дамарцы и тетирианцы, возникли в недавние столетия от смешения культур. Также кратко затронуто множество других человеческих этнических групп, давая аромат невероятного разнообразия человечества. Некоторые исчезнувшие или почти исчезнувшие с лица Абер-Торила группы упомянуты, только чтобы дать исторический контекст для современных обществ, в то время как другие многочисленны, но редко могут быть замечены в Сердцеземье Фаэруна.

Этническая принадлежность существующих персонажей

Хотя изданные материалы игры "Забытых Царств" включали ссылки на различные человеческие этнические группы, фактическая этническая группа отдельного NPC выделялась редко. Если не определено и не подразумевается никакой этнической группы для специфического персонажа, примите следующую этническую принадлежность:

Северо-западный Фаэрун	Иллусканцы
Юго-западный Фаэрун	Тетирианцы
Северно-центральный Фаэрун	Чондатанцы
Южно-центральный Фаэрун	Шаарцы
Северо-восточный Фаэрун	Дамарцы
Юго-восточный Фаэрун	Дурпары
Калимшан	Калишиты
Старые Империи	Мулан
Рашемен	Рашеми

Краткий обзор

Человечество считается одной из пяти рас Созидателей, хотя и последней и самой примитивной. Однако, подобно многим другим разумным расам, не все люди произошли на Абер-Ториле; многие из людей, живущих на Фаэруне сегодня, произошли, по крайней мере частично, от иммигрантов из других миров. Хотя они - самая современная раса, достигшая господства, человечество может быть найдено везде на поверхностных землях Фаэруна, от арктических пустошей Великого Ледника до парящих джунглей Чалта.

В отличие от других гуманоидных рас, люди не выделяются в легко опознаваемые подрасы с различными расовыми чертами. Однако, люди сильно изменяются по внешности и разделены на неисчислимые конкурирующие нации, государства, секты, религии, бандитские королевства и племена.

Корень многих разногласий человечества лежит во фрагментированной истории расы. Принимая во внимание, что эльфы и дварфы - расы-нарушители, прибывшие за несколько больших миграций с объединением культурных черт, люди объединялись в племена и развивали местные культуры по Абер-Торилу полностью независимо друг от друга. Самые ранние человеческие культуры возникли в тени других, более мощных рас, включая другие расы Созидателей, эльфов и дварфов. Господство этих других рас сохранило различные человеческие культуры в значительной степени неосведомленными друг о друге и не общающимися до относительно недавней истории Фаэруна.

Поскольку человечество может быть выделено по историческим, культурным, лингвистическим и религиозным линиям, есть много способов подразделить людей Фаэруна. Любые различия неизбежно запутанны, поскольку столетия заселения и завоеваний гарантировали, что никакое разделение не абсолютно. Фактически, в некоторых регионах Фаэруна есть смешанные культуры, основанные двумя или более отличающимися этническими группами, ни одна из которых не доминирует, нет отличных культурных и лингвистических тождеств, отмечающих появление недавних этнических тождеств, отличающихся от своих предков.

Человек, калишит (Human, calishite)

Регионы: Амн, Калимшан, Побережье Дракона, Озеро Пара, Острова Нелантер, Шаар, Тетир, Вилонский Предел, Западное Сердцеземье, Калишит.

Расовые умения: Калишитский Элементалист, Знания Гениев, Гаремное Обучение.

После падения великих империй гениев, которые когда-то правил к югу от Марширующих Гор, люди, происходящие от рабов лордов гениев, управляли последовательными империями Калимшана. С берегов Сияющего Моря калишиты мигрировали в больших количествах на север аж до Полей Мертвых и Островов Нелантер и в восточном направлении к Озеру Пара, в Граничные Королевства, Лапалию и Шаар. Некоторые бежали от бедствий на своей родине или искали новые экономические возможности, но большинство прибыло как завоеватели под знаменем Империи Шуун. За пределами своей родины калишиты формируют первичный расовый запас Граничных Королевств, городов Озера Пара и Островов Нелантер. Калишиты также являются большей долей населения Амна и Тетира. Родословная калишитов, их язык и культура повлияли на все страны поблизости.

Калишиты относятся к самим себе как к законным правителям всех земель к югу и западу от Моря Упавших Звезд - неотъемлемое право, переданное им гениями, когда-то управлявшими землями от Марширующих Гор до Сияющего Моря. Калишиты с гордостью указывают на ненарушенную линию калишитских империй, датируемых тысячелетиями. С известным исключением для мулан, которых они рассматривают как равных, калишиты видят в себе культурное превосходство над ордами "неумытых варваров", живущих вне их стран.

Хотя часто они воспринимаются другими культурами как жадные, ленивые и коррумпированные, по правде говоря, большинство калишитов не ищет ничего более, чем жизнь в комфорте и уважении равных. Калишиты ставят обстоятельства рождения индивидуума как равные важности его достижений. Система классов действительно коренится в большинстве калишитов, как идеал жизни в избалованной роскоши. Деньги - лишь средство, которым достигается безделье, и калишиты гордятся собственными достижениями, семейством, городом и культурой. Семейство и роль хозяина также очень уважаются. Использование магии вездесуще, конкурируя лишь с уроженцами Халруаа, и гениев одинаково высоко уважают и боятся.

Хотя все уроженцы Калимшана известны как калишиты, только те, чья родословная восходит к рабам, приведенным из других миров тысячи лет назад, рассматриваются членами этой этнической группы. Калишиты немного ниже и более щуплого телосложения, чем другие люди. Их кожа темновато-коричневая и волосы и глаза имеют обычно этот же оттенок.

Из калишитов получаются квалифицированные жулики, бойцы и волшебники, а наследство древних родословных гениев также гарантирует, что многие из них - мощные колдуны. Религиозный пыл и монашеская преданность среди большинства калишитов в значительной степени отсутствуют, кроме как среди клериков Илматера, служащим беднякам, и Тирранцев, поддерживающих правосудие.

История людей-калишитов - в значительной степени история Калимшана, детализированная в "Установке Кампании Забытых Царств".

Перспектива

Калишиты полагают, что их культура - единственный бастион цивилизации на Побережье Меча и на Сияющем Море, если не на всей поверхности Фазруна. Для потомков 7,000-летней империи недолгие "варварские" культуры северных стран всего лишь достойны упоминания. Высокомерие калишитов лелеется и вплетается в классовые и родовые разногласия внутри их общества, и рождение человека определяет, играет ли он важную роль. Хотя некоторые говорят о классовой системе в Калимшане или меньшем статусе женщин, большинство калишитов живут свою жизнь согласно своему положению, рискуя смертью или порабощением, если они отойдут от этого. Калишиты, живущие на землях Старых Империй, ставят себя выше не-калишитов и часто ведут себя так, словно Империя Шуун никогда не падала. Аналогично, калишиты, живущие в пределах границ Калимшана, ставят себя выше своих провинциальных кузенов.

Калишитов, как правило, тянет к приключениям в надежде относительно быстро накопить великое благосостояния, которое позволит им удалиться к жизни в праздно роскоши. Таковые более низкого рождения часто видят в жизни авантюриста способ избежать структуры своего положения в отдаленных странах, где статус их рождения неизвестен. Некоторые авантюристы-калишиты видят в себе стражей древней культуры и собираются возратить древние сокровища калишитов, затерянные среди неумытых орд северных царств.

Персонажи-калишиты

Магия давно играла свою роль в культуре калишитов, сделав обычными и колдунов, и волшебников. Последняя группа состоит в значительной степени из калишитов, которые могут проследить свою родословную до гениев, когда-то правивших Империей Калим и Мемноннарм. Влияние различных вер в культуре калишитов заметно, но клерики и монахи редко играли важную роль. Принимая во внимание то, что монахи, расположенные в других местах Торила, имеют сильные военные и мистические традиции и ответственны за сохранение знаний павших царств, монахи Калимшана посвящают свою энергию уменьшению страданий низших классов.

Возможно, самые обычные классы среди калишитов - жулик, боец и боец/жулик, поскольку история Калимшана и государств, над которыми он когда-то доминировал, усыпана кровопролитием, коррупцией и воровством. Варвары-калишиты практически неизвестны, кроме как среди кочевников Земель Льва. Аналогично, бардов редко можно заметить вне калишитских гаремов, и в пределах культуры калишитов нет никакой друидской традиции. Калишиты-паладины почти неизвестны вне церкви Тира и города-государства Сазлмур.

Престиж-классы: Калишиты имеют длинную традицию убийств как инструмента политического влияния и персональных вендетт, так что убийца - обычный престиж-класс в Калимшане. Скрытные гильдии жуликов более низкого класса иногда изучают таинственные искусства теневого танцора или, чаще, принимают престиж-класс гильдейского вора. Мощные волшебники-калишиты часто становятся архимагами.

Общество калишитов

Традиционная культура калишитов не сильно меняется по Фаэруну, даже среди калишитов, живущих вне границ Калимшана. Хотя есть и исключения, калишиты строго и твердо придерживаются традиционной роли своего социального класса. В порядке возрастания эти классы - рабы, трудовой класс, квалифицированный трудовой класс, торговый класс, военные, класс советников и правящий класс. С самого рождения, калишиты растут, признавая такие различия классов и обращаются с другими соответственно, даже при том, что многие различий классов теряются для чужеземцев. Тяжелая работа и бережливость не считаются идеалами, хотя многие успешные калишиты получили путь наверх через такие "недостатки". Вместо этого идеалом считается роскошное и избалованное безделье, и многие калишиты делают то, что требуется, чтобы получить подобный образ жизни. Культура калишитов давно очарована едой и магией, особенно магией, уменьшающей потребность в рабочей силе, так что пища и фривольные магические изделия играют большую роль в ежедневной жизни калишитов.

Калишиты уважают свое семейство и выказывают большую лояльность своей семье, чем своим божествам или предпринимателям. Ожидается, что мужчины вступят в дело и поддержат уровень жизни своего семейства. Женщины, как ожидается, поддержат дом, вырастят детей и будут управлять запасами. Дети всегда обучаются в доме, если не имеют сильных способностей к обучению магии. Те родители, которые могут себе это позволить, нанимают наставников и волшебников. После достижения 15 лет, дети, как ожидается, будут жениться и утвердятся в пределах пяти лет. Только женщины могут жениться на том, кто выше их социального класса. Те, кто будут не в состоянии жениться, опозорены и должны или жить со своими родителями в позорном милосердии, или быть изгнаны из домашнего хозяйства (многие авантюристы-калишиты, действующие в других странах, попадают как раз в последнюю категорию). Дети, как ожидается, позаботятся о своих пожилых родственниках и обеспечат им после смерти богатые похороны.

Социальные шаги особенно тщательно исследуются в пределах культуры калишитов, порождая акцентирование на поддержание персональной и семейной чести. Требуется, чтобы калишит обращался с другими соответственно тому, как они выглядят, независимо от того, правдоподобен ли такой "фасад". Как только человек или семейство теряет лицо, они теряют также и статус и могут быть понижены до более низкого класса. Секретность - драгоценнейший товар, поскольку позволяет индивидууму действовать так, как он желает, без оглядок. Калишиты также обращают огромное внимание на гостеприимство, со строго определенными обязанностями и для гостя, и для хозяина. Гости не могут причинить вред хозяину, получив его гостеприимство. Аналогично, хозяева должны показать так много великодушия, сколько могут себе позволить, и защищать своих гостей от вреда, иначе теряя лицо.

Язык и грамотность

Родной язык калишитов - Алжедо, полученный тысячелетия назад от Мидани (язык Закхары) и Аурана. Алжедо - один из двух главных коренных языков в Торасса ("Старого Общего"), и Общего. Алжедо использует алфавит Торасса, набор знаков, по обыкновению представляющий торговый язык, вошедший в употребление тысячи лет назад по берегам Озера Пара. Большинство калишитов также говорит на Общем, особенно на певучем диалекте Калант. Те, кто торгуют или живут в Царствах Внизу, предпочитают Нижне-общий, торговый язык Подземья.

Учитывая их обширные контакты с гениеподобными, калишиты часто изучают Ауран или Игнан. Другие обычные вторичные языки включают Чалтский, Райдинг, Лантанский, Шаарский или Ташаланский, языки, на которых говорят многие из живущих по берегам Сияющего Моря. Немногие калишиты изучают другие нечеловеческие языки.

Все персо нажи-калишиты грамотны, кроме варваров и обывателей (то есть персонажи с классом NPC обыватель, описанным в DMG), которые должны потратить навыки, чтобы приобрести грамотность.

Магия и знания калишитов

Калишиты имеют сильную тайную колдовскую традицию, частично наследие гениев, когда-то правивших странами, ныне провозглашенными своими Калимшаном. Многие волшебники и колдуны-калишиты предпочитают школу Воплощения, обрабатывая большое количество заклинаний ветра и огня. Некроманты хотя и редки, но тоже не в диковинку - колдовская традиция, относящаяся ко двору Некрокисара, Шууна IV. Магия теневого плетения, хоть еще в значительной степени и неизвестная, привлекает все больше и больше сторонников. Божественная колдовская традиция среди калишитов по существу ограничена клериками, также предпочитающими заклинания воздуха и огня.

Заклинания и колдовство

Калишиты предпочитают заклинания, гарантирующие персональный комфорт или защиту, вызывающие существа с элементарных планов или иначе освобождающие стихии. Несмотря на широко распространенное использование магии повсюду в Калимшане, заклинатели-калишиты не известны созданием новых заклинаний, кроме краткой волны экспериментирования в течение Века Шуун. Некоторые ученые приписывают эту культурную характеристику традиционной склонности калишитов к лени, в то время как другие утверждают, что это происходит от почтения к традициям за счет новшеств.

Колдовская традиция: Изучение тайных заклинаний, использующих силу стихий - самая высокая форма Искусства в Калимшане. Многие колдуны и волшебники -калишиты рассматривают себя как воздушные или огненные элементаристы. Умение Калишитский Элементарист, описанное в Приложении, отражает эту традицию магии.

Уникальные заклинания: Нет.

Магические изделия калишитов

Магия - важный аспект культуры калишитов, и многие мирские объекты сработаны так, чтобы баловать прихоти праздных богачей Калимшана. Двери и ворота, распознающие входящих и автоматически открывающиеся для них, одежда, избавляющаяся от пятен и грязи, факелы, гаснущие и вновь зажигающиеся при необходимости или летучие опашала, держащие воздух постоянно прохладным - примеры искусств калишитов этого вида. Оружие в общем обрабатывается со специальными способностями пылающий, острый, шокирующий и запасающий заклинания, отражая давнишнее очарование культуры калишитов магией и элементарной природой гениеподобных.

Обычные магические изделия: Обычно изготавливаемые изделия калишитов включают *летучие ковры, бутылки ифритов, подковы зефира, жемчужины силы, жемчужины сирен, кольца призыва джинна, кольца щита разума и шлепанцы подъема паука*. Из-за распространенности этих изделий в обществе калишитов они могут быть куплены со скидкой 10% в любом большом городе в Калимшане.

Характерные магические изделия: *Скимитар сирокко* сделан в Калимшане. Это оружие высоко ценится знатью и авантюристами-калишитами. Многие воины Калимшана носят *калишитскую кольчугу* (см. Приложение).

Божества калишитов

Различные веры и религиозные методы калишитов стерлись и уменьшились в своей популярности после Времени Гениев. В различные времена в истории религиозная традиция калишитов включала поклонение темным, забытым божествам, почитание гениев как божественных существ и веру в единого бога солнца. В наше время калишиты поклоняются божествам Фазрунского пантеона, и на род Калимшана гордится принятием всех кредо и религий. Хотя Калимшан имеет главные храмы львиной доли божеств, почитаемых на Фазруне, десять вер сразу выделяются в обществе калишитов, предполагая, что некоторые из этих божеств или все они, возможно, некогда сформировали ядро древнего пантеона калишитов. Эти божества - Тир, Азут, Талос, Шар, Илматер, Саврас, Шаресс, Сиаморф, Амберли и Вокин.

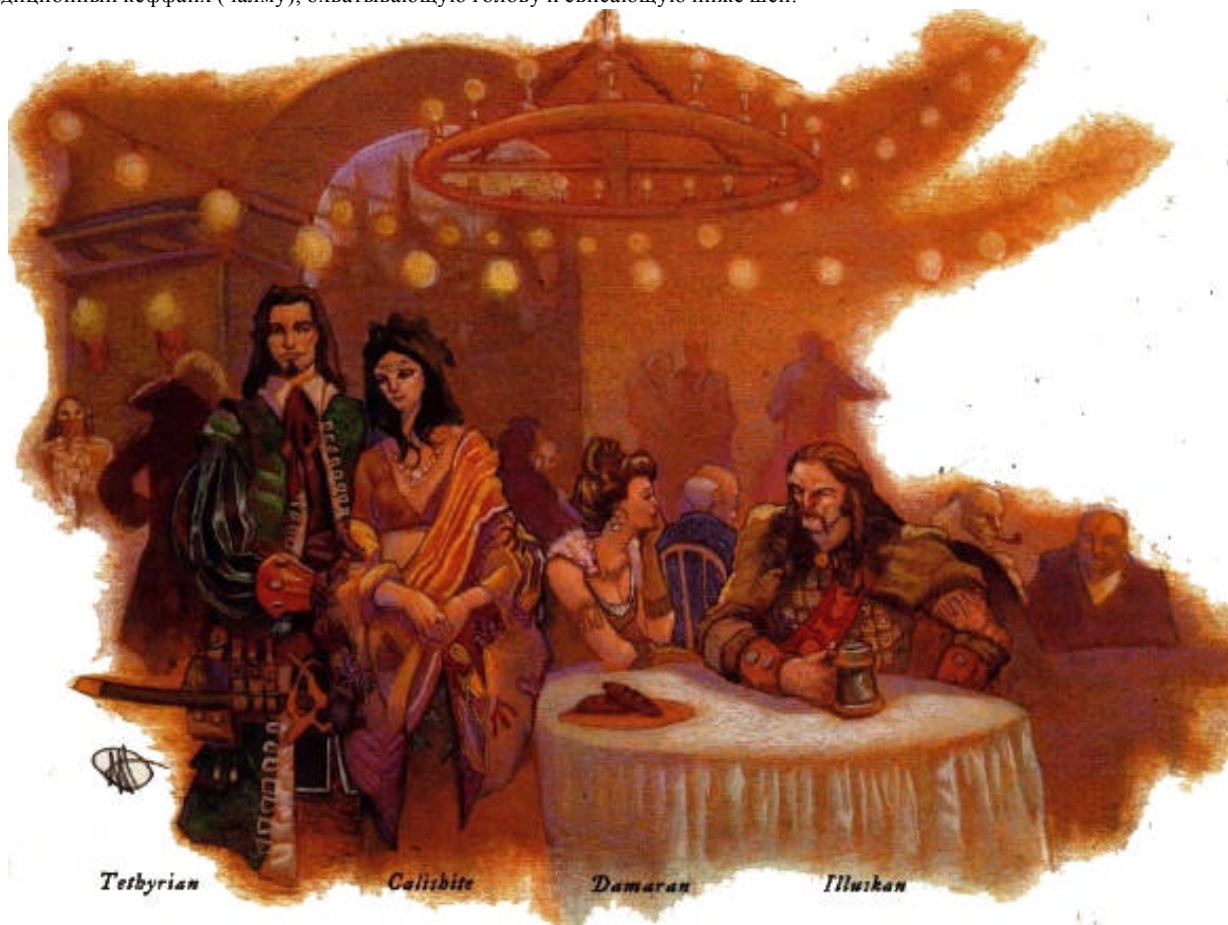
Отношения с другими расами

Калишиты имеют неважные отношения с членами всех других человеческих этнических групп, особенно с тетирианцами (которые вообще рассматриваются как члены более низкого класса, независимо от рождения) и иллусканцами (которых считают воплощением неумных северных варваров). Только мулан получают какое-то уважение от калишитов, поскольку их культура почти столь же долговечна, как таковая Калимшана.

Несмотря на свое презрение или принижение других человеческих культур, калишиты имеют приличные отношения с членами других рас. Дварфы и гномы ценятся за свои навыки в работе по металлу, хотя многие из щитовых дварфов не забыли, какую роль калишиты сыграли в падении Шанатара. Эльфам и полуэльфам не доверяют и завидуют. Первым - от длинной истории вражды Калимшана с соседними эльфийскими нациями, типа давно исчезнувшего Келтормира. Последним - от неотъемлемой магической природы Светлого Народа, которую подвинутые на магии калишиты не могут повторить. Халфлинги долго были поработаны калишитами, и в результате, большинство калишитов классифицируют всех халфлингов как членов низшего класса. В свою очередь, халфлинги (по крайней мере живущие по Побережью Меча и те, предки которых сбежали из Калимшана) относятся к калишитами с подозрением, рассматривая всех людей этой этнической группы как потенциальных рабовладельцев. Что любопытно, полуорки часто получают лучшее отношение от калишитов, чем от других человеческих обществ. Хотя они неизменно считаются членами более низкого класса, в этом отношении они рассматриваются не лучше и не хуже калишитов низкого статуса рождения.

Оснащение калишитов

Калишиты предпочитают широкую, воздушную одежду, приспособленную к жаркому климату. Почти все носят традиционный кеффах (чалму), охватывающую голову и свисающую ниже шеи.



Оружие и доспехи

Из-за опалюще высокой температуры своей родины воины-калишиты нечасто носят средние или тяжелые доспехи. Они любят цепные рубахи, щиты также обычны. Если необходимо, состоятельные калишиты носят полную цепную кольчугу, но даже тогда вездесущая жара означает, что она хранится для ситуаций, при которых сражение является неизбежным. Калишиты предпочитают изогнутые клинки и представляют скимитар совершенным оружием, смертельным и красивым клинком, хорошо удовлетворяющим верховому бою против легко бронированных противников. Кинжалы еще более распространены, особенно джамбии (крюкастые кинжалы) и катару (ударные кинжалы). Калишиты используют в качестве стрелкового оружия луки - военная традиция, перенятая у эльфов давно исчезнувшего Келтормира.

Обычные изделия: Цепная рубаха, скимитар, фалчион, композитный короткий лук.

Уникальные предметы: Джамбия, крюкастый кинжал, носится почти всеми калишитами. См. секцию Оснащение в Приложении для деталей.

Животные и домашние животные

Калишиты в качестве домашних животных и фамилъяров предпочитают маленьких существ магической природы, лучше - более экзотических, типа ящериц-шокеров и трессимов. Мефиты, особенно воздушные, пылевые, огненные и паровые мефиты и маленькие элементалы, особенно вытянутые с Элементных Планов Воздуха и Огня, обычно вызываются калишитами-призывающими.

Среди животных самые обычные - обученные соколы и собаки. В качестве скакунов калишиты используют верблюдов около Пустыни Калим и лошадей в других местах. Они предпочитают легких военных лошадей, так как немногие воины-калишиты носят тяжелые доспехи или полагаются в сражении на неуклюжее оружие типа тяжелого копья. Летучие скакуны, включая гиппогрифов, грифонов и пегасов, высоко ценятся теми, кто способен приобрести их.

Регион калишитов

Большинство персонажей калишитского происхождения выбирает регионом персонажа Калимшан, отражающий персонажа из искушенных городов страны. Регион калишитов, описанный здесь, охватывает калишитов из диких внутренних районов страны, типа земель к западу от Гор Аламир или Земли Льва лесов Тетира.

Привилегированные классы: Регион калишитов предпочитает бардов, бойцов, колдунов и волшебников. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж-калишит любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Алжедо, Общий.

Бонусные языки: Ауран, Чондатанский, Эльфийский, Игнан, Шаарский, Ташаланский, Нижне-общий.

Региональные умения: Огненный Род, Знаний Гениев, Гаремное Обучение, Магическое Обучение.

Бонусное оснащение: (А) Скимитар * или джамбия *; или (В) кольчуга *; или (С) свиток с одним заклинанием 2-го уровня и шестью заклинаниями 1-го уровня.

Человек, чондатанец (Human, chondathan)

Регионы: Чондалвуд, Кормир, Долины, Побережье Дракона, Великая Долина, Импитур, Лунное Море, Острова Нелантер, Сембия, Сильверимун, Васт, Вилонский Предел, Западной Сердцеземье, Уотердип, Чондатанец.

Расовые умения: Караванщик, Чондатанский Миссионер, Соппротивление Чуме.

Чондатанцы - выносливый народ, не боящийся рисковать, путешествовать или заселять новые земли и всегда общающийся между собой и семьями с точки зрения монет. Поскольку чондатанская культура пустила корни в таком количестве отдаленных странах, чондатанцам удобно в большинстве человеческих обществ. Многие чондатанцы - торговцы того или иного вида, продающие свои навыки и плоды своей работы за монеты. Хотя из чондатанцев получаются квалифицированные наемники и хитрые жулики, чондатанская культура не поощряет изучение Искусства или великий религиозный пыл. Известны и исключения, особенно в изучении Искусства среди чондатанских культур под влиянием нетерезов, лежащих к северу и к западу от Внутреннего Моря.

Из своей колыбели в Вилонском Пределе чондатанские эмигранты заселили большинство западной и центральной части региона Внутреннего Моря, а также многое из Западного Сердцеземья. Вне пределов своей родины, чондатанцы формируют первичное население Алтумбела, Кормира, южных Долин, Побережья Дракона, Великой Долины, Хлондета и северного берега Вилонского Предела, Пиратских Островов Внутреннего Моря, Сембии и Сеспеча. Благодаря блуждающим чондатанским торговцам, на языке чондатанцев говорят даже в тех регионах, где количество чистокровных чондатанцев мало или его почти нет. Чондатанская родословная, язык и культура формируют существенную часть Дамарского, Ваасанского и Тетирского наследия.

Чондатанцы - стройный, желтовато-коричневокожий народ с каштановыми волосами от почти белокурого до почти черного. Большинство Чондатанцев высоки и имеют зеленые или карие глаза, но встречаются все телосложения и цвет волос и глаз. Чондатанцы, живущие к северу и к западу от Моря Упавших Звезд (кроме Сембии), более вероятно будут иметь синие глаза и более светлый цвет лица и более темные волосы, чем рожденные на Юге - свидетельство существенного наследия нетерезов. В самом Чондате, особенно на землях, ограничивающих Сеспеч, существенный приток шаарцев в недавние столетия дал многим уроженцам Чондата большой оттенок оливкового в цвете кожи.

Чондатанцы относятся к своему доминированию над центральным Фаэруном как к случайности; они "завоевали" большинство земель скорее торговлей и заселением, чем армиями. Они не выказывают большого высокомерия и лишь немного гордятся господством своего языка и культуры. Аналогично, чондатанцы скорее способны идентифицировать себя своим национальным происхождением (типа кормирец, житель Долин или сембиец), чем своей этнической группой. Если чондатанцы и имеют общий недостаток, это, возможно, фокусировка их культуры на богатстве и его приобретении. Среди

чондатанцев престиж и влияние часто непосредственно привязываются к богатству, и не случайно именно торговая знать играет сильную роль в большинстве обществ под влиянием чондатанской культуры.

История

Чондатанцы прослеживают их родословную до Двенадцати Городов Мечей древнего Джаамдата, основанных около -7800 DR великим королем-воином Джаамом. Джаамдат лежал к северу от Чондалвуда по южному берегу Вилонского Предела, с заставами, протянувшимися от Побережья Дракона до Аканала. Лишь великий Чондалвуд бросил вызов доминиону Джаамдата, человеческие армии и топоры удерживались в заливе лесными эльфами Найкримата много лет.

В -5032 DR Джаамдат столкнулся с Королевствами Мир и Корамшаном из-за контроля над Озером Пара, ускорив объединение Калимшана. После нескольких десятилетий борьбы Калимшан и Джаамдат заключили перемирие в -5005 DR. В последующие тысячелетия Джаамдат погрузился в застой, его жители становились все более и более ксенофобными и опустошенными. Джаамдат даже попал под влияние Унтера примерно с -1500 DR по -1069 DR. Лишь в -276 DR жители Джаамдата вновь ринулись наружу, после того как последний из военачальников Джаамдата захватил власть и призвал к созданию сильного флота, чтобы переплыть Внутреннее Море и завоевать новые земли. Подобное судостроение требовало много дерева, что вновь разожгло войну между Джаамдатом и управляемым эльфами Найкриматом и привело к разрушению эльфийского царства.

В поисках мести четыре Высоких Мага Найкримата выпустили гигантскую приливную волну, обрушившуюся на залив Джаамдата, разбив Двенадцать Городов Мечей и изменив местность на то, что известно сегодня как Вилонский Предел. Действия Высоких Магов, однако, не остались без последствий, поскольку их Искусство ускорило падение морской эльфийской империи Ариселмалир и выпустило непреклонный поток людей, которые в конечном счете вытеснили большинство эльфийских царств северно-центрального Фаэруна.

Многие из переживших Год Разъяренных Волн (-255 ВК) вознамерились колонизировать земли, которые позже стали известны как Импилтур, Теск и Васт, широким потоком прагматичных разведчиков, ненавидящих эльфов солдат, торговцев и немногих мирных ученых и фермеров. После занятия большей части многого из северно-центрального региона Внутреннего Моря, потомки Джаамдата начали мигрировать на запад из Импилтура в 1 DR, заселяя Долины и северный берег Дрэгонмира. Последняя группа основала Лесное Королевство Кормир в 26 DR под правлением Дома Обарскир.

Те, кто остались в Вилонском Пределе, основали около 50 DR новые города, включая Илжак, Муссам, Самра и Аррабар. Пострадав еще от одной чумы чума и затем гнева эльфов Чондалвуда, города объединились, сформировав Чондат в 139 DR. Чондате существует с тех пор, хотя уменьшился до немногим более чем собрания городов-государств в течение Установки Эльфийского Клинка в 877 DR и Гниющей Войны 900-902 DR.

Третья волна миграции чондатанцев произошла в 380-х DR, когда поселенцы из Чондата основали колонии Чанселлонт (позже Селлонт) и Чондатан (позже Саэрлун) по побережью, которое позже станет Торговым Королевством Сембия. Военные действия с эльфами Кормантира привели к поражению в Битве Поющих Стрел (884 DR) и заставили Чондат отказаться от управления своими обширными колониями после Гниющей Войны. Это в свою очередь привело к основанию Сембии, Земли Серебряного Ворона, в 913 DR.

Торговцы из Сембии и, в меньшей степени, из Кормира и Долин в последующие столетия продвигались на запад и северо-запад в меньших количествах, распространяя чондатанскую культуру и язык от Тетира до Дикой Границы. Возвышение Сильверимуна как центра магического изучения в 659 DR ускорило миграцию маленького, но чувствительного количества чондатанцев в Сильверимун и основало чондатанскую культуру и язык на земле, которой к тому времени достигла лишь горстка чондатанских торговцев.

Сегодня чондатанская культура и язык доминируют над многим из центрального и западного Фаэруна. Торасс, алфавит, который явился результатом взаимодействия между Джаамдатом и Старыми Королевствами Калимшана, обычно используется в качестве алфавита большинства человеческих языков. Кроме того, Общий, торговый язык Фаэруна, является просто современной версией Торасса ("Старого Общего"), который в свою очередь был в значительной степени основан на Джаамдатанском ("Старом Чондатанском") и Алжедо, языке Калимшана. В то время как калишиты, имаскарцы, мулан и нетерезы в свое время имели величайшие человеческие империи на Фаэруне, чондатанцы - те, чья культура преобладает ныне, их империя распространилась торговлей и монетой, а не мечом или посохом.

Перспектива

Чондатанцы измеряют других тем, сколько богатства и влияния приобрел человек или семейство. Для чондатанца все продается, нужно лишь договориться о цене. Интриги и тайные манипуляции - просто средства ради цели, но ненужное кровопролитие разрушительно и расточительно. Чондатанцы решили, что сила неизбежно приходит к тому, кто управляет кошельками, а не к тому, у кого самый большой меч, и их стремления соответственны. Жестокое соревнование во всех слоях общества - правило руководства чондатанского общества, и выросшие в его границах привыкли видеть выигранные или потерянные благосостояния, с соразмерными достижениями или потерями высоты. Чондатанцы ожидают, что каждый индивидум будет блюсти свои собственные интересы, и они часто удиляются, когда другие действуют самоотверженно.

Чондатанцев тянет к приключениям по одной из двух причин. Некоторые берутся за оружие и заклинания, чтобы защитить то, что для них дороже всего - традиция, восходящая к



ранним чондатанским поселенцам. Других тянут к жизни в дороге те же самые импульсы, которые посылают чондатанских торговцев в незнакомые страны в поисках возможностей для торговли, голод поиска богатства в неизведанном. Большинство чондатанцев, принимающих приключенчество как карьеру, тянет к возможности приобретения великого богатства, ограбив некую давно забытую гробницу или вернув некое невероятное сокровище из древних руин.

Персонажи-чондатанцы

Из чондатанцев, как правило, получаются хорошие бойцы, учитывая давнишнюю наемническую традицию их культуры. Аналогично, многие чондатанцы находят свое призвание как жулики, акцентируясь на своей культуре приобретения богатства и широкого диапазона навыков. Наиболее обычная мультиклассовая комбинация среди чондатанцев - боец/жулик. Чондатанцы редко бывают варварами, колдунами или волшебниками, поскольку никакая значительная группа чондатанцев никогда не обращалась в варварство; древний Джаамдат имел относительно немного отношений с драконами, социальных или нет; и волшебство долго связывалось в чондатанском фольклоре с освобождением чумы. Существующие чондатанские колдуны обычно приходят от стран к северу и к западу от Внутреннего Моря и имеют в своем наследии одного или более предков - Высоких нетерезов.

Престиж-классы: Чондатанцы часто принимают божественно вдохновленные престиж-классы, типа тайного приверженца, божественного чемпиона, божественного ученика, божественного искателя и иерофанта. Чондатанцы поклоняются злым божествам также, как и добрым, так что не необычны и черные стражи среди членов этой этнической группы со злым мировоззрением. Многие Арфисты имеют чондатанское наследие, так что престиж-класс разведчика Арфистов также обычен. Точно так же, народ Кормира имеет в значительной степени чондатанское происхождение, так многие рыцари Пурпур ного Дракона - чондатанцы.

Общество чондатанцев

Чондатанская культура широко варьируется по Фаэруну. В сравнении с другими культурами, особенно с калишитами и мулан, чондатанские общества имеют относительно слабые разногласия классов. Тяжелой работы и удачи было достаточно, чтобы далеко не один член нижних классов проскочил в торговую знать. Торговля играет важную роль во всех культурах с чондатанским доминированием, утверждая принцип, что все продается по какой-либо цене. Чондатанцы чтят свое слово, хотя не ради моральных рассуждений. Репутация подобна "кошельку" с определенным количеством когда-то потраченных монет, и слишком дорого тратить их снова.

Поскольку чондатанцы высоко ценят изучение книг, многие получают некоторое обучение в процессе взросления. Чондатанская молодежь учится у мастеров с 12-летнего возраста и, как ожидается, научится в течение этого торговле. Чондатанцы не особо терпят попрошайек, и все взрослые, как ожидается, заработают себе состояние в любой области, которой они были обучены. Богатым людям в обществе чондатанцев предоставляется большое уважение, и на тех, кто тратит деньги по-глупому, смотрят свысока. Чондатанцы, как ожидается, будут работать на грани физических способностей или до смерти. Даже те, кто слишком слабы, чтобы зарабатывать на жизнь, часто проводят свои дни на прежнем месте работы, советуя тем, кто заменил их.

Вне стран с чондатанским доминированием чондатанцы стремятся влиться в местную культуру, даже если это означает узнавание нового языка или переход к поклонению местным богам. Конечно, такая стратегия интеграции не подразумевает принятия чондатанцами потребностей и вкусов местных народов - практика, которая через какое-то время медленно включает местную культуру. Чондатанские меньшинства обычно организовываются в торговые дома или союзы торговцев для защиты и максимизирования возможности прибыли.

Язык и грамотность

Чондатанцы говорят на Общем и Чондатанском, двух тесно связанных языках. Чондатанский, один из корневых языков Общего, является современной формой Джаамдатанского ("Старого Чондатанского"), который был одним из двух корневых языков Торасса ("Старого Общего"). Чондатанский использует алфавит Торасса, набор знаков, обычно представляющий торговый язык, который вошел в использование тысячи лет назад по берегам Озера Пара.

Поскольку многие чондатанцы живут среди других человеческих культур (или по крайней мере имеют обширные торговые контакты с такими обществами), многие индивидуумы изучают местный язык или язык своего ближайшего соседа. Обычно изучаемые вторичные языки включают Иллусканский, если индивидуум живет в Западном Сердцеземье или на Севере, Дамарский, если он живет в северно-центральной Фаэруне, Шаарский, если живет к югу от Вилонского Предела, Тёрами, если живет на северном берегу Вилонского Предела, или Алжедо, если живет по берегам Озера Пара. Заклинатели, особенно живущие в Кормире или Долинах, обычно изучают Нетерез и Эльфийский, чтобы получать магию из старых источников. Некоторые чондатанцы вне этих областей тоже учат Эльфийский - наследие поколений конфликтов и вероятная подготовка к будущим конфликтам.

Все персонажи-чондатанцы грамотны, кроме варваров.

Магия и знания чондатанцев

Чондатанцы не имеют сильной традиции тайного колдовства, и при этом чондатанские родословные не включают родов, насчитывающих большое количество колдунов. Однако, многие чондатанцы тянутся к божественному и становятся клериками или друидами. Своей огромной диаспорой тысячи лет назад чондатанцы принесли поклонение многим из своих богов во все углы Фаэруна; иногда говорят, что чондатанцы завоевали континент своим золотом и своими богами.

Заклинания и колдовство

Чондатанцы, изучающие волшебство, остаются общими, становятся превращающими ради широкого выбора заклинаний или изучают искусство отречения для защиты, которую позволяют такие заклинания.

Колдовская традиция: Чондатанцы имеют сильные божественные колдовские традиции, особенно среди тех, кто посвящен божествам, настроенным на природу, включая друидов и рейнджеров. Любое заклинание, помогающее путешествию по обширным чондатанским землям, ценится - будь ли это неприятная *уловка веревки* для отдыха

безопасным вечером или мощное заклинание *прогулка ветра*. Также ценятся божественные заклинания, помогающие в торговле, типа *зоны правды, посылки, языков и метки правосудия* (закреплять контракты). Среди чондатанских клериков, занятых распространением веры, обычно умение Чондатанский Миссионер (см. Приложение).

Уникальные заклинания: Широкое распространение чондатанской культуры, объединенное с недостатком традиции тайного колдовства среди чондатанцев (кроме тех мест, где она представлена беженцами-нетерезами), гарантировало, что немного уникальных заклинаний связывается с чондатанской культурой. Магии чумы древнего Джаамдата, типа *массовой инфекции и транспортировки чумы* (см. Приложение), очень боятся за их эффекты, но, к счастью, они встречаются лишь в давно скрытых томах.

Магические изделия чондатанцев

Чондатанцы предпочитают магические изделия, обеспечивающие личную защиту или комфорт, облегчающие путешествие, оберегающие от воровства и позволяющие скрытый сбор информации. Мечи и кинжалы обычно обрабатываются со специальными способностями защита, острый и ускорение. Доспехи, как правило, обрабатываются со специальными способностями отклонение стрел, укреплению и с опровержение заклинаниям, отражая этим давнишний страх чондатанской культуры перед эльфами и жуликами.

Обычные магические изделия: *Рука мага, шляпа маскировки, удобный рюкзак Хеварда, перчатки ловушки стрел, ложка Мурлинда и амулет защиты от яда*. Из-за рас пространенности этих изделий в чондатанских землях они могут быть куплены со скидкой в 10% от нормальной цены в любом большом городе в Кормире, Сембии, Побережье Дракона или Вилонском Пределе.

Характерное магическое изделие: Опять же благодаря влиянию чонд атанских торговцев есть немного магических изделий, уникальных для чондатанской культуры, которые не были бы широко распространены на Фаэруне. Одно исключение к этому - *брошь кошачьих глаз* (см. Приложение), амулет удачи, который носят многие зажиточные чондатанцы, рассматривающие кошек как удачу и защитников против угрозы болезни.

Божества чондатанцев

Чондатанцы почитают божеств Фаэрунского пантеона. Такова уж величина чондатанской диаспоры, что никакое из божеств не одобряется выше других большинством чондатанцев на Фаэруне. Фактически, чондатанцы традиционно приняли божеств других культур, включая их в свой протяженный пантеон. Боги и богини, уважаемые областях, населенных прежде всего чондатанцами, включают Азута, Чонти, Денейра, Эльдат, Хелма, Келемвора, Латандера, Ллииру, Ловитар, Малара, Маска, Милики, Милил, Мистру, Нобэньона, Огму, Селунэ, Силвануса, Суни, Талоса, Темпуса, Торма, Тимору, Тира, Амберли и Вокин.

Древний Джаамдат был одной из первых человеческих культур, развивших письменность, и, таким образом, грамотные чондатанцы давно удостоили Денейра, Лорда Всех Глифов и Образов. Церковь Денейра распространилась в другие культуры по мере того, как чондатанские торговцы распространили торговый Общий язык или его предшественник Торасс, принося с со бой алфавит Торасса. В настоящее время церковь Денейра имеет самое большое свое влияние среди грамотных чондатанцев, живущих в Кормире и Сембии.

Точно так же древний Джаамдат боролся с ужасными магическими болезнями, так что Талона была частью чондатанской культуры начиная с возвышения этой культуры. Церкви Талоны широко боятся, и современные чондатанцы презируют ее, несмотря на действия других вер, которые дали выход гораздо большему опустошению на Фаэруне в недавние годы. Однако, небольшое количество чондатанцев обращается к Матери Всех Чум как раз из-за страха и нищеты, которые она породила, и в надежде на получение древней выпускающей чуму магии, которой, как считают, управляет ее культ.

Отношения с другими расами

Чондатанская история переполнена столкновениями с различными эльфийскими царствами, и в результате немногие чондатанцы (за исключением некоторых Кормирцев и большинства жителей Долин) имеют хорошие отношения со Светлым Народом или их полуэльфийскими братьями. Аналогично, чондатанцы традиционно расценивают затронутых планами с большим подозрением, поскольку чондатанская культура никогда не имела много взаимодействия с аутсайдерами, а большинство затронутых планами, с которыми они сталкивались, были представителями конкурирующих культур (типа воздушных и огненных дженази Калимшана или азимаров и тифлингов Малхоранда и Унтера). Полуорки рассматриваются большинством чондатанцев немногим лучше, чем их полнокровные братья. На них смотрят немногим более чем на налетчиков, прерывающих торговые потоки и устраивающих разбой на фермах трудолюбивых поселенцев.

Чондатанцы имеют хорошие отношения с дварфами, гномами и халфлингами, поскольку все они доказали, что являются хорошими торговыми партнерами и традиционно селятся в маленьких анклавах в пределах чондатанских обществ. Среди человеческих культур чондатанцы лучше всего уживаются с калишитами, дамарцами, шаарцами, тетирианцами и Тёрами. Отношения с мулан никогда не были теплы, на иллусканцев смотрят немногим лучше, чем на орков, а другие культуры практически неизвестны.

Оснащение чондатанцев

За столетия торговли чондатанские торговцы распространили торговые товары своей культуры по Фаэруну, делая свое предпочтительное оружие, формы доспеха и другое оснащение нормой во всех без исключений областях. Точно так же чондатанцы приняли большинство полезных изделий других культур, сделав их на Фаэруне повсеместными. Поэтому списки оснащения, данные в "Руководстве Игрока", можно считать отражением чондатанской нормы.

Оружие и доспехи

Чондатанцы имеют некоторые отличительные предпочтения в оснащении. Одобренное оружие включает арбалеты (кроме Долин, где нормальны длинные луки) и весь спектр клинков, включая длинный меч, короткий меч и кинжал. Обычно используемые формы доспехов включают кожаный доспех, подбитый кожан ый доспех, цепные рубахи, цепную

кольчугу, нагрудники, полупластинчатые доспехи и щиты всех видов. Более тяжелые формы доспеха более обычно используются в холодном климате на севере Моря Упавших Звезд.

Обычные изделия: Цепная кольчуга, ценные рубахи, длинные мечи и арбалеты могут быть куплены среди чондатанцев на 10% дешевле.

Уникальные предметы: Несколько более широкие в лезвии, чем обычные длинные мечи, чондатанские стальные мечи (см. Приложение) предпочитают наемниками и охранниками торговцев.

Животные и домашние животные

Чондатанцы любят маленьких кошачьих как домашних животных и охотничьих компаньонов, особенно в Лесном Королевстве Кормира. Трессимы высоко ценятся теми, кто может себе их позволить, также как и рысей. Собак находится в собственности меньше, прежде всего это охранные, пастушеские и охотничьи породы. Лошади играют важную роль в чондатанском обществе, но те, кто может себе позволить, также используют гиппогрифов, особенно по берегам Вилонского Предела и на службе Военных Волшебников Кормира.

Ассоциированное существо: В Хлондете змеи - норма, и летучие змеи, импортированные из Джунглей Мхайр, достигли в недавние годы широкой популярности. Летучие змеи описаны в секции Монстры в Приложении.

Регион чондатанцев

Поток чондатанцев идет из различных стран и, как правило, они выбирают регион, соответствующий их родине. Чондатанский регион, описанный здесь, отражает мобильное население торговцев, наемников и моряков из стран вокруг Внутреннего Моря.

Привилегированные классы: Чондатанский регион предпочитает клериков, друидов, бойцов, рейнджеров и жуликов. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Чондатанский персонаж любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Чондатанский, Общий.

Бонусные языки: Алжедо, Чессентский, Дамарский, Гоблинский, Оркский, Шаарский, Тёрмский.

Региональные умения: Караванщик, Комм ерческая Подготовка, Сопротивление Чуме.

Бонусное оснащение: (А) Тяжелая булава * или длинный меч *; или (В) нагрудник *; или (С) большой стальной щит *, аспергиллум и 4 флаги святой воды.

Человек, дамарец (Human, damaran)

Регионы: Агларонд, Дамара, Великая Долина, Импилтур, Лунное Море, Нарфелл, Теск, Вааса, Васт, Дамарец.

Расовые умения: Арктическая Адаптация, Мрачная Внешность, Йотунблад, Несущий Свет.

После падения Нарфелла рассеянные группы Наров, Рашеми и Соссримов боролись за выживание как волна чондатанских эмигрантов, поселившихся в странах Восточного Предела. В свое время эти четыре поселения постепенно объединились в относительно новую этническую группу, известную как дамарцы, названные так по имени первого из человеческих царств, основанного этим объединенным населением. После столетий борьбы с ужасами, освобожденными древними магиями Нарфелла и Роматара, дамарцы - гордый и упрямый народ, отказывающийся склониться перед лицом отвратительного зла, взгляд на мир которого склоняется к абсолютной морали.

Хотя дамарский фольклор происходит от древних традиций племенных групп Наров, Рашеми и Соссримов, дамарская культура развивалась под влиянием воспитания чондатанских иммигрантов и dwarfsких торговцев и а первую очередь отражает нравы обеих этих влияний. После столетий постоянно расширяющегося заселения дамарцы сейчас составляют первичный расовый запас Дамары, Импилтура, Теска и Васта. Дамарские поселенцы приручали одну землю за другой и сформировали существенную долю человеческого населения в Агларонде, Алтумбеле, Великой Долине, в области Лунного Моря и Нарфелле. Большинство дамарцев живут как фермеры, лесорубы или шахтеры на резкой и неумолимой земле. Из них получаются стойкие противники, когда они возмущены.

Дамарцы имеют умеренные рост и сложение и оттенками кожи от желтовато-коричневой до светлой. Волосы обычно прямые, коричневые или черные, хотя встречаются и песочные блондины. Цвет глаз широко варьируется, карие наиболее обычны. Дамарцы, живущие к югу от гор Эарсфаст, больше похожи на своих Чондатанских кузенов, в то время как те, кто населяет Ваасу, имеют существенное наследие Соссримов. По восточным берегам Восточного Предела преобладает наследие Рашеми, кроме Агларонда, где народ немного стройнее благодаря существенному наследию лесных эльфов.

Дамарцы видят в жизни как ряд бесконечных вызовов, которые будут преодолены, во многом из-за их наследия гордых давно павших империй. Для типичного дамарца не может быть никакого компромисса с силами зла, даже ради службы великому добру. Доверие должно быть заработано, и должны уважаться только получившие доверие. Даже те, кто унаследуют благородные титулы, должны оказаться достойными своего наследия. История - не то, что нужно лелеять или возвеличивать, скорее она - наглядный урок глупости беспрепятственной силы.

История

Обширная лесистая территория между Восточным Пределом и Озером Ашейн - традиционные племенные земли Наров. Изначально столкнувшиеся с Малхорандскими разведчиками в течение расширения этой империи на север, почти за 1,500 лет до начала Отсчета Долин, Нары не поднимались до выдающегося положения до Войн Врат Орков с -1075 DR по -1069 DR. Подобно другим племенным народам востока, Нары нанимались биться в северных армиях Малхоранда в течение Войн Врат Орков, и они возвратились домой с намерениями создания собственной империи. В течение следующих двух столетий Нары основали ряд мелких королевств, наиболее видными из которых были Ашанат (по западному берегу Озера Ашейн) и Тарос (в голове Восточного Предела).

В -970 DR правящий Нентиарх (король) Тароса построил великую обсаженную деревьями крепость Дути-Тарос в сердце Роллинсвуда. Некоторые считают, что он заключил договор с мощным лордом демонов, возможно Оркусом, в обмен на падший артефакт, который стал известен как Корона Нарфелла, в то время как другие приписывают его возвышение сочетанию случайных событий и личного обаяния. В любом случае, после получения Короны Нарфелла Нентиарх продолжал побеждать одно мелкое королевство Наров за другим, и последним из которого стало королевство Ашанат. Армия Нентиарха буквально стерла столицу Ашаната Шандолар, оставив от нее немногим более чем миф, и рассеяла груды щебня по западному берегу Озера Ашейн. К -900 DR империя Нарфелл протянулась от нагорий Импилтура до Ашаната и от восточных склонов Гор Пики Гигантов до северного берега Реки Умбер.

За последующее столетие правители Нарфелла останавливают свой взгляд на Плато Приадор (ныне Плато Тэй), доме лишь кочевых племен кентавров и гноллов после отступления Малхоранда. Столетняя борьба за управление Плато Приадор между Нарфеллом и Роматаром детализирована в истории Рашеми (см. ниже). Короче говоря, ранние успехи Нарфелла были полностью изменены после -623 DR из-за непродуманного вторжения Малхоранда и неожиданной атаки армии Роматара. Чтобы полностью изменить понижение своей империи, правители Нарфелла обратились к демонической помощи для изучения искусства колдовства, побужденные нащепыванием Короны Нарфелла. В -150 DR столетия войны в итоге завершились великим пожаром, поглотившим обе империи и оставившим весь спектр призванных существ охотиться на землях империй. После краха Нарфелла Нары отступили в крошечные анклав, плотно окруженные демонами, которых они освободили.

Переоснование цивилизации по берегам Восточного Предела коренится в разрушении Джаамдата в -257 DR (детализировано в истории чондатанцев). Обширный поток Чондатанских поселенцев приплыл через Море Упавших Звезд, чтобы заселить земли, лежащие между Драконьим и Восточным Пределами. Эти ранние поселенцы основали такие города, как Прозескампар (позже Прокампур) в -153 DR, Лирабар в -118 DR и Чессагол (позже Цурагол) в -72 DR. Из Лирабара поселенцы продвинулись по западному побережью Восточного Предела до нагорья Импилтур. В пределах пятидесяти лет от основания Лирабара были коронованы первый король Импилтура. Импилтур, во главе с агрессивной и недавно возведенной на престол Династия Мирандор, быстро начал требовать свободных территорий павшего Нарфелла.

По мере того, как население Импилтура продолжало расширяться, рассеянные племена Наров и мигрирующие Соссримы с южной оконечности Великого Ледника или влились в число поселенцев, или ушли на север, на земли, которые они удерживают сегодня. При поддержке королевского семейства Импилтура меньшая знать, не имевшая возможности унаследовать собственную землю, поощрялась заселять новые земли. Последовательные волны импилтурской эмиграции непосредственно или косвенно привели к основанию Лесного Королевства Кормир в 1 DR, Алтумбела в 163 DR, города Милварун в 535 DR и Васта (после падения Родилара, дварфского Царства Блистающих Мечей) в 649 DR.

В восточном направлении расширение Импилтура потребовало свою цену, поскольку поселенцы, проложившие путь через Великую Долину, неосторожно пробудили хозяина дремлющего зла. Давно захороненные демоны, полуизверги и тифлинги начали нападать на пограничные области Импилтура, и в 726 DR их армии начали кампанию, поставившую гордый Импилтур на колени. Многие граждане Импилтура сбежали из региона, неся с собой истории об ужасах и терроре, побудившие многих действовать.

За следующие несколько лет благородные рыцари аж от самых Амна и Калимшана приняли призыв ко Крестовому Походу Триады, объявленному церквями Тира, Торма и Илматера. Крестовый поход продолжался два года, прежде чем последняя армия демонов во главе с балором Ндулу была разбита в великом сражении в месте, известном как Цитадель Призывающих. Сражение обернулось в пользу последователей Триады после того, как паладин Саршел вступил в Цитадель и разрушил внутри нее Корону Нарфелла. Как только власть Оркуса над артефактом была нарушена, ведомая демоном армия была вынуждена отступить, и количество демонов в области наконец начало уменьшаться. Героический Саршел был коронован как король Импилтура.

За последующее столетие Импилтур стал богатым, управляемый чередом доброжелательных королей и защищенный от захороненных ужасов Земель Демонов орденами бесстрашных паладинов. Заселение окружающих областей продолжалось, и импилтурские поселенцы сыграли свою роль в основании Агларонда в 756 DR и Телфлэмма в 926 DR (в числе других городов Золотого Пути). Золотой век Импилтура окончился после того, как чума подкосила королевский дом в 924 DR. Последовавшая борьба между различными благородными домами Импилтура погрузила королевство в гражданскую войну и в конечном счете уменьшила некогда великую страну до горстки ссорящихся городов-государств.

Год Распространения Весны (1038 DR) принес большие перемены Восточному Пределу. Великий Ледник начал отступать, раскрывая земли, являющиеся сегодня Ваасой, Дамарой и северным Нарфеллом. Отступление ледника побудило обширные миграции из Импилтура, Великой Долины, Теска и Агларонда на обетованную землю Дамары ("Земля Подо Льдом" на местном диалекте). Именно со времени этой миграции ученые начали рассматривать людей Восточного Предела как отличительную этническую группу. Дамара стала королевством в 1075 DR с основанием Гелиогабалуса Сембийским вельможей по имени Фелдрин Блудфезерс ("Кровавые Перья"). Дом Блудфезерс правил Дамарой до гибели Короля Вирдина Блудфезерса в 1347 DR в сражении с армиями Женгаи, Короля-ведьмы Ваасы. Власть лица над Ваасой и Дамарой продолжалась двенадцать долгих лет, прежде чем он был свергнут бандой авантюристов во главе с паладином Гаретом Драгонсбэйном в 1359 DR. Гарет затем принял трон Дамары и приступил к воссоединению и восстановлению королевства.

Отступление ледника открыло путь для нападения огромной орды хобгоблинов на Импилтур в 1095 DR. По иронии, эта угроза вторжения хобгоблинов позволила Имфрасу, Военному Капитану Лирабара, объединить силы человеческих армий Хламача, Дилфура и Саршела, лесных эльфов Серого Леса и дварфов Гор Эарсфаст. Как только орда была отброшена, Имфрас был коронован как Король Импилтура в 1097 DR, основав королевский дом, который правит до сих пор. Рилимбрар, четвертый сын Имфраса II, умер в 1338 DR, и трон перешел Королеве Самбрил, овдовевшей жене Имфраса IV (который никогда не правил).



Хотя первая волна импилтурских поселенцев достигла Агларонда в 756 DR, лишь в 870-880 DR авантюристы очистили Юирвуд от большинства опасных монстров. В последующее десятилетие Юирские эльфы пережились с людьми, прибывшими к ним на помощь в сражениях с дроу и троллями. Их потомки начали стычки с людьми прибрежного королевства Велприн, которые достигли своей вершины в Сражении у Руки Ингдала в 1065 DR. Победившие полуэльфы короновали своего военного лидера Бриндора как первого короля Агларонда. Люди, отказавшиеся от мира с народом Юирвуда, мигрировали в Алтумбел.

Филаспур, внук Бриндора, погиб, борясь с Тэйцами в Битве Сломанных Голов в 1197 DR. За ним последовали его дочери-близнецы Тара и Улаэ, более известные как Серые Сестры. Серые Сестры погибли в пределах нескольких дней друг от друга в 1257 DR, и сын Утаэ Халакар стал первым энергичным дамарцем, удержавшим трон Агларонда. Халакар остановил вторжение Тэя и поплатился за свою глупость жизнью в 1260 DR в Битве у Лепендрара. Сестра Халакара Илион встала на его место и правила до своей смерти в 1320. Поскольку Илион не имела наследников, она оставила трон Агларонда своей ученице, известной только как Симбул.

Перспектива

Дамарцы уважают тех, кто демонстрирует героизм и самопожертвование и неустрашимо стоят перед лицом зла. Дамарское общество нетерпимо к слабости или эгоизму, рассматривая все в абсолютно черном или белом. Моралистический характер их общества настоятельно формирует дамарскую молодежь. Большинство молодежи следует путем своих родителей под влиянием их сильного морального пыла. Другие восстают против резкости дамарского общества и бегут от его ограничений. Последний путь родит нескончаемый поток поселенцев, эмигрирующих к границам человеческих поселений. Большое количество дамарцев, проделывает путь на запад, на чондатанские территории, и маленькое количество дамарцев обращается к поклонению демонам.

Дамарцы имеют длинную приключенческую традицию, что отражает поколения сражений за освобождение стран Восточного Предела от демонического наследия Нарфелла. Много молодежи, особенно таковая благородной крови, берутся за приключенчество в течение нескольких лет, чтобы оказаться достойными своих титулов. Другие хотят унаследовать великие состояния, а также в надежде на завоевание новых земель и богатства для себя, или в ответ на рвение дамарского общества. Церкви доброго мировоззрения в Восточном Пределе имеют долгие традиции финансирования экспедиций в горы или в глубину великих лесов, чтобы поразить некое древнее зло или что-либо еще.

Дамарские персонажи

Из дамарцев, как правило, получаются сильные паладины и монахи, поскольку дисциплина и самопожертвование, требуемые обоими из профессий, резонируют с моралью дамарцев. Многие дамарцы находят свое призвание как клерики или, в меньшей степени, друиды или рейнджеры, из-за привлекательности служения божественной силе. Бойцы и жулики менее обычны в дамарской культуре, чем в других местах, поскольку нет ни сильной традиции наемничества, ни сильного коммерческого присутствия по Восточному Пределу. Известные исключения есть, включая город Телфлэм, где господствует гильдия сильных воров, и Горы Галена, где, как считают, скрытное братство убийц имеет скрытую цитадель. Тайные заклинатели всех видов редки в дамарском обществе, что отражает давнее подозрение к магическим силам, не подаренным божеством. В то время как волшебники общеприняты, на колдунов смотрят с подозрением, поскольку колдовское искусство, как думают, является демоническим наследием.

Престиж-классы: Подобно чондатанцам, дамарцев тянет к престиж-классам с божественными ассоциациями, типа божественного чемпиона, божественного ученика, божественного искателя или иерофанта. Матера Тени Телфлэмма, естественно, включают множество жуликов, принимающих престиж-классы убийцы и теневого танцора.

Общество дамарцев

Дамарское общество законно, кроме Агларонда, где сильно эльфийское влияние, и Васта, который намного больше соответствует Чондатанским нравам. Религия играет центральную роль в жизни дамарцев, хотя ни в коем случае нет универсальности веры. Хотя религиозным пылом восхищаются, индивидуумы оцениваются тем, как они подают себя и силу своего личного морального кодекса. Разногласия классов менее значимы, чем в других местах Фаэруна, но тех, кто были оценены как нравственно непригодные, настоятельно избегают.

Дамарские обитатели городов обычно учатся в управляемых церковью школах, в то время как странствующие священники проповедуют тем, кто живет в глухих областях. Многие дамарцы изучают торговлю в течение ученичества в управляемой церковью школе, прежде чем шагнуть в жизнь, в то время как другие присоединяются к религиозному ордену, заверяя себя в службе церкви. Старей, дамарцы часто возвращают в казну церкви своей юности многое из своего богатства и живут последние годы, служа своему божеству-покровителю.

Дамарцы сохраняют сильные культурные связи со своими Чондатанскими предками и легко объединяются в удерживаемых чондатанцами странах. Дамарцы не часто перемещаются в другие места Фаэруна, но дамарцы, ушедшие с родины, самостоятельно объединяются с местной церковью своей веры.

Язык и грамотность

Большинство дамарцев говорит на Общем и Дамарском, двух тесно связанных языках. Дамарцы используют рунный алфавит Дет ека - наследие раннего сотрудничества между жителями Импилтура и дварфами Гор Эарсфаст. Исключение - жители Агларонда и Алтумбела, говорящие на Общем и Агларондском, языке, тесно связанным с Дамарским, который включает много слов Эльфийского и использует эльфийское написание Эспруара.

Обычные вторичные языки в Импилтуре включают Чондатанский, Дварфский, Агларондский или Чессентский. В Дамаре и Ваасе часто известны Чондатанский, Дварфский, Оркский или Улуйк. Многие Нары могут говорить на Рашеми или Улуйке, и Туйган становится все более и более популярным. Жители Великой Долины, наиболее вероятно, изучат Рашеми, хотя некоторые изучают Тэйский диалект Малхорандского. В южном Теске Агларондский - самый популярный вторичный язык, в то время как Чондатанский и Турмский - привилегированные вторичные языки по побережью вокруг Телфлэмма. В Агларонде большинство жителей также говорит на Эльфийском. Другие обычные языки включают Дамарский, Чессентский, Сильванский или Малхорандский.

Все персонажи - Дамарцы грамотны, кроме варваров, обывателей и воинов.

Магия и знания дамарцев

Дамарцы любят магию, которая различает друзей от противников, и заклинания, защищающие добро от зла. На севере выдающееся положение занимает магия, воздействующая на погоду, также как и огненные эффе кты, которые являются особенно разрушительными в отношении приспособленным к холоду монстров, заполняющих дикую местность. Обычно предпочитаемые заклинания - *изгнание, распускание, магический круг против зла, защита от элементов, защита от зла и сопротивление элементам*. Заклинания, которая вызывающие экстрапланарных существ, типа *планарного союзника и планарного связывания*, встречаются с подозрением, даже когда они используются для вызова очевидно добрых существ. Дамарские клерики доброго мировоззрения часто берут умение Несущий Свет (см. Приложение)

Уникальные заклинания: Широко распространенное подозрение к тайному колдовству в Дамарской культуре гарантировало то, что известно немного тайных заклинаний Дамарского происхождения. С другой стороны, "общий" менталитет религиозных учреждений в Дамарской культуре гарантировал, что божественные заклинания Дамарского происхождения быстро стали широко известными. Несколько заклинаний паладина уникально Дамарские, включая *законный меч* (см. Приложение).

Магические изделия дамарцев

Дамарцы предпочитают магические изделия, обеспечивающие защиту против резкой естественной окружающей среды или несвятых ужасов Земель Демонов. Мечи и кинжалы обычно обрабатываются со специальными способностями губитель аутсайдеров, защита, святой или законный. Булавы обычно обрабатываются со специальными способностями разрушение, святой или законный. Доспехи, как правило, обрабатывается со специальными способностями сопротивление холоду, касание призрака, неуязвимость и нагревание.

Обычные магические изделия: *Ботинки зимних стран, свеча обращения, рог совершенства, филактерия верности, колчан Милики (Эхлонна) и кольцо теплоты*. Из-за распространенности этих изделий в Дамарских странах они могут быть куплены со скидкой 10% от нормальной цены в любом большом городе в Импильтуре или Дамаре.

Характерное магическое изделие: *Двулезвийные мечи охотники на извергов* (см. Приложение), хотя и редко, но четко ассоциируются с Дамарскими героями, проезжающими с места на место, борясь против демонов и дьяволов везде, где их можно найти.

Божества дамарцев

Дамарцы почитают божества Фаэрунского пантеона. Они любят законных и добрых божеств, кроме культистов, обращающихся к поклонению хаотических злых принцев демонов. По Драконьему Пределу обычно уважают Чонти, Эльдат, Мистру, Темпуса, Торма, Тимору, Амберли и Вокин. На востоке в Импильтуре предпочитаемые божества - Илматер, Селунэ, Тимора, Валкур и Вокин. В дополнение к церкви Чонти контроль Теска над торговлей по Золотому Пути дала выдающееся положение церквям Шондакула и Вокин. Аналогично, церковь Маска сильно выросла в Телфлэмме, охотясь на том же караванном пути.

В Агларонде фермеры уважают Чонти, в то время как рыбаки уважают Валкура и Селунэ. Хотя Амберли признается, ее широко презирают. Агларондцы также воздают должное Селдарину, особенно в облике богов эльфов Юирвуда. Великая Долина долго была домом последователей Силвануса - Отца Дубов, ожесточенно конфликтующих с учениками Талоны. Церковь Илматера доминирует в Дамаре, в то время как Вааса долго была домом культа Оркуса. Темпуса уважают варвары, живущие по краю Великого Ледника и в племенах Нарфелла.

Из всех божеств Илматер представляет выносливый дух всех Дамарцев и занимает центральное место в Дамарской культуре. Церковь Илматера является по сути государственной церковью и Импильтура, и Дамары, и паладины Илматера регулярно сидят на обоих тронах. Большинство Дамарцев по Восточному Пределу отдадут по крайней мере символическое ежедневное почтение Плачущему Богу или одному из его многих святых. Большинство церквей Илматера посвящено по крайней мере одному из его святых, и последователи Святого Солларса Дважды Замученного являются наиболее видными в Дамаре.

Отношения с другими расами

Дамарцы имеют длинные и прочные связи со щитовыми дварфами и хорошо настроены по отношению ко Крепкому Народу (с известным исключением - дуэргары). Халфлинги редки в Дамарских землях за пределами Импильтура, но рассматриваются большинством Дамарских общин весьма благоприятно. Гномы расцениваются как подобные дварфам, хотя они менее известны в Дамарских землях. Эльфы и полуэльфы почти неизвестны вне Агларонда и Серого Леса и рассматриваются с некоторым подозрением. Темные эльфы не в диковинку в Горах Галена и заработали вражду аборигенов этого региона. На полуорков смотрят с большим подозрением, хотя их количество делает их допустимым меньшинством в Ваасе.

Дамарцы долго боролись со злом, освобожденным колдунами Нарфелла, что сделало их весьма враждебными к потомству демонов, типа тифлингов. Огненные джензи долго связывались с Красным и Волшебниками Тэя и, таким образом, одинаково ненавидятся. Другие затронутые планами редки в Дамарских землях, и следовательно, удивительны.

Среди человеческих культур Дамарцы лучше всего уживаются с Чондатанцами и Тёрами благодаря обширным торговым контактам. Нары и северные Рашеми допускаются, если смотрят вниз (до некоторой степени), в то время как Мулан и Тэйские Рашеми рассматриваются большим подозрением. Плохие воспоминания об Орде предотвращают хорошие отношения с Туйганами. Наконец, из-за печально известных Войн Кровавого Камня несколько десятилетий назад большинство Ваасанцев расцениваются как демонопоклонники, даже те, кто скорее Дамарского, а не Ваасанского расового происхождения.

Оснащение дамарцев

Благодаря обширной торговле по Морю Упавших Звезд дамарцы имеют много общего с Чондатанцами, включая обычно используемые формы оружия и доспехов. Поэтому списки оснащения, показанные в "Руководстве Игрока", можно рассматривать как отражение Дамарской нормы.

Оружие и доспехи

Дамарцы любят средние доспехи, комбинирующие хорошую защиту и разумно низкий вес, и оружие, которым можно отбиваться от диких тварей или кровожадных демонов, вооруженных зубами и когтями. Одобренное оружие включает копья, длинные копья, глефы, алебарды и великие мечи. Обычно используемые формы доспеха - подбитый кожаный доспех, цепная кольчуга, нагрудники и наборная кольчуга.

Обычные изделия: Цепная кольчуга, наборная кольчуга, длинное копьё, алебарда, великий меч.

Уникальные изделия: Возможно, уникальнейшее оружие на Фаэруне - тяжелый аспергиллум, который можно найти лишь среди Илматеран Импилтура. См. секцию Оснащение в Приложении для его описания.

Животные и домашние животные

Дамарцы в качестве домашних животных предпочитают больших собак, особенно в горных и арктических областях. Большинство разводят собак для использования их как вьючную или тягловую силу. Начиная с отступления Великого Ледника Дамарцы разводят собак и для других целей, включая пастушество и охоту. Большинство их отличается густой шерстью. Лошади также играют важную роль в Дамарском обществе. Более экзотические верховые животные - грифоны, используемые в Дамаре и Ваасе.

Регион дамарцев

Хотя народ Импилтура меркантилен и искушен, от Ваасы до Теска типичные дамарцы живут в приграничных городках, охраняемых твердыней лорда или укрепленным аббатством, окруженных обширными пространствами опасной дикой местности.

Привилегированные классы: Для Дамарского региона предпочтительны клерики, друиды, монахи, паладины и волшебники. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Дамарский персонаж любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Дамарский, Общий.

Бонусные языки: Абиссал, Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Рашеми.

Региональные умения: Лесник, Несущий Свет, Удача Героев, Сильная Душа.

Бонусное оснащение: (А) Тяжелая булава * или длинный меч *; или (В) нагрудник *; или (С) большой стальной щит *, аспергиллум и четыре флаги святой воды.

Человек, иллусканец (Human, illuskan)

Регионы: Высокий Лес, Острова Муншае, Острова Нелантер, Север, Сильверимун, Уотердип, Иллусканец, Утгард.

Расовые умения: Наследственный Дух, Арктическая Адаптация, Йотунблад, Устная История.

Иллусканцы, также известные как Северяне - мореходы, воинственный народ Севера Побережья Меча, Бездорожного Моря и долины реки Дессарин. Хотя их предки основали Иллуск, одну из самых ранних человеческих цивилизаций Фаэруна, а также великий город Уотердипа, Иллусканцы долго считались варварским народом, будучи в глазах многих южан чуть повыше орков. Иллусканцы, однако - более чем просто варвары, поскольку их культура дала миру могучих рунных заклинателей, бесстрашных моряков и легендарные скальдов. Они также строят фермы, ловят рыбу и работают в шахтах свои бурных земель, торгуя своими товарами с южными торговцами. Однако, давно павшие эльфийские империи, географические барьеры и акцент культуры в набегах, а не торговле сообщая гарантировали, что иллусканская культура и иллусканские родословные не пустили корней в других странах.

Иллусканцы - высокий, светлокосый народ с глазами синего или серо-стального цвета. Те, кто живет среди островов Бездорожного Моря и в Долине Ледяного Ветера, в значительной степени светловолосые, белокурые волосы преобладают над рыжими и светло-коричневыми. Те, кто живут на материке к югу от Хребта Мира, более склонные к вороново-черным волосам - признак существенного наследия нетерезов.

Иллусканцы считают себя сильным, гордым народом, выкованным резкой окружающей средой, в которой они живут. Они чувствуют, что заработали силой сражений право считать своими земли, которые они заселили. Иллусканцы расценивают большинство южан как слабых и декадентских - две очень презируемые черты. Однако они справедливы, и всегда готовы сделать исключение для тех, кто доказал обратное. Сами иллусканцы смелы и порывисты, склонные к гордому хвастовству, употреблению в потрясающих количествах меда, доухи и пива и к быстрому темпераменту.

История

Хотя и неясно, когда люди изначально заселили острова Бездорожного Моря, первая миграция Северян на северное Побережье Меча произошла перед -3000 DR и привела к первоначальному основанию царства Иллуск, охотничьих кланов и рыбацких деревень по побережью. Столицей Старого Иллуска, как считается, был город того же названия, расположенный в устье Реки Мирар, где ныне стоит Лускан, Город Парусов. На пике своего влияния Старый Иллуск удерживал Побережье Меча от Гор Меча до Хребта Мира, отрезанный от остальной части Фаэруна эльфийскими лесистыми местностями Иллефарна. Ранние иллусканцы узнали магию рун от гигантов Остории в течение этой эры. Первое воплощение Иллуска пало в -2103 DR, когда орда орков, возглавляемая гигантами и их генералами-ограми, сокрушила царство. Немногие

выжившие Старого Иллуска вернулись к варварству и мигрировали на север и запад, туда, где теперь Долина Ледяного Ветера, где их потомки известны как Регедмены.

В столетие до начала Отсчета Дол ин древнее иллусканское королевство Руатим было разрушено межплеменными раздорами, происходящими от того, что население стало слишком большим для ограниченных ресурсов острова. Иллусканские драккары приплыли на другие острова Бездорожного Моря, включая Мин тарн, северные Острова Муншае и Китовьи Кости, где различные иллусканские племена основали новые колонии. Иллусканские эмигранты также заселили материковый Фазрун. Другое племя исчезло в *портале*, который вел к Холмам Совета Восточного Шаара, и заселило землю Дамбрат на Юге.

В 95 DR руатим по имени Утгар Гардолфссон приплыл на восток в надежде обнаружить руины Старого Иллуска, на которые намекали песни скальдов. Вместо этого Утгар обнаружил, что выжившие нетерезы построили новый город на этом участке. Армии Утгара выбили нетерезов из Иллуска и свергли правящую магократию, но жители города сопротивлялись, спалив иллусканские драккары и выгнав армию Утгара внутрь материка. Утгар и его народ выжили, объединившись с варварскими племенами нетерезов. Утгар умер в 123 DR в битве с Гуртом, Лордом Бледных Гигантов, на участке, теперь известном как Курган Моргура. Нанеся поражение гигантскому королю, Утгар сломал власть морозных гигантов, прежде чем его смерть отдала земли между Хребтом Мира и Эвермурз его последователям. В соответствии со своими делами Утгар получил покровительство бога Темпуса, который поднял его в разряд полубога. Потомки "Сына Темпуса" известны как варвары Утгарда.

Иллусканцы Побережья Меча процветали и начали расширять свои владения. Некоторые мигрировали в Долину Делимбайр, заселив Баронство Крутых Водопадов ("Стипинг Фоллс") (где теперь находится город Даггерфорд) в 133 DR и Аталантар (лежащий между Высоким Лесом и Рекой Делимбайр) в 183 DR, другие мигрировали на побережье, заселив плато над Гавани Дипуотер (которая позже превратилась в город Уотердип) в 52 DR, город Эйггерстор (ныне Невервинтер) в 87 DR и Уттауэр и Ярлит там, где ныне Озеро Мертвецов, в 146 DR.

Аталантар пал перед ордой орков Высокой Пустоши в 342 DR, и его жители в конечном счете объединились с племенем Синего Медведя Утгарда. (Племя Синего Медведя теперь затухло, хотя его род продолжается в племени Призрака Древа, которое отделилось от испорченных Синих Медведей в 1313 DR). Долина Делимбайр была оставлена в 302 DR, когда ее главный город погрузился в Болото Ящерицы. Хотя Делимбайран был перерожден как часть Фалорна, Царства Трех Корон, в 523 DR, тетирианцы и мигранты - халфлинги юга быстро поглотили то, что осталось от иллусканской популяции.

В сравнении с этим, иллусканское господство на северном Побережье Меча разрушилось внезапно. Нетерезский Иллуск пал вновь в 611 DR, также как и Ярлит, перед ведомой иллитидом сверхордой орков. В 615 DR битвы между Ордой Пустошей и армий Фалорна привели к наплыву на Уттауэр моря, сформировав Озеро Мертвецов. Фалорн был разрушен позже в том же году, вслед за поражением его армии. Основание Мирабара Принцем Эрескасом из Амна и его в значительной степени тетирскими последователями в 626 DR отметило собой низшую точку иллусканского влияния. Кроме того, это послужило дальнейшим отделением племен Утгарда от их кузенов - северян побережья.

Иллусканское возрождение началось в 806 DR с основанием прибрежного царства Сторнантер Лейрел Сильверхэнд, Королевой-Ведьмой Севера, с Портом Лласт в качестве его столицы. Лейрел поняла важность переоснования Иллуска и начала кампанию по переоснованию города в 812 DR. Хотя Царство Королевы-Ведьмы разрушилось в 841 DR с резким исчезновением Лейрела, город Иллуск и прежние территории Сторнантера продолжали процветать. Вновь иллусканские драккары правили волнами, и племена иллусканцев захватили управление долиной реки Дессарин у менее воинственных тетирских поселенцев региона. В 882 DR иллусканец по имени Нимоар Пенитель победил племена Кровавой Руки, селившиеся на плато над Гаванью Дипуотер, и основал Твердыню Нимоара.

В последовавшее столетие сила и влияние Твердыни Нимоара росли, и около 940 DR она стала общеизвестна под названием Уотердип. Эйггерстор стал известен как Невервинтер - чондатанский перевод его иллусканского названия. Хотя Иллуск пал перед другой ордой орков в 1244 DR, он был восстановлен как город Лускан в 1302 DR и теперь живет в страхе из-за присутствия Тайного Братства.

Сегодня иллусканцы доминируют на северных островах Бездорожного Моря и на побережье к северу от Озера Мартвецов, а также в долине реки Дессарин и по ее притокам. Тайное Братство представляет длительное влияние тайных традиций нетерезов в иллусканской культуре. Все большая и большая доля населения Мирабара имеет иллусканское наследие. Уотердип и Невервинтер отражают лучшее из иллусканской и тетирской культур, и учреждение Союза Лордов соответственно отражает общую цель иллусканцев и тетирианцев - противостоять бесконечным волнам орд орков, угрожающим цивилизации на Севере.

Перспектива

Иллусканцы меряют других по себе, ценя силу, военное мастерство, доблесть и честь. С раннего возраста иллусканцев проверяют их старшие, их равные и младшие, и их ответ на такие вызовы отражается на их статусе в обществе. Для иллусканца в жизни есть единственная иерархия, и те, кто так или иначе слаб, не заслуживает того, чтобы удерживать положение, которого он не заработал. Обманы, недоговорки и обман презируются, в то время как прямой речью и решительностью восхищаются.



Иллусканцев, как правило, тянет к приключениям по одной из двух причин. Некоторые Северяне надеются доказать свою силу, доблесть и военное мастерство, заработав себе уважение в их глазах своей семьи и рассказы бардов для будущих поколений. Другие ищут завоеваний и грабежа, надеясь восполнить скудность своей родины.

Персонажи-иллусканцы

Утгарды и иллусканцы морских островов - известные варвары, и многие также находят свое призвание как бойцы или рейнджеры. Барды, известные как скальды, играют важную роль хранителей знаний и поэтов, вдохновляя иллусканские военные банды. Клерики и адепты играют важную роль в жизни племен. Хотя иллусканцы не особо терпимы к воровству, многие иллусканские моряки и пираты - фактически жулики с морской ориентацией своих навыков. Друиды, паладины и монахи культуре иллусканцев практически неизвестны. Волшебники и колдуны редки, но не диковинны, особенно в рядах Тайного Братства, которое управляет Городом Парусов.

Престиж-классы: Иллусканские клерики часто изучают магию рун и становятся мощными рунными заклинателями. Злые иллусканцы - пенители иногда тянутся к пути черного стража, но добрые иллусканцы заселенного Севера имеют сильную традицию поддержки Арфистов и часто принимают престиж -класс разведчика Арфистов.

Общество иллусканцев

У иллусканцев невелика концепция классовых разногласий, они рассматривают подобные изобретения как пример слабости, свойственной южным культурам. Честь и престиж в иллусканском обществе зарабатываются показом силы и военной стойкости. И магию, и торговлю расценивают с подозрением, поскольку они обе замечены как опрокидывающие естественный порядок вещей.

Иллусканцы, как ожидается, будут самостоятельными с молодого возраста. С теми, кто должен положиться на других, обращаются хорошо, но не уважают, хотя пожилым предоставлено уважение, заработанное ими в молодые годы. Те, кто нанимает незнакомцев для каких-либо дел, прежде чем делать дело, рассматривают кандидатов. Изучением книг восхищаются, но собственно изучение не ожидается. Тех, кто умирает благородной смертью, сжигают на погребальных кострах, предпочтительно на борту маленького судна, выведенного в море. Такие церемонии, как полагают, освобождают душу от ее смертной оболочки.

Иллусканцы часто имеют трудности в приспособлении к другим культурам, особенно к обществам, где против сражений борются скорее косвенно, словами и жестами, чем открыто - топорами и воинственными криками. Большинство иллусканцев-эспатриантов сторонятся поклонения "слабым" местным богам, и немногие беспокоятся об изучении местных языков. Вместо этого они находят странную работу, обычно как того или иного вида, и затем присоединяются к своим товарищам -эспатриантам в ночных гудежах, на которых выпивается потрясающее количество алкоголя.

Язык и грамотность

Большинство иллусканцев говорит на Иллусканском, языке, полученным в значительной степени из Старого Иллусканского (на котором говорил народ Старого Иллуска), смешанного с поверхностным знанием Нетерезом. Они обычно говорят также на Общем, но грамотны немногие. По северному побережью материка, особенно в городе Уотердип, многие иллусканцы говорят на Чондатанском, языке своих соседей -теттирианцев. Хотя Старый Иллусканский имел собственный алфавит, сегодня его можно найти лишь в древних томах Зеленой Библиотеки в Руатиме во фрагментах древних знаний, запасенных в Башне Хозяина Тайн в Лускане. Хотя он редко помещается в письменную форму, современный иллусканский язык использует алфавит Торасса, предоставленный теттирскими мигрантами.

Все персонажи-иллусканцы грамотны, кроме варваров, аристократов, обывателей, экспертов и воинов.

Магия и знания иллусканцев

Волшебники редки в иллусканском обществе. Их широко боятся, и они стараются некоторым способом присоединиться к Тайному Братству. Из тех, кто изучает волшебство, возможно, самая обычная специализация - школа Воплощения. Колдуны и барды среди иллусканцев более обычны, так как многие иллусканцы имеют в своем наследии следы драконьей родословной. В отличие от других тайных заклинателей, барды (в общем известные как "скальды") широко уважаются за свою роль хранителей знаний и поэтов. Среди божественных заклинателей клерики и адепты наиболее обычны, и многие принимают престиж -класс рунного заклинателя (описанный в "Установке Кампании Забытых Царств"). Друиды и рейнджеры редки, а паладины практически неизвестны.

Заклинания и колдовство

Иллусканцы предпочитают заклинания, увеличивающие их военное мастерство, вызывающее великие эмоции или ярость природы, включая *силу быка, призыв молнии, контроль ветров, эмоцию, выносливость и шторм места*.

Колдовская традиция: Многие из иллусканской традиции божественного колдовства были переняты в форме магии рун от дварфов и гигантов. Многие из мощных заклинателей среди иллусканцев - рунные заклинатели. Некоторые берут умение Естественный Лингвист (см. Приложение), которое сосредотачивается на силе письменного и сказанного слова.

Уникальные заклинания: Иллусканцы неизвестны созданием новых заклинаний. Многие из традиции тайного колдовства иллусканцев было представлено выжившими нетерезами, жившими давным-давно. В результате большинство заклинателей-иллусканцев и используют заклинания, широко известные по всему региону, и не создают своих собственных.

Магические изделия иллусканцев

Иллусканцы предпочитают магические изделия, обеспечивающие бонусы морали в бою и помогающие морякам и их кораблям. Оружие обычно обрабатывается со специальными способностями хаотический, морозный, ледяной взрыв, острый, скорость и громовой. Доспехи обычно обрабатывается со специальными способностями отклонение стрел, избивание, укрепление и нагревание.

Обычные магические изделия: Иллусканские рунные заклинатели производят большое количество таких изделий, как *ботинки зимних стран, перчатки силы ога, рожки тумана, рога Валгаллы, микстуры героизма и веера ветра*. Эти изделия могут быть куплены со скидкой 10% от нормальной цены в Лускане, Невервинтере или на острове Руатим.

Характерные магические изделия: Недостаток сильной традиции тайного колдовства (кроме переданного от предков-нетерезов около Лускана) гарантировал, что большинство магических изделий, которыми владеют иллусканцы, было захвачено у других культур и не сработало "с пустого места". Однако, есть несколько изделий, уникальных для иллусканской культуры, включая *топор пенителей моря* (см. Приложение).

Божества иллусканцев

Хотя жители Старого Иллуска уважали пантеон тварей-тотемов сохранили эту традицию до Утгарда, в настоящее время большинство иллусканцев поклоняется божествам Фаэрунского пантеона. Иллусканцы в значительной степени приняли богов пантеона нетерезов при смешении культур, произошедшем после поглощения Утгаром Иллуска, и затем приняли остальную часть Фаэрунского пантеона, поскольку он вырос за пределы разряда божеств нетерезов. Восемь наиболее видных вер в иллусканском обществе включают церкви Аурил, Милики, Мистры, Огмы, Талоса, Темпуса, Амберли и Утгара. Другие церкви с существенным количеством последователей, особенно в областях, где иллусканцы и тетирианцы живут рядом друг с другом, включают Эльдат, Льюру, Малара, Милил, Селунэ, Шар, Шондакула и Валкура.

Аурил, Морозная Дева, давно требовала и получила почитание в холодном климате, в котором живет большинство иллусканцев. Она считается несущей зиму в мире и успокаивается подношением продовольствия и сильной выпивки, помещенных на плоты, спускаемые по течению в море осенью и зимой. Церковь Аурил сильнейшая среди иллусканцев, живущих в Мерзлой Дали ("Фрозенфар", область Побережья Меча к северу от Реки Мирар), но большой храм Морозной Девы, известный как Зимний Дворец, стоит в Лускане.

Покровитель племен Утгарда, Утгар, почитаем через почитание твари-тотема, уникальной для каждого из различных племен. Даже иллусканцы-неутгарды находят поклонение Сыну Темпуса привлекательным, и героические достоинства выигранных сражений королевства Утгара все еще отмечаются в длинных сагах иллусканского народа.

Отношения с другими расами

Иллусканцы судят членов других рас и этнических групп по тем же стандартам, как и самих себя. Другими словами, они уважают силу, военное мастерство и силу слова. Иллусканцы хорошо уживаются с дварфами, хотя эти две группы были известны войнами за спорные территории. Гномы и халфлинги считаются слабыми и склонными к обману, вдохновляя презрение в большинстве иллусканцев. Точно так же эльфы и полуэльфов расценивают как слабых и чрезмерно уверенных в магии, хотя, тем не менее, опасными.

Иллусканцы материка предоставляют кров глубокой и прочной ненависти к оркам, и немногие желают рассматривать полуорков чем-то лучше их свинячьей семьи. Иллусканцы презируют людей с Юга, особенно калишитов. Тетирианцев, особенно рожденных на Севере, расценивают с осторожным уважением, поскольку эти две группы жили рядом друг с другом и поколениями боролись друг с другом. Чондатанцы рассматриваются подобно Тетирианцам в области Серебряных Маршей, хотя их "южные" связи рассматриваются с большим подозрением. Затронутые планами расцениваются с подозрением, подобно эльфам, поскольку они кажутся существами магии. В частности, тифлингов считают немногим лучше извергов, хотя земных дженази уважают за их силу. Другие люди расцениваются с подозрением, поскольку немногие иллусканцы рисковали уйти из холодного климата северо-западного Фаэруна, кроме как в набеги и грабежи, и еще меньше знают что-либо о других культурах.

Оснащение иллусканцев

Иллусканцы предпочитают тяжелые шкуры и теплые шерстяные плащи, соответствующие холодному климату. Металлические доспехи редки, так как немногие иллусканцы могут позволить себе сделать или купить их, и потому что тяжелые доспехи неподходящи для морских сражений.

Оружие и доспехи

Шкурный доспех обычен, как и шипастые щиты (большой или маленький, деревянный или стальной). Большинство вождей и состоятельных воинов предпочитает цепные рубахи для персональной защиты в течение набегов. Иллусканцы предпочитают топоры всех видов - наследие их давнишней связи с дварфами Севера, которые часто вооружали иллусканских героев.

Обычные изделия: Шкурный доспех, цепная рубаха, большой деревянный щит, боевой топор, великий топор, ручной топор и метательный топор.

Уникальные предметы: Рогатый шлем - символ иллусканских пенителей моря. См. Приложение для деталей.

Животные и домашние животные

Иллусканцы не склонны держать животных в качестве домашних животных, компаньонов или фамилъяров, поскольку относительно немного разновидностей живут на Руатиме или близлежащих островах. Козы, овцы и гуси в холодных иллусканских странах имеют больший успех, чем крупный рогатый скот, свиньи или куры. Иллусканские лорды северного Муншаес в последнее время в больших количествах приняли мурхаундов Моря (см. большую гончую в Приложении), первоначально разводимых фfolками. Иллусканцы - не наездники и редко используют лошадей, хотя пони иногда могут быть замечены на островах Бездорожного Моря.

Регион иллусканцев

Иллусканцы, селящиеся по Побережью Меча, отражены регионом персонажа Север. Этот регион отражает уроженцев морских островов Бездорожного Моря.

Привилегированные классы: Регион иллусканцев предпочтительнее для варваров, бардов, клериков и бойцов. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж-иллусканец любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Иллусканский.

Бонусные языки: Алжедо, Акван, Чондатанский, Дварфский, Гигантский.

Региональные умения: Кровный, Выживший, Головорез.

Бонусное оснащение: (А) Боевой топор или великий топор *; или (В) цепная рубаха *; или (С) большой стальной щит * и большая гончая (см. Приложение).

Регион утгард

Утгард более кочевые и замкнутые, чем северяне побережья или морских островов.

Привилегированные классы: Регион утгард предпочтительнее для варваров, друидов, бойцов, рейнджеров и жуликов. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж-утгард любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений здесь и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, Иллусканский.

Бонусные языки: Чондатанский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Сильванский.

Региональные умения: Кровный, Лесник, Верхушки Деревьев.

Бонусное оснащение: (А) Длинный меч *; или (В) шкурный доспех * и большой деревянный щит *; или (С) 50 стрел *.

Человек, мулан (Human, mulan)

Регионы: Чессента, Чондалвуд, Малхоранд, Тэй, Унтер.

Расовые умения: Священная Татуировка, Теократ.

Начиная с падения древнего Имаскара, мулан доминировали над восточными берегами Моря Упавших Звезд. Возглавляемые двумя пантеонами божеств, древние империи мулана Малхоранд и Унтер завоевали в разное время Ашанат, Чессенту, Восточный Шаар, Мархом, Рашемен, Семфар, Тэй, Теск и города Предела Волшебников, лежащие к югу от Юирвуда. По их следам эти империи оставили правящую элиту, составленную почти исключительно из мулан. После тысячелетий правления мулан стали высокомерными, очень стойкими к переменам и полностью убежденными в своем культурном превосходстве.

Мулан твердо преданы использованию магии, при единственном главном разногласии - следовать ли тайной или божественной традиции. Многие поколения короли-боги, мощные аватары Малхорандских и Унтерских божеств, жили на Торице, управляя обеими империями как воплощения богов. Сонное правление королей-богов позволило в культурах мулан развитие мощного класса священников, которые долго боролись за власть с практикующими тайное колдовство. Это властное клерическое правление побудило повторяющиеся восстания волшебников и колдунов, приведя к господству в Тэе Красных Волшебников муланского происхождения.

Мулан в общем высоки, стройны, с болезненным цветом кожи и ореховыми или карими глазами. Они испытывают недостаток волос на теле, и многие, включая всю знать, бреют все волосы, которые имеют. Цвет волос небритых мулан варьируется от черного до темно-коричневого. Низшие классы Тэя, Малхоранда и Унтера часто имеют существенную часть крови рашеми или тэрами, что приводит к более темным цветам. Народ Чессенты долго смешивался с близлежащими чондатанцами, и чистые мулан там редки.

Мулан имеют длинную и гордую историю, рассматривая и свое общество, и свою культуру как вечные. Быстрые изменения расцениваются с подозрением, и тайные искусства или тепло принимаются (Тэй), или рассматриваются с глубоким недоверием (Малхоранд и Унтер). Мулан полагают, что они более цивилизованные, более преуспевающие, более творческие, более мощные (действительно, или желаемо) и всеми другими способами выше всех других этнических групп. Даже перед лицом очевидности противоположного мулан отвергают достижения других культур и открыто высокомерны относительно своих собственных.

История мулан - в значительной степени история Малхоранда, Унтера, Чессенты и Тэя, как детализировано в "Установке Кампании Забытых Царств".

Перспектива

Мулан верят в дисциплину и весьма стойки к изменениям - наследие тысячелетий бессмертного правления королей-богов Унтера и Малхоранда. Они надменно полагают, что являются или избранными богами (в Малхоранде, Унтере и Чессенте), или стоят выше богов (в Тэе), и держат свою культуру выше всех остальных. В отличие от большинства других человеческих культур, мулан полагают, что они живут в земном раю, где стабильность и безопасность должны править вечно. Загробная жизнь - лишь зеркало царства смертных. В Тэе такие веры были искажены, расценивая несмерть как зеркало жизни, в то время как в Унтере столетняя тирания Джилгима сделала ужасным и этот мир, и следующий. Мулан с молодых лет учат уважать свои культурные традиции, уважать закон и почитать слуг богов (или Красных Волшебников, в случае Тэя).

Хоть их и не тянет к приключениям, мулан можно заметить за пределами их традиционной родины - обычно как авантюристов того или иного вида. Некоторые сбежали из порабощения или были отправлены в изгнание из-за разногласий с местными властями, будь ли то наемные лорды в Чессенте, культисты Тиамат в остатках Унтера, бюрократические священники в Малхоранде или деспотичные Красные Волшебники в Тэе. Других посылают за границу в качестве агентов одного из царств мулан, служить представителями Тэйского анклава, отслеживать реликвии, награбленные в Малхорандских гробницах, биться в Чессентской наемной компании или шпионить за теми, кто строит планы на Унтер.

Персонажи-мулан

Из мулан, как правило, получаются хорошие бойцы, или обученные в наемных армиях Чессенты, или в церковной армии Унтера и Малхоранда, или ведомые армией волшебников Тэя. Дорога к власти в Малхоранде и до недавнего времени в Унтере лежит в различном духовенстве. В результате многие мулан этих царств - клерики одного из Малхорандских богов, Хоара или Тиамат. Чессента также имеет немалую долю клериков, многие из которых служат различным Фаэрунским божествам, но лишь церкви Коссута и нескольких злых Фаэрунских божеств сильны в управляемом волшебниками Тэе.

В Малхоранде божества доброго миро воззрения с сильными военными традициями нанимают себе на службу много паладинов. Волшебников и клериков немало в Чессенте, Малхоранде, Тэе и Унтере, хотя их усилия очень ограничены в Малхоранде бюрократией священников. Бардское мастерство, принесенное Чессентскими наемниками с западного Фаэруна, высоко уважается в Чессенте, но в остальном практически неизвестно в странах во власти мулан. Монахов можно найти в больших количествах только в Малхоранде, где большинство орденов объединено церковью Тота. Жулики обычны в изобильных городах Малхоранды и Унтера, где священники скорее коррумпированы, чем набожны. Мулан почти никогда не бывают варварами или друидами, поскольку они всегда жили в культурах, основанных королями-богами и их клериками. Аналогично, мулан редко находят свое призвание как рейнджеры, поскольку живут в давно заселенных странах с небольшим количеством лесов или других областей дикой местности.

Престиж-классы: Многие мулан принимают божественные престиж-классы тайного приверженца, божественного чемпиона, божественного ученика и божественного искателя. Убийцы и черные стражи, посвященные злым божествам, не в диковинку в обществах мулан и особенно распространены в Тэе и Унтере. В Тэе почти все волшебники-мулан с достаточными навыками в конечном счете хотят присоединиться к рядам Красных Волшебников.

Общество мулан

Несмотря на фрагментацию Старых Империй Малхоранд и Унтер, мулан не сильно изменились с проходом столетий. Строгие разногласия классов разделяют общество мулан на знать (включая всех клериков и тайных заклинателей), обывателей (фермеры, торговцы и квалифицированные ремесленники) и рабов (все остальные). Хотя движение вверх и вниз в обществе мулан возможно, прежде всего присоединением к духовенству или изучением Искусства, Мулан в отличие от большинства других человеческих этнических групп и рас сохраняет строго определенные роли классов.

Несмотря на столетнее присутствие королев-богов, мулан не особенно почтительны, и при этом они не заинтересованы торговлей чрезмерно. Мулан стремятся к власти, предпочтительно поддержанной магией, и ввязываются в бесконечные интриги, чтобы накопить персональную силу, независимо от того, во что обходятся такие идеалы.

Мулан весьма озабочены образованием, и все члены знати и среднего класса получают некоторое обучение, будучи детьми. Многие из молодежи становятся учениками мощных волшебников (Тэй) или присоединяются к церкви одного из королев-богов (Малхоранд и Унтер) в молодом возрасте и растут отделенными от своих семейств. Во взрослой жизни мулан, как ожидается, сослужат свою роль в обществе и не будут гнать волну. Смерть - пожизненная навязчивая идея для большинства мулан, проводящих всю свою жизнь в подготовке себя к загробной жизни. Малхорандцы воплощают эту навязчивую идею, планируя каждую деталь своего путешествия в загробную жизнь.

За пределами стран с муланским доминированием мулан держатся замкнуто, формируя изолированные анклавы в стороне от местного общества. Тэйские анклавы - лучший пример мулан, держащихся отдельно и выше других рас и человеческих этнических групп, живя в чужих странах. При потребности некоторое взаимное смешение культур происходит через торговые контакты с соседями, но экспатрианты-мулан предпочитают ограничивать такие контакты всякий раз, когда это возможно. Мулан из Старых Империй почти никогда не уважают божеств помимо пантеона своей родины, и большинство Тэйцев не беспокоится о богах вообще. Немногие мулан сосредотачиваются на каких-либо языках, помимо местного диалекта Общего.

Язык и грамотность

В зависимости от своей родины, мулан говорят на одном из различных языков языкового семейства Рорик, все из которых получены, по крайней мере частично, от жаргона рабов древнего Имаскара. Язык Унтера - Унтерский, в то время как язык Малхоранды, Мархома, Семфара и Тэя - Малхорандский. Унтерский использует для своего алфавита руны Детека, предполагая сильную связь между золотыми дварфами Великой Трещины и ранними жителями Унтера. Малхорандский использует алфавит Селестиала, изначально предоставленный проявлением Тота.

В Чессенте и Пределе Волшебников Чессентской, язык, тесно связанный с Унтерским с сильным Чондатанским и Шаарским влиянием, в значительной степени вытеснил Унтерский. Народ Чессенты долго использовал алфавит Торасса в дополнение к рунам Детека, и Чессентский почти исключительно использует в написании знаки Торасса. И Тэй, и культ Сета используют Малхорандский с Адским алфавитом, сознательно аннулируя правление текущих королев-богов.

На Общем в странах с доминированием мулан говорят реже, чем в других местах Фаэруна, но это м он все же широко известен. Мулан, изучающие вторичные языки, часто выбирают один из других языков Рорик, упомянутых выше, Агларондский (среди городов Предела Волшебников), Чондатанский (Чессента), Дурпары (южный Малхоранд), Рашеми (Тэй и Предел Волшебников), Шаарский (южный Унтер), Шу (Семфар) и Тёрмский (Чессента и Малхоранд).

Все мулан грамотны, кроме варваров (очень редких среди этой древней расы), обывателей и воинов.

Магия и знания мулан

Для мулан магия - инструмент интриги. Магия предсказания и иллюзий особенно ценятся, поскольку облегчают тонкие заговоры, которые проводят заклинатели-мулан.



Заклинания и колдовство

Мулан имеют сильные традиции и тайного, и божественного колдовства - наследие древнего Имаскара и последний результат тысячелетней жизни среди них королей-богов. Эти две колдовские традиции долго имели друг с другом разногласия, проявившиеся яснее всего в отделении Тэя от Малхоранда.

В Тэе почти все тайные заклинатели стремятся присоединиться к рядам Красных Волшебников, где специализация в школе магии чрезвычайна, как более нигде на Фаэруне. Из заклинателей более низкого разряда волшебники, превосходят своей численностью колдунов, а барды практически неизвестны. В Малхоранде и Унтере, где практика тайной магии очень ограничена, большинство заклинателей - клерики одного из многих Малхорандских королей-богов. Паладины встречаются гораздо в большем количестве, чем в других культурах, но рейнджеры и друиды почти неизвестны. В Чессенте барды превосходят численностью других практикующих Искусство, и клерики и Фаэрунского, и Малхорандского пантеонов также обычны.

Колдовская традиция: Мулан предпочитают заклинания, гарантирующие персональную защиту и позволяющие изучить волю божества. Боевые заклинания, особенно таковые элементарного характера, также обычны. В Тэе тайные заклинания элементарного огня весьма предпочтительны. В Малхоранде, Мархома и Унтере очень ценятся заклинания, охраняющие гробницы мертвых или причиняющие проклятия после жизни. Обычные известные примеры включают *предзнаменование, дарение проклятия, связь, огненный шар, глиф оберега и символ*.

При своей истории королей-богов и мощной магии, заклинатели-мулан читают заклинания несколько иначе, чем их коллеги из других мест Фаэруна. С умением Южный Магикиан (см. Приложение) они способны иногда читать тайные заклинания как божественные или наоборот.

Уникальная заклинания: Хотя заклинатели-мулана создал большое количество заклинаний, и тайных, и божественных, различные культурные влияния объединились, обеспечив лишь немногим из них широкую известность. Духовенство Тота имеет долгие традиции удержания тайных Малхорандских секретов скрытыми от внешнего мира. Борьба между индивидуумами, а также между различными школами магии в Тэе сохранила большинство заклинаний Красных Волшебников от возможности стать широко известными, даже среди своих товарищей. В Унтере ныне мертвый бог Джилгим весьма напряженно укрывал все новые заклинания, рассматривая их как угрозу своему длительному правлению.

Магические изделия мулан

Мулан традиционно препятствовали созданию тайных магических изделий, в значительной степени по той же самой причине, что и препятствовали изучению Искусства - чтобы сохранить силу священников. В то время как такое культурное уныние в создании магических изделий продолжает удерживаться в Малхоранде и в меньшей степени в Унтере и Чессенте, оно было искренне отклонено Тэйскими мулан. Как показывает растущее количество Тэйских анклавов, рассеянных по Фаэруну, Красные Волшебники ответственны за немалую долю широкоизвестных типов магических изделий, использующихся на Фаэруне сегодня. Красные Волшебники создали также много уникальных магических изделий, но они ревниво хранят такие тайны для себя.

Различные магические посохи также весьма обычны, поскольку четвертной посох - изначальный символ власти в странах королей-богов. Копеши, скимитары и мечи обычно обрабатываются со специальными способностями блестящая энергия, касание призрака, святой, метательный, громовой, ранящий и несвятой. Кнутам часто дают специальную способность ранения. Четвертные посохи, как правило, получают специальные способности разрушение и святой. Доспехи в основном обрабатываются со специальными способностями охлаждение, сопротивление огню или сопротивление молнии.

Обычные магические изделия: *Ладан медитации, ожерелье четок, масло отсутствия чувства времени, филиатерия верности, скарабей защиты, палочки правления, посохи лечения и одеяния веры*. Многочисленные священники в странах мулан производят достаточно этих изделий, чтобы они могли быть куплены со скидкой 10% в любом большом городе в Малхоранде или Унтере (из-за Тэйского отвергания религии эта скидка не применяется в Тэе).

Характерные магические изделия: Среди мощнейших магических изделий в арсенале многих заклинателей-мулан - *анк подъема* (см. Приложение), который улучшает функционирование всех заклинаний.

Божества мулан

Мулан - последняя из больших человеческих этнических групп, уважающая пантеон божеств помимо доминирующего Фаэрунского пантеона. До Времени Неприятностей мулан Малхоранда, Мархома и Семфара уважали Малхорандский пантеон, в то время как Унтер, Трескел и часть Чессенты уважали Унтерский пантеон. После смерти Джилгима и Рейнмана в течение Кризиса Аватаров Унтерский пантеон по сути исчез, его последние члены (Тиамат и Ассуран) поглотились Фаэрунским пантеоном. Малхорандский пантеон наконец пробудился в своем ужасном положении. Сегодня мулан Малхоранда, Мархома, Семфара и Унтера почитают Малхорандский пантеон, в то время как живущие в Чессенте, Пределе Волшебников и Тэе в значительной степени уважают Фаэрунский пантеон.

Ассуран, Лорд Трех Громов, в других странах известен как Хоар. Он - божество правосудия и мести, уважаемое мулан Унтера и Чессенты, хотя его культ сильнее всего в городах Аканакс и Морктар. Влияние церкви Хоара в Унтере снизилось с ростом Анура, но она остается сильной в Чессенте, где Хоар в своем облике Ассурана почитается как бог штормов и считается одним из небесных покровителей страны.

Хорус-Ре, Лорд Солнца, почитаем прежде всего Малхорандцами, которые правят и управляют. Хотя его вера - сильнейшая в Малхоранде, его церковь привлекла немалое количество сторонников от павшего Унтерского бога Джилгима, отказавшихся от своего ранее злого пути. Клерики Хоруса-Ре управляют обширными владениями от имени своего божества и имеют огромное богатство и власть в Малхоранде. Женщины в Малхоранде и Унтере давно почитают Изис, Обильную Леди, известную в Унтере как Иштар. Она имеет очень сильное последование среди тайных заклинателей доброго мировоззрения.

Перед своей смертью Унтерский бог Джилгим обвинил Тиамат в бедах всего Унтера, что привело многих Унтерцев, выступавших против его резкого правления, в ее объятия. Драконья Королева заработала свое прозвище Немезида Богов, когда убила Высшего Правителя Унтера в течение Времени Неприятностей - акт освобождения, привлекающий в ее церковь большое количество сторонников, даже обычно незлых Мулан. В соседней Чессенте Тиамат также имеет много последователей, там она известна как Чаззар, красный дракон - Отец Чессенты. В свое время ее церковь, вероятно, наконец покажет истинную натуру Тиамат.

Отношения с другими расами

Мулан смотрят на членов других человеческих этнических групп с презрением. Меньшинства Тёрами Малхоранда, Унтера, Трескела и Чессенты в общем допускаются (кроме Унтера, где они почти всегда презираются), но они всегда рассматриваются как члены низшего класса. К северу от Предела Волшебников рашеми формируют большую часть низшего класса Тэя. Красные Волшебники номинально ограничивают свои ряды волшебниками и колдунами-мулан, но многие смотрят на это иначе, если находят заклинателя-рашеми, квалифицированного в Искусстве и желающего притвориться мулан, хотя мощные волшебники-рашеми могут обходиться и без маскировки.

Мулан общаются с золотыми дварфами Великой Трещины благодаря столетиям торговли и склонны рассматривать весь Крепкий Народ в подобном свете, хотя арктические дварфы и дикие дварфы могут оказаться исключением. Скальные гномы в значительной степени неизвестны, так что мулан рассматривают их как дварфское меньшинство. Халфлинги также редки, поскольку самая большая близлежащая концентрация хин находится в отдаленном Люирене, и в общем с ними также обращаются во многом подобно дварфам. Эльфы и полуэльфы почти неизвестны мулан и являются предметом великого суеверия, происходящего в значительной степени от давней неудачи армии Унтера в попытке поработить Юирвуд. В Малхоранде и Унтере Светлый Народ считается бюрократией священников волшебниками и, таким образом, рассматриваются с той же комбинацией страха и ненависти, как Красные Волшебники Тэя.

Мулан презирают полуорков - наследие Войн Врат Орков, передаваемое столетиями. Западная Чессента - известное исключение, особенно в городе Эйрспур, где полуорки допускаются. Из нечеловеческих цивилизованных рас затронутые планами, особенно аазимары, являются единственной расой, на которую мулан обращают внимание. После тысячелетий близости с королями-богами аазимары муланского происхождения считаются потомками богов и таким образом достойными великого уважения. Тифлинги порождают скорее страх, чем почтение, поскольку они считаются отродьем Сета и Себека. Дженази мало, хотя с огненными дженази муланского происхождения в Тэе обращаются как с полнокровными мулан и приглашают их в Школу Воплощения.

Оснащение мулан

Мулан предпочитают простую, неукрашенную одежду, типа белых туник, черных головных уборов, поясов и сандалий. В более холодном климате могут носиться более красочные предметы, но мода одежды - оставаться простой, традиция, первоначально начатая для того, чтобы не бросать вызов величию королей-богов. Татуировки - самая обычная форма украшения, и они часто изображают стилизованные представления различных тварей и монстров, загадочные руны и абстрактные наброски.

Оружие и доспехи

В прошлые века мулан использовали бронзовое оружие, как правило, копеша или скимитары, и многие реликвии, сделанные из бронзы, остаются сегодня как церемониальные или потому, что несут мощную магию. Современные мулан предпочитают стальные мечи, представленные им после того, как золотые дварфы передали тайнуковки стали, и композитные луки, которые дали большой эффект в течение Войн Врат Орков. Большинство другого оружия, используемого в западном Фаэруне, за исключением длинных копий и другого древкового оружия, используется в различной степени и мулан. Четвертные посохи ценятся в Малхоранде, особенно клериками, и кнут - избранное оружие многих Красных Волшебников. Выбор доспехов большинства мулан - наборная кольчуга, хотя они в недавние столетия приняли цепную кольчугу и нагрудники. Тяжелые доспехи почти неизвестны, ими обладают лишь величайшие воины.

Обычные изделия: Наборная кольчуга, подбитая кольчуга, скимитар, копеш, легкая булава, тяжелая булава, короткое копье, композитный длинный лук.

Животные и домашние животные

В странах, управляемых королями-богами, мулан уважают кошачьих как божественных агентов, отражая этим вялое влияние Культа Баст столетия спустя после того, как эта младшая Малхорандская богиня преобразовалась в Шаресс. Лошади высоко ценятся в Малхоранде, особенно в Мархоме и Семфаре. Возможно, из-за своего большого населения кентавров Тэй не особенно известен своими лошадьми. Вместо этого сердце Тэйских эскадронов конницы формируют черные единороги. В Тэе тайные заклинатели муланского происхождения используют в качестве фамильяров импов, квазитов, ящерии-шокеров, стирджей, крошечных змей и жаб. Члены Ордена Магов Малхоранда предпочитают животных, связанные с их божеством-покровителем, особенно ястребов и ибисов.

Человек, рашеми (Human, rashemi)

Регионы: Агларонд, Земли Орды, Рашемен, Тэй, Теск, *рашеми*.

Расовые Умения: Послезвзгляд.

Сконцентрированные в резких и опасных северо-восточных пределах Фаэруна, рашеми жестки, крепки и неустрашимы к крайностям погодной или человеческой жестокости. Несмотря на их относительную изоляцию от остальной части Фаэруна, большинство рашеми удивительно хорошо сведущи в делах других наций, поскольку большинство молодежи широко путешествует как часть ритуала "достижения совершеннолетия", известного как *дажемма*. Хотя рашеми-варвары и рейнджеры широко известны на Фаэруне, из членов этой этнической группы также выходят квалифицированные волшебники, колдуны и клерики.

Происходящие от кочевых племен, которые бились и выиграли Войны Врат Орков и позже построил империю Роматар, рашеми - самая многочисленная человеческая этническая группа на плато при адор и на землях, ограничивающих Ашартат, Озеро Слез. За пределами Тэя и Рашемена меньшинстварашеми также могут быть найдены в Агларонде, Дамаре, Великой Долине, Импилтуре, Малхоранде, Нарфелле, Пределах Волшебников, Малхоранде, Семфаре, Теске и Унтере. Хотя

и не широко распространенная, культура рашеми оказала существенное влияние на и Дамарскую культуру, и на культуру Туйган, и в свое время империя рашеми Роматара конкурировала с силой Малхоранда и Унтера.

Большинство рашеми приблизительно пяти с половиной футов ростом, с крепким и мускулистым сложением. Большинство имеет темноватую кожу, темные глаза и густые черные волосы. Мужчины рашеми необычно волосатые и часто носят густые черные бороды. Хотя и красивые, многие кажутся почти медведеподобными. Лысость почти неизвестна среди мужчин рашеми, хотя жители Тэя, как известно, бреют все волосы на теле для имитации правящих Мулан. Женщины-рашеми носят черные волосы длинными, часто заплетенными в сложные косы.

Рашеми вызывают немного культурного высокомерия, обычного для других основных человеческих этнических групп, чьи предки некогда управляли империями. Вместо этого они рассматривают себя как жителей резкого, но прекрасного мира, управляемого местными духами, и лелеют свои сильные и прочные связи с землей. Большинство рашеми идентифицируют себя скорее национальным происхождением (например, Рашемаар, Тэец или Тескан), чем этнической принадлежностью, хотя столетия жесткого правления Мулан в Тэе многое сделали для сильных симпатий между рашеми Тэя и жителями Рашемена. Приобретению богатства или родословной придается не очень большое значение, поскольку каждый ребенок, как ожидается, заработает свое собственное место в мире.

История

Рашеми - результат от различных племенных народов, живших на земле Рашемена за долго до падения Имаскара в -2488 DR. Они были воинственными и замкнутыми, борясь против усилий более многочисленных племен потребовать себе часть Рашемена. Они отчаянно сопротивлялись Малхорандским усилиям взять земли к северу от Озера Малсантир. Так как рашеми не могли потесниться, Малхорандцы, управлявшие северными границами своей империи, использовали их как наемников против других племенных народов региона.

Открытие большого портала на Плато Приадор в -1076 DR и последующее прибытие огромной орды орков отметило конец Первой Империи Малхоранда. В течение Войн Врат Орков с -1075 DR по -1069 DR Нары, рашеми, Ромвиранцы, Соссримы и все другие племена служили наемниками в авангарде армий Малхоранда. Хотя орки были в конечном счете побеждены, связь Малхоранда с его обширными северными областями была нарушена.

Хотя большинство северных племен возвратилось на свои наследственные земли и традиционный жизненный путь, Ромвиранцы и Нары увидели в крахе северных областей Малхоранда возможность основать свои собственные империи. В течение последующих двух столетий Ромвиранцы постепенно завоевали большинство Бескрайней Пустоши, в то время как Нары расширили свое правление на юг и запад по берегам Восточного Предела. В -900 DR Ромвиранцы основали империю Роматар со столицей в Зимней Твердыне, простирающуюся от северной оконечности Озера Ашейн до западного берега Великого Ледяного моря и от Соссала до Озера Мглы. Нары раскинули империю Нарфелл от нагорий Импилтура до Ашаната.

Обе империи направили свое внимание на Плато Приадор, населенное кочевыми племенами кентавров и гноллов. Роматар рассматривал земли племен рашеми между Озером Ашейн и Закатными Горами как коридор, через который можно заселить Плато Приадор, в то время как Нарфелл видел в землях Рашемена естественную опорную точку для сдерживания амбиций своего конкурента. Эти две империи бились в множестве сражений на восточном берегу Озера Ашейн, приведя к тому, что к нему стали относиться как к Озеру Слез. Клань рашеми разделилась на три лагеря: союзники Нарфелла, союзники Роматара и те, кто бились, чтобы оставаться независимыми.

В течение последующего столетия сражения между призывающими Роматара и колдунами Нарфелла стали все более и более обычными, обратив Плато Приадор в протяженное поле битвы, на котором наемники-рашеми бились в обеих армиях. Проблемы появились в -150 DR, когда призванные многочисленные мощные монстры и младшие божества сожгли обе империи в великом пожарище. Город Кенстен (современный Бесзантар) был захвачен аватаром Коссута, в то время как армия извергов во главе с лордом демонов Элтабом вторглась в Рашемен.

После своего взаимного поражения выжившие жители Нарфелла и Роматара отступили в крошечные анклав, оставив выживших призванных существ единственной реальной силой к северу от моря Аламбер. И Унтер, и Малхоранд быстро послали армии на север, прежде чем Вызванные смогли основать свои собственные царства. В -148 DR южные армии победили союз Вызванных, и Малхоранд вновь занял Плато Приадор. Однако, в Рашемене лорд демонов Элтаб и его миньоны все еще управляли страной.

Правление Элтаба окончилось в -75 DR, после появления Вельдм Рашемена. Самые ранние вельдмы имели Ромвиранское происхождение, будучи секретным содружеством, сформированным в дни умирания Роматара, чтобы сохранить магические знания этой империи. Союз рашеми и вельдм Ромвирана наконец освободил Рашемен от демонического правления. Героем этого конфликта был воин по имени Ивенги, использовавший великий магический клинок под названием Хадриллис против Элтаба, жестоко ранив лорда демонов и вынудив его бежать.

Ивенги объявил Рашемен свободной и суверенной страной, бросив вызов махинациям Малхоранда по расширению их влияния к северу от Приадора. Не испугавшись, Малхоранд начал вторжение в Рашемен в -45 DR. Рашемен, вероятнее всего, пал бы перед захватчиками, если бы вельдмы и ложа берсерков не объединились бы против этого общего противника. Защитники Рашемена отогнали имперскую армию Малхоранда за границы, навсегда скрепив независимость земли. Сражение было выиграно, и вельдмы вновь отступили в тень, оставив Рашемен союзническим кланам рашеми. Все лидеры содружества попросили в обмен на свою помощь право выбирать Железного Лорда Рашемена, или харонга.

За годы после защиты Рашеменом своей независимости рашеми разделились на два поселения. Те, кто поселились на Приадоре, служили правящим Мулан и приняли законы и нравы Малхоранда, в то время как те, кто продолжали жить в Рашемене, медленно перенимали многое от павшего Роматара. В различные времена Рашемен охватывал территории от Гор Айсрим до северного берега Озера Малсантир и от восточного берега Озера Ашейн до восточных склонов Гор Восхода Солнца.

В 922 DR Красные Волшебники разграбили Малхорандскую столицу провинции Делхурнайд, разжигая этим восстание против Малхорандских королей-богов, что привело к учреждению магократии Тэя и покорению жителей плато рашеми плато новыми владыками. После столетий самодовольства жители-рашеми Рашемена обнаружили свою землю род атакой новых правителей Тэя в 934 DR. Рашеми вновь бились против введомой Мулан армии, идущей север через Ущелье Горос, и еще раз Вельдмы Рашемена доказали свою эффективность при отпоре вторжения.

За прошедшие с тех пор столетия армии Тэя попытались вторгнуться в Рашемен не менее двадцати раз, и каждый раз безуспешно. Каждый раз, когда рашеми-берсерки и вельдмы встречали армии гноллов, кентавров и Тэйских рашеми под

командованием владык-Мулан, Клык Рашемана одерживали верх. Самая последняя угроза Рашеману раскрылась в 1359 DR, когда орда Туйган неслась на запад с Бескрайней Пустоши. После захвата Цитадели Рашема ар и похода по северным пределам Закатных Гор орда Туйган ворвалась в Рашемен, поддержанная Тэйской армией, готовой ударить от Ущелья Горос. Благодаря жестоким зимним штормам, выявившим Тэйскую армию, Рашемаар в конечном счете прогнали Туйган через Озеро А шейн в Теск, где они были разбиты союзом во главе с Королем Кормира Азуном IV.

Перспектива

Рашеми представляют жизнь как бесконечный ряд вызовов, которые нужно выстоять и преодолеть. Они много акцентируются на силе - физическая ли это сила среди народа Рашемана или магическое мастерство среди Тэйских рашеми. Уважение и статус должны быть заработаны, и многого стоят личные достижения. Детство среди рашеми отражает эту культурную перспективу, поскольку молодежь подвергается все большему и большему испытанию по мере своего созревания. Доступ в ряды старших должен быть заработан.

Наиболее обычная причина для приключений среди рашеми - ритуал достижения совершеннолетия, известный как *дажемма*. Молодежь рашеми поощряют (требуют, если мужчина в самом Рашемане) провести путешествие длительностью в год, чтобы увидеть мир, после чего им будет предоставлен статус взрослых. Естественно, некоторые в течение такой поездки погружаются в приключенческую жизнь, хотя большинство в конечном счете возвращается домой и успокаивается. Ведьмы Рашемана имеют свои причины отправиться в мир, включая восстановление древних магий, скрытых по Фазруну, и приложение усилий, чтобы противостоять махинациям Красных Волшебников в Тэя.

Персонажи-рашеми

Рашеми имеют давнюю традицию воинов, относящуюся к Войнам Врат Орков, и варвары, рейнджеры и бойцы играют видную роль в обществе рашеми. Аналогично, рашеми держат тайных заклинателей в великом уважении, включая таинственных вичларан и Красных Волшебников, которых очень боятся. Клерики, друиды, паладины и монахи относительно редки, поскольку рашеми не имеют сильной традиции организованной религии помимо Ведьм Рашемана. Жулики почти неизвестны, поскольку рашеми никогда не заикаются на накоплении богатства.

Престиж-классы: Наиболее обычный престиж-класс для рашеми, конечно, хатран, хотя маленькое количество волшебников-рашеми, живущих в Тэе, становится Красными Волшебниками.

Общество рашеми

Культура рашеми широко варьируется от Рашемана до Тэя и Теска, хотя каждое общество имеет некоторые общие черты. В Рашемане обычны соревнования физического и военного мастерства, включая гонки по снегу, лыжный спорт, борьбу, питье и т.п.. В Теске большинство соревнований вертится вокруг накопления богатства через навыки в торговле. В Тэе влияние Красных Волшебников подняло магическое мастерство над всеми другими формами соревнований. Рашеми всех трех стран разделяют общее подозрение к чрезмерной цивилизации, которое часто может быть замечено как мягкий или слабый, небольшой акцент на унаследованных титулах или богатстве.

Рашеми никогда не заикаются на обучении по разнообразным причинам. В Рашемане землю непрерывно окружают внешние угрозы, которые требуют воинов, а не ученых. Те, кто учатся детьми, обычно обучаются одной из таинственных ведьм. В Тэе правящие Мулан долго были подозрительны к академическим склонностям среди верхних классов и препятствуют более низкому классу (определенно - рашеми) чрезмерно учиться. Молодежь рашеми науськивают конкурировать с их друзьями. Будучи взрослыми, рашеми, как ожидается, успокоятся и внесут вклад в общество, хотя трудолюбивость не уважается так высоко, как в других странах. Пожилые рашеми уважаются за свою мудрость и умственную силу, даже если их физические способности исчезли. Их прошлые достижения не забываются, даже если они больше не могут исполнять такого. Смерть рассматривается как праздник, поскольку она - то, после чего рашеми вступают в легенду.

За пределами своих родных земель рашеми собираются в группы товарищей -изгнанников. Ночами они блуждают от таверны к таверне, вызывая местных жителей на соревнование. Немногие находят устойчивую работу, кроме наемников, да и те быстро тратят скудную монету на своих товарищей-экспатриантов.

Язык и грамотность

Рашеми говорят на Общем и на своем национальном языке, если он есть. Язык рашеми, полученный от Ромвира и мертвого языка Халардрим, использует алфавит Торасса, предоставленный Чондатанскими торговцами, путешествующими по Золотому Пути. Язык рашеми обычно используется только в пределах границ Рашемана. Фактически, большее количество рашеми говорят как на материнском скорее на Тэйском диалекте Малхорандского, чем на рашеми. Другие языки с существенным количеством говорящих на них рашеми включают Агларондский, Чондатанский и Дамарский.

Наиболее обычные вторичные языки среди рашеми - Малхорандский (особенно Тэйский диалект) или рашеми, в зависимости от того, живут ли они в Рашемане или Тэе соответственно. Те рашеми, которые живут дальше на запад, часто изучают Чондатанский, Дамарский, Агларондский, Чессентский или Унтерский.

Все персонажи-рашеми грамотны, кроме варваров, адептов, экспертов, воинов и обывателей.



Магия и знания рашеми

Рашеми имеют сильную колдовскую традицию, происходящую от парного влияния культур Ромвиран и Мулан и разграбленных знаний Нарфелла, Роматара и Малхоранда. Родословные рашеми часто восходят к могучим колдунам элементной природы, происходящим от малого количества родословной Ромвиран. В Рашемене женщины-заклинатели рашеми - обычно вичларан, принимающие престиж-классы хатран по мере повышения в уровне. Тайные заклинатели-мужчины этой земли часто сосредотачиваются прежде всего на обработке магических изделий. В Тэе те немногие рашеми, которые стремятся к колдовству, обычно специализируются в одной из восьми школ магии и затем принимают престиж-классы Красного Волшебника, если им это позволено.

Заклинания и колдовство

рашеми предпочитают заклинания призывания или те, которые увеличивают их персональное мастерство борьбы, хотя заклинания, помогающие выжить в резком климате, также обычны. Одобренные заклинания включают *силу быка, кошачью грацию, выносливость, вынести элементы, магическое оружие, превращение Тенсера* и различные заклинания *вызова монстров*. Ведьмы Рашемена более склонны к заклинаниям укрывательства и зачарования, выбираемым прежде всего из школ Зачарования и Иллюзии, в то время как Красные Волшебники рашеми любят заклинания своей специализированной школы.

Колдовская традиция: Доминирующие традиции колдовства среди рашеми - таковые Хатран и Красных Волшебников Тэя.

Магические изделия рашеми

Среди рашеми искусство обработки магических изделий сохраняется за времионни ("Старые", или мужчины-волшебники) Рашемена. Многие из изделий, которые создают Старые, предназначены для использования женщинами-ведьмами или легендарными берсерками земли. Ведьмы Рашемена любят магические кнуты и различные магические маски. Изделия, обычно срабатываемые для воинов рашеми, включают доспехи с особенностью нагревания и великие топоры, мечи и скимитары с особенностью берсерка.

Обычные магические изделия: *Амулеты естественного доспеха, наручи доспеха, ботинки зимних стран, перчатки силы огра и кольца колдовства*. Народ Рашемена ревниво охраняет изделия, сделанные их времионни, но в других землях рашеми эти изделия обычно доступны со скидкой 10% на закупочную цену в любом маленьком городе.

Характерные магические изделия: Берсерки и чемпионы рашеми иногда носят *маску непримиримых* (см. Приложение), которая предоставляет им бонусы против противников, серьезно ранивших их.

Божества рашеми

Традиционно рашеми уважают "Трех" - Чонти, Милики и Скрытую (Мистру), трио богинь, представленных столетия назад Рашемену народом Теска. Они также уважают местных хозяев-духов и героев-духов, малоизвестных на остальном Фаэруне. Духи Рашемена не имеют имен, но выражают свои действия через чудеса, предзнаменования и послание своих слуг. Вне Рашемена многие рашеми номинально уважают также божеств Малхоранда. Однако столетия преследования Красными Волшебниками Тэя гарантировали, что такое поклонение ограничено в значительной степени домом. Также существуют маленькие культы четырех элементных божеств, особенно Коссута, наследие влияния Ромвиран на культуру рашеми.

Отношения с другими расами

Северо-восточный Фаэрун в значительной степени лишен нечеловеческих цивилизаций, оставляя рашеми в общем неосведомленными о нечеловеческих культурах, кроме чем кентавров и гноллов Тэйского Плато. Дварфы - возможно, наиболее известная раса, поскольку dwarфское королевство Сиремун в Огненных Пиках на востоке долго торговало с торговцами-рашеми на рынках Алморела. Эльфы, полуэльфы и халфлинги рассматриваются как нечто удивительное, тесно связанное с фей-существами Северной Страны. Гномы также расцениваются как магические существа. На полуорков, тифлингов и дженази смотрят с давнишним подозрением, наследством столетий фольклора, выросшего вокруг Войн Врат Орков и пожара, связанного Нарфеллом и Роматаром. Аазимары близко связаны с различным Малхорандским духовенством, и с ними обращаются соответственно. Среди человеческих культур рашеми лучше всего общаются с Нарамми и Соссрими. Несмотря на тесную близость, в которой многие рашеми живут с Мулан, отношения между этими двумя культурами в лучшем случае напряженные, и враждебность (обычно скрываемая) - в порядке нормы.

Оснащение рашеми

Столетия взаимодействия с культурами востока привели к проникновению немалого влияния Туйган и Шу на инструменты рашеми, их оружие и механизмы. Рашеми часто носят теплую одежду из кожи, оленьих шкур и меха, прекрасно используя подручные материалы.

Оружие и доспехи

Излюбленные доспехи в более холодных пределах к северу от Тэя - толстые шкурные доспехи, часто сделанные из кож медведей или снежных тигров, и большие стальные щиты. Воины - северные рашеми используют весь ассортимент оружия, включая великие топоры и короткие копьа. Они любят изогнутые мечи типа скимитаров и сабель. Рашеми - уроженцы более умеренного климата сильнее находятся под влиянием Востока и любят нунчаку, сянгамы и шипованные цепи.

Обычные изделия: Шкурный доспех, подбитый кожаный доспех, нунчаку, сянгам, шипастая цепь, сабля.

Уникальные изделия: рашеми из более холодного климата иногда используют ледяные топоры в качестве оружия (это неплохо, поскольку они легки, и при этом наносят и режущий, и проникающий урон).

Животные и домашние животные

Рашеми покровительствуют большим собакам и маленьким кошачьим в качестве домашних животных. Рашемаар любят больших рабочих собак с тяжелыми шкурами, разводимых как стайные животные или для упряжки саней. Ведьмы Рашемена любят воронов в качестве фамилъяров, хотя совы и коты также известны. Рашеми, живущие в более теплом климате, типа Тэя, выказывают такое же почтение к кошкам, как и Мулан. Лошади также играют важную роль в обществе рашеми. Менее обычные скакуны - черные единороги Тэя.

Регион рашеми

Рашеми - абориген земли Рашемена должен выбрать Рашемен (детализированный в "Установке Кампании Забытых Царств") как регион своего персонажа. По контрасту регион рашеми противопоставляет персонаж Теску, Тэю или Малхоранду, где рашеми обычно составляют неимущий слой, подвергаемый остракизму своими соседями.

Привилегированные классы: Регион рашеми предпочитает варваров, клериков, бойцов, монахов и колдунов. Персонаж одного из этих классов может выбирать региональное умение и получить на свой выбор бонусное оснащение как персонаж 1-го уровня. Персонаж-рашеми любого другого класса не может выбирать одно из региональных умений и не получает бонусного оснащения на 1-м уровне.

Автоматические языки: Общий, рашеми.

Бонусные языки: Кентаврский, Дамарский, Гноллский, Малхорандский, Оркский, Туйган.

Региональные умения: Послезвезд, Разум над Телом, Седло, Скрытый.

Бонусное оснащение: (А) сабля * или (В) шкурный доспех * и легкая военная лошадь или (С) *жезл лечения легких ран* (20 зарядов).

Человек, тетирианец (Human, Tethirian)

Регионы: Амн, Калимшан, Кормир, Побережье Дракона, Север, Тетир, Западное Сердцеземье, Уотердип.

Расовые Умения: Караванщик, Устная История, Теневой Щит, Теневая Песня, Шпилохождение.

Побережье Меча долго было домом коренных человеческих племен, смешивающихся с одной за другими волнами иммигрантов, прибывавших и как завоеватели, и как беженцы. В недавние столетия эти несоизмеримые группы постепенно соединились в относительно новую этническую группу, известную как тетирианцы, занимающую обширную территорию, простирающуюся от Калимшана до Сильверимуна и от Моря Мечей до Моря Упавших Звезд. После столетий порабощения и притеснения одной или другой группой тетирианцы отчаянно независимы, защищающие свою свободу и подозрительные к угрозам, высказываемым мощными королевствами и империями. Учитывая свою несравненную родословную, тетирианцы никогда не развивали собственного уникального языка, вместо этого принимая язык самой последней волны завоевателей или беженцев. Сегодня большинство тетирианцев говорит на Чондатанском.

Поскольку Тетирская культура - смешение Калишитов, Чондатанцев, Иллусканцев и Нижних Нетерезов, тетирианцы терпимы к и чувствуют себя удобно с членами других этнических групп, с известными исключениями вроде верхнего класса калишитов и, в меньшей степени, Мулан Тэйского происхождения. В Калимшане тетирианцы составляют большую часть нижних классов и долго в значительной степени противостояли Калишитским верхним классам. Вне Калимшана многие тетирианцы - ремесленники или караванщики, в то время как другие находят занятость как наемники в других царствах. Из тетирианцев получают квалифицированные бойцы и жулики, отражая борьбу за выживание в последовательных волнах завоеваний и поколениях войны. Тетирская культура имеет длинную бардскую традицию, отражая отсутствие Тетирской империи в какой-либо точке в истории и соответствующую уверенность в том, что странствующие барды сохраняют и распространяют Тетирскую устную историю.

тетирианцы имеют среднее сложение и рост, хотя они выше и коренастее, чем большинство калишитов. Их кожа обычно имеет темноватый оттенок, хотя в среднем они все светлее цветом лица с удалением на север по Побережью Меча, отражая уменьшение доли наследия Калишитов и увеличения доли родословной Иллусканцев и Нижних Нетерезов. Цвет волос и глас Тетирцев широко варьируется, но каштановые волосы и синие глаза наиболее обычны.

Большинство тетирианцев гордится своим многоэтническим наследием, рассматривая свое общество как победила всех потенциальных завоевателей скорее через ассимиляцию, чем через империю. Тетирианцы подозрительны к отдаленным правителям и большим царствам, культурные предубеждения отражаются в господстве городов-государств по королевствам и империям в регионах с Тетирским доминированием. Если тетирианцы и имеют общую слабость, то это - их нежелание разделять побуждения с теми, кто не является их непосредственными соседями.

История

История человечества на западному побережью Фаэруна - в значительной степени единое целое из ассимиляции, завоеваний и прислуживания, но она начинается с примитивных племен, живущих в относительной изоляции, их присутствие допускается великими империями других рас. Фрагменты эльфийских знаний, относящихся к вершине Шантел Отрейер и Келтормира говорят о маленьких племенах людей, живущих под ветвями великих лесов, которые когда-то простирались от Хребта Мира до Сияющего Моря. Аналогично, фрагменты dwarфских знаний, относящихся к вершине Высокого Шанатара, также указывают на рассеянные человеческие племена, жившие в том, что является теперь Тетиром и Амном, клявшиеся в верности также правителям Дома Экмарч.

Первое великое перемещение в западные племенные земли началось с основания Империи Калим в -7800 DR. Джинны привели с собой человеческих рабов, прародителей сегодняшних калишитов. В -6100 DR эти предки Калишито в основали управляемую людьми нацию Корамшан, поглотив коренные человеческие племена, жившие к югу от Марширующих Гор, в нижний класс Корамшана.

Учреждение Первого Королевства Мир в -5330 DR отметило начало снижения Высокого Шанатара и направленного на север распространения влияния людей. С падением Высокого Шанатара в -2600 DR Калимшан стал одним из великих центров человеческой цивилизации на Фаэруне, и человеческие племена, которые когда-то мирно жили под dwarфским

правлением в том, что является теперь западным Тетиром, были поработены своими новыми правителями -Калишитами. К концу Третьего Века Калимшана в -900 DR гегемония Калишитов простиралась на Калишарские Эмираты, страны, которые станут восточным Тетиром и Амном.

Первые активные восстания среди человеческих племен, которые в свое время станут известными как тетирианцы, начались в течение Ночных Войн, ряда вторжений дроу, которые ослабили Калишитский контроль над местными дварфскими и человеческими поселениями. В -650 DR эти области были в значительно й степени свободны от контроля Калишитов, хотя и окружены их территориями. Вдохновленные этим восстанием, восстания среди поработенных людей стали обычными на других территориях Калишитов между -670 DR и -370 DR. Клань были вынуждены защищать свою независимость в многочисленных случаях, достигнув высшей точки при коронации первого короля Тетира в -212 DR.

Век Шуун начался в 27 DR, когда Куисар Амал Шуун III унаследовал короны Тетира и Калимшана, в значительной степени благодаря коварству своего великого прадеда. В последующее столетие пределы Империи протянулись вокруг Сияющего Моря, глубоко в Шаар и на север в Амн. Армии Куисара Шууна VII выдвинулись на север за Облачные Пики в 361 DR, где они были в свою очередь встречены армиями Кормира, который прошел на запад и затем юг в сердце Тетира. Хотя ни Империя Шуун, ни Лесное Королевство Кормир формально не потребовали области к северу от Облачных Пиков и к западу от Закатных Гор, их действия привели большую волну поселенцев в регион.

Начиная с падения Империи Шууна тетирианцы медленно распространились по всему Западному Сердцеземью и северу Моря Мечей, заселяя новые земли и основывая мощные города-государства. Одна большая группа тетирианцев мигрировала на запад к Островам Муншае в 467 DR, где они пережились с коренными человеческими племенами, известными как Фолки. Другая большая волна Тетирского перемещения помогла основать королевство Фалорн в 523 DR после падения старших управляемых Иллусканцами царств Севера Побережья Меча перед постоянными ордами орков. Царство Трех Корон разрушилось в 615 DR перед лицом неумолимых атак орков и уходом эльфов и дварфов из союза. Впоследствии в значительной степени Тетирское население основало Делимбайран, Королевство Человека, в 616 DR. Делимбайран разрушилось в 697 DR после того, как умер королевский дом, но меньшие государства-преемники продолжили занимать низины долины реки Делимбайр в течение столетий после этого. Тем временем, Тетирские поселенцы продвинулись на север по долине реки Дессарин, в конечном счете достигнув городов, которые теперь составляют Серебряные Марши.

Возможно, наиболее известный аспект Тетирской истории, начиная с краха Империи Шуун - полное отсутствие каких-либо больших империй в ее летописи. Даже Уотердип, возможно, мощнейший город-государство с Тетирским доминированием, никогда не пытался сковать Тетирскую империю.

Перспектива

Тетирианцы рассматривают жизнь как борьбу, которая будет пережита через связь с семейством, кланом или племенем. Для тетирианца свобода - самый драгоценный дар, и поработение другим - величайший грех. Хотя индивидум может хранить свою свободу навыками оружия или накоплением богатства и статуса, это различие означает лишь гораздо более драгоценный конец. Лояльность семье и соседу и великодушные по отношению к ним при потребности рассматриваются гораздо более длительными, чем мимолетное покровительство Леди Удачи. Хотя прошло много поколений с тех пор, когда большинство тетирианцев жило племенами, культурная традиция лояльности к таковым сегодня столь же сильна, как и когда-либо. Если у тетирианца нет семьи или клана, его лояльность передается поселению, гильдии, компании, банде или другой организации с ранних лет.

Тетирианцы обычно принимают жизнь приключений в надежде на возмещение чего-либо неправильного семейству, клану или племени или в поисках свободы собственного курса в жизни. Многие потенциальные авантюристы вдохновлены рассказами о легендарных Тетирских героях, дела которых были сохранены для поколений путешествующими бардами. Тетирский авантюрист предпочел бы владеть клинком, который посылит его предки, чем новоделом, и предпочел бы потратить свою последнюю монету скорее на рассказ барда, чем на пинту пива.

Тетирские персонажи

Барды занимают достойную роль в Тетирской культуре, и многие стремятся к рангу мастера-барда. Бойцы и жулики обычны в цивилизованных областях, в то время как рейнджеры процветают среди незаконных общины. Клерики и в меньшей степени друиды также весьма обычны, поскольку смешение культур произвело много теологических раздоров в прошлые столетия. Волшебники и колдуны также банальны, хотя они редко работают вместе. Монахи и паладины редки среди тетирианцев, поскольку приверженность кодексу поведения редко выдерживает испытание лояльности семейству, клану или племени.

Престиж-классы: От своего темного происхождения много столетий назад тетирианцы имеют темное наследие теневой магии, так что болне чем несколько Тетирских жуликов становятся теневыми танцорами. Тетирские жулики также доминируют в странах типа Амна и Западного Сердцеземья, так что гильдейские воры также обычны. Пути и мастера знаний, и архимага привлекательны для Тетирских волшебников. Тетирские герои доброго мировоззрения часто становятся разведчиками Арфистов, в то время как урожденные Кормира часто служат рыцарями Пурпурного Дракона.

Тетирское общество

Хотя культуры большинства главных человеческих этнических групп показывают региональные вариации, Тетирская культура показывает намного больше региональные изменения, чем большинство. Тетирианцы, живущие в Калимшане, Тетире и Амне, имеют много общего со своими соседями-Калишитами. Точно так же тетирианцы, живущие на Севере, близки с Иллусканской культурой, а тетирианцы Западного Сердцеземья показывают много культурных черт, общих с Чондатанцами, живущими на востоке.

Однако, Тетирская культура показывает некоторые уникальные характеристики. Тетирианцы высоко ценят личную свободу и расценивают королевства и империи с большим подозрением. Великодушными мятежниками очень восхищаются в Тетирском фольклоре, что гарантирует, что много обычных бандитов с Тетирской родословной относятся к себе как к "бойцам свободы". Тетирианцы презируют разногласия классов, основанные на наследии, поскольку они долго были объектом притеснений своих соседей-Калишитов с юга. Однако разногласия классов, основанные на богатстве и персональных достижениях, играют сильную роль во многих Тетирских обществах.

Кроме бардов, тетирианцы традиционно не имели доступа к изучению книг, хотя те, кто много читал, уважаются равными по положению. Детство коротко, и даже от самых маленьких детей ожидается вклад в дело семейства. Взрослые направляют их продолжать заниматься той же самой торговлей, что и их родители, и многие имеют такую же фамилию, как и их профессия. Семейные, клановые и племенные связи требуют, чтобы взрослые смотрели друг за другом, так что пожилые и те, кто не может зарабатывать, обращаются к родственникам и друзьям для поддержки. После смерти тело захоранивается быстро и просто. Человек празднует историями и песнями, память о нем хранится и поддерживается бардским ремеслом.

За пределами стран с Тетирским доминированием стран тетирианцы обычно формируют замкнутый неимущий класс, приветствуя других, но все же держась обособленно. Тетирианцы имеют небольшое сопротивление принятию местных божеств, языков и диалектов, но их традиционные связи с другими тетирианцами служат, чтобы изолировать их от не-Тетирских соседей. Тетирианцы обычно организовываются в расширенные кланы и гильдии, доминируя над одной-двумя отраслями окружающей культуры.

Язык и грамотность

Большинство тетирианцев говорит на Общем как на своем первичном языке, песни обычно поются на диалекте, известном как Калант, который находится под сильным влиянием Алжедо и популярен по Побережью Меча. Они используют алфавит Торасса. Поскольку Талфир и другие языки первоначальных западных племен давно исчезли, нет никакого наследственного "Тетирского" языка. Вместо этого тетирианцы всегда принимали языки самой последней волны иммиграции. Сегодня большинство тетирианцев говорит на Чондатанском, наследстве коммерческого вторжения с востока в недавние столетия, хотя некоторые вместо этого говорят на Иллусканском или Алжедо.

Все Тетирские персонажи грамотны, кроме варваров, обывателей и воинов.

Тетирская магия и знания

Тетирианцы имеют сильные традиции тайного и божественного колдовства. Бардство уважаются, и многие мастера-барды имеют Тетирское происхождение. Варьирующийся характер Тетирского наследия произвел также много колдунов. Аналогично, сильное влияние культурных традиций Калишитов и Нетерезов эхом отдаются среди большого количества Тетирских волшебников, хотя большинство изучают свое ремесло через традиционные отношения "ученик-мастер", не посещая формальной школы.

Заклинания и колдовство

Хоть в общем их численность и мала, инкантирикс и адепты тени формируют пропорционально большую долю заклинателей среди Тетирского населения, чем в любой другой человеческой этнической группе. Столкновение конкурирующих культур и вер вызвало большое количество клериков среди Тетирского населения, и отсутствие больших королевств позволило процветать друидам и рейнджерам.

Колдовская традиция: тетирианцы одобряют заклинания, ограждающие их от воздействующей на разум магии, позволяющей избежать заключения и облегчить путешествие, включая *найти путь*, *свободу движения*, *крошечную хижину Леомунда*, *необнаружение* и *шепчущий ветер*. Расцвет Теневого Плетения на Фаэруне напоминает о Тетирской традиции, называемой Талфирианской магией, относящейся к господству Верракета Талембера, Теневого Короля. Талфирианские песни (см. Приложение) все еще известны Тетирским бардам.

Уникальные заклинания: Многие общеизвестные тайные и божественные заклинания были созданы тетирианцами, хотя такие достижения



часто приписываются другим культурам. Одно заклинание, все же немного известное за пределами Тетирского населения - *тенивая корона Верракета* (см. Приложение).

Тетирские магические изделия

Тетирианцы любят магические изделия, которые облегчают выживание при путешествии, позволяют осторожное движение, защиту против предсказаний и зачарований, и позволяют сбежать от каперов. Клинковое оружие обычно обрабатывается со специальными способностями пылающего, остро и метательного, в то время как крошечное оружие часто несет специальные способности разрушения, касания призрака и святого, отражая вездесущую опасность троллей и орд нежити, идущих с бесчисленных полей битв в удерживаемых Тетиром землях. Доспехи типично обрабатываются со специальными способностями касания призрака, тени и тихих шагов, опять же отражая вездесущую угрозу нежити, а также длинную историю тетирианцев, использующих партизанскую тактику против вторжений.

Обычные магические изделия: *Шапки маскировки, подковы скорости, ложки Мурлинда, кольца щита разума и жилеты побега*. Эти изделия распространены в Тетирских землях и могут быть куплены со скидкой 10% в любом большом городе в Тетире, Амне или Западном Сердцеэме.

Характерные магические изделия: Поскольку тетирианцы обычно скорее принимали магические устройства других культур, чем изобретали свои собственные, имеется немного магических изделий, уникальных для Тетирской культуры, не имеющие Калишитского, Чондатанского, Иллусканского или Нетерезского происхождения. Те, которые существуют, обычно являются разновидностью формы известных изделий, перечисленных выше. Возможно, самое уникальное Тетирское магическое изделие - *статуэтка чудесной силы (орел синего кварца)*, любимое и Тетирскими караванщиками, и Тетирскими бандитами (см. Приложение).

Тетирские божества

Смешанный характер Тетирской культуры гарантировал, что большинство божеств Фаэрунского пантеона уважаемы в удерживаемых Тетиром землях. Темпус, как полагают - Талфирианское божество, победившее бога Нетерезов Таргуса (Гарагоса). Беженцы-Нетерезы принесли с собой веру в Амонатора (перерожденного как Латандер), Чонти, Талоса, Мистрил (перерожденную как Мистра), Селунэ и Шар. Иллусканские захватчики предоставили поклонение Аурил, Милики и Огме. Армии Калишитов предоставили веру в Илматера и Тири. Чондатанские торговцы принесли с собой учение Денейра, Хелма и Вокин. Также возникли и были приняты более новые божества, включая Цирика, Келемвора и Сиаморф. Другие божества, наслаждающиеся большим количеством Тетирских последователей, включают Эльдат, Милил, Шондакула и Торма. Шесть наиболее видных церквей в занятых Тетиром землях включают веры Цирика, Хелма, Илматера, Келемвора, Огмы и Сиаморф.

Сиаморф - изначально Тетирская богиня, почитаемая прежде всего в Уотердипе, Вратах Балдура и Тетире. Ее церковь затиралась и уменьшалась с течением столетий, по мере того, как волны идеализма и цинизма охватили знать, но Сиаморф в настоящее время имеет влияние. Церковь Божественного Права наиболее популярна среди знати, хотя Сиаморф также рассматривается как гарант права многими из обывателей.

Отношения с другими расами

Тетирианцы весьма уважают Гордые Народы (эльфов и дварфов), что граничит с почтением, Тетирский фольклор содержит истории, восходящие к векам, когда их предки жили в тени великих дварфских и эльфийских империй. Однако, в Тетире, где эльфы и тетирианцы все еще имеют регулярные контакты, Справедливый Народ расценивается с достаточной степенью подозрения и враждебности. Тетирианцы хорошо общаются с халфлингами, прикрывая большое количество Маленького Народа, живущего в занятых Тетиром землях и перемещающихся по северу Побережья Меча, чтобы избежать быть схваченными Калишаном.

тетирианцы безразличны к гномам, уделяя Забытому Народу немного внимания, даже при том, что они живут в населенных тетирианцами странах в относительно больших количествах. Тетирская реакция на тифлинги и полуорков значительно разнится. Тетирианцы, живущие к северу от Облачных Пиков, те, кому приходилось биться против неисчислимых орд и дьявольского отродья Замка Драконий Шпиль, презирают кровь монстров, бегущую в их венах, в то время как южные тетирианцы рассматривают их как Калишитов - членов более низкого класса. Дженази расцениваются с подозрением, немногим лучше чем поклоняющиеся гениям калишиты, но азимаров часто принимают за эльфов или полуэльфов.

Среди человеческих культур тетирианцы рассматривают Иллусканцев как чрезмерно воинственных и Чондатанцев - как чрезмерно жадных, но они обычно хорошо общаются с членами обеих этнических групп, если живут в близости. Мулан презираются как работорговцы, хотя это прозвище должным образом более подходит Тэйцам. Истинная ненависть сохраняется к калишителям, вражда, идущая от фамильярности и столетий дискриминации и порабощения различных Тетирских племен. Другие культуры в значительной степени неизвестны в удерживаемых Тетиром землях, но человеческие иммигранты, независимо от того, насколько они экзотичны, обычно приветствуются и затем ассимилируются в пределах одного-двух поколений.

Тетирское оснащение

За столетия ассимиляции тетирианцы перенимали лучшее оружие, доспехи и другое оснащение других культур. Также списки оснащения, которые можно найти в "Руководстве Игрока", могут рассматриваться как нормальные для тетирианцев. Региональные разновидности существуют для тетирианцами Юга, одобряющих оружие, доспехи и оснащение Калишитов, тетирианцы Севера используют Иллусканское оснащение и тетирианцы, живущие по западным берегам Моря Упавших Звезд, следуют Чондатанской культуре.

Оружие и доспехи

Несмотря на приспособление к местным условиям, тетирианцы имеют некоторые предпочтения. Их излюбленное оружие включает клинки любого вида (чем больше, тем лучше - именно поэтому они называют "Побережье Мечей"), копья,

булавы и короткие луки (принятые от калишитов, которые переняли их от эльфов). Тетирианцы носят самые тяжелые доспехи, практичные для данных задач, которые могут варьироваться от цепных рубак и баклеров до шипастых полных пластинчатых доспехов и больших стальных щитов. Больше, чем большинство человеческих культур, тетирианцы имеют сильные рыцарские традиции, и типичный Тетирский солдат - верховой.

Животные и домашние животные

Тетирианцам близки собаки, особенно разводимые для выпаса скота, охоты или работы. Соколы (также как ястребы) и болотные хорьки (также как ласки) обычно используются в охоте и часто служат фамиллярами. Воронов также одобряют в качестве домашних животных или фамилляров, особенно около Высокой Пустоши.

Лошади особенно ценятся тетирианцами как скакуны и тягловые животные; когда они идут на войну, верховые животные бронированы так же сильно, как солдаты. Летучие скакуны, особенно гриффы, гиппогрифы и пегасы, также высоко ценятся и часто доступны для продажи в Ирайборе.

Другие человеческие этнические группы

Фазрун - дом множества различных наций и этнических принадлежностей, помимо так называемых главных человеческих этнических групп. Намного больше народов исчезли в туманах времени, напоминая о себе лишь несколькими рассеянными руинами, заплесневелыми свитками, заполненными непонятными письменами, или, возможно, наследием тайных заклинаний или некоего забытого бога.

Человек, бедайн

Бедайн - кочевники Анорача, мигрировавшие с Захары через *портал* вскоре после падения Нетерила в -339 DR и смешавшиеся с горсткой выживших Нетерезов. Бедайн сохранили разговорный язык своих предков, Мидани, но потеряли все знания письменного слова. Столетиями позже торговцы из окрестных стран разыскивали их и предоставили алфавит Торасса. Бедайн приняли богов Нетерезов и продолжают уважать Ат'ара (Амонатора, мертвое божество Нетерезов, перерожденное как Латандер), Элах (Селунэ), Козаха (Талоса), Н'асра (некоторые говорят - Цирика, некоторые - Келемвора), Шондакула (фактически Бешабу) и также многих маленьких богов. Бедайн можно найти прежде всего в южных песчаных пределах Анорача, известных как Меч.

Человек, чалтский

Джунгли Чалта - дом высоких, с кожей цвета черного дерева людей, которые мигрировали на север, к Чалтскому полуострову, тысячелетия назад с великого острова в южных морях Абер-Торила к юго-востоку от Мазтики и к юго-западу от Захары. Два тысячелетия назад в Чалте было много племен, хотя Чалтане и Эшоу были наиболее мощными и влиятельными. Кровавая война бушевала между Чалтанами и Эшоу 1800-1500 лет назад, закончившись лишь после того, как последняя группа была стерта. Эшоу были разбиты после спуска великого зла, известного как Теневой Гигант, на своих врагов, лишь для того, чтобы увидеть, как оно поворачивается на них, отраженное Чалтскими защитниками. За последующее столетие, бес препятствий со стороны любых конкурентов, большинство Чалтанских племен слились в единую Чалтскую культуру, разделив общий язык и почти однородную социальную структуру.

Чалтане, говорящие на Чалтском, приняли Драконий алфавит до основания Мезро и распространяют его в другие Чалтские племена. Первичный бог Чалтан - Убтао, который, как считают, привел их предков на полуостров, который они теперь называют домом, тысячи лет назад, и основал великий город Мезро в -2637 DR. Остатки Эшоу уважают Эшоуду, темную тень Убтао, ниспровергнутую Шар.

Человек, дурпар

Дурпары - относительно невысокие, темнокожие жители Дурпара, Истганда, Велдорна и Золотого Вара. Дурпары жили по берегам Золотой Воды еще перед возвышением Имаскарской империи. Падение Имаскара ускорило падение Дурпарских королевств и начало двух тысячелетий варварства. В течение этого периода Мулан Малхоранда часто вырезали или порабощали Дурпарские племена. В -623 DR первые королевства Дурпар после падения Имаскара возникли по берегам Золотой Воды как результат влияния Мулан на регион перед лицом расцветающей угрозы со стороны Нарфелла и Роматара. За исключением Истганда, который был быстро побежден армиями Дамбрата в течение господства Рейнхара I в 551 DR, Дурпары остались с тех пор независимыми, торгуя между собой и со своими соседями.

Дурпары говорят на языке с таким же названием, полученным из смеси Драконьего, Малхорандского и Рорика, и используют алфавит Торасса, возвращенный с запада. Дурпары уважают маленький пантеон божеств, известных вместе как Адама, и думают о включении в него Селунэ, Огмы, Гонда, Торма и Вокин.

Человек, ффолк

Коренные жители Островов Муншае называют себя Ффолками, хотя остался немного изначальных человеческих племен, носивших это название. Сегодня Ффолки - по существу изолированная группа тетирианцев, произошедшая от большой волны иммиграции из Вестерн Сердцеэме в 467 DR. Первоначальные Ффолки уже уступили северные острова Муншае Иллусканцам за столетия перед прибытием тетирианцев, но все же Иллусканцы все еще рассматриваются Ффолками как захватчики.

В отличие от своих кузенов с материка, Тетирские Ффолки говорят на Иллусканском, но все же используют записи Торасса. Они управляются сильными друидскими традициями.

Человек, гур

Гуры, также известные как "Дети Селунэ" или "люди дорог", являются кочевниками Вестерн Сердцеземье. Большинство Гуров - члены расширенных групп семейств, путешествующих вместе от поселения к поселению в разномастных караванах, продавая дешевые обноски и выполняя странные работы. Другие обосновались в беднейших кварталах городов типа Врат Балдура, Элтурела и Ирайбора, где они борются, чтобы выжить перед лицом древних предубеждений. Среди тех немногих, кто научился своей культуре, Гуры думают, что произошли прежде всего от рашеми. Хотя они, конечно, смешались с членами других этнических групп, они весьма похожи на уроженцев Рашемана. Поскольку фрагменты знаний, относящихся к воздвижению Стоящего Камня, относятся к кочевым Гурам, думается, что они сбежали со своей древней родины в течение или сразу после катастрофического сражения между Роматаром и Нарффеллом.

Говорящие между собой на древнем диалекте рашеми, благородные Гуры используют алфавит Торасса и говорят на Чондатанском с не-Гурами. Многие из Детей Селунэ - необычно одаренные оракулы, и действуют как как предсказатели и прорицатели. В дополнение к своей богине луны, многие пророчески настроенные Гуры уважают Савраса. Их скрытная вера может в значительной степени объяснить длительное выживание веры в течение многих лет его заключения.

Человек, халруаа

В течение падения древней империи Нетерил большинство жителей земли бежало с запада от заклинаний фаэриммов, заселяя Север. Но часть народа Нетерила, во главе с архиволшебником Ромарком, сбежала далеко на юг при помощи великих летучих кораблей. Последователи Ромарка заселили защищенный бассейн Халруаа, смешавшись с маленьким коренным населением региона - Ташаланцами. Там они основали управляемое волшебниками царство Халруаа, решив не повторять ошибок своих предков. Следы культуры Нетерезов сильны в Халруаа, включая Драконий алфавит, некогда используемый говорящими на Нетерезе и Лороссе. Язык Халруаа - просто современный диалект древнего Нетереза. Одна ко, поклонение пантеону Нетерезов постепенно развилось в почитание божеств типа Мистры и Азута, в меньшей степени Савраса и недавно - Велшаруна.

На заре истории Халруаа маленькая банда диссидентов, уважавших Лейру, богиню иллюзий, мигрировала на запад к отдаленному острову Нимбрал. Хотя эти два царства разделяют любовь к магии и язык Халруаа, взаимодействия между этими двумя народами немного. Церковь Лейры была государственной религией Нимбрала до Времени Неприятностей, но текущее состояние религиозного поклонения Земли Летучей Охоты неизвестно.

Человек, имаскарец

Имаскарцы - легендарные жители стран, которые ныне поглотила Пустыня Рорин и Равнины Пурпурной Пыли. Ненавидимые мулан, артефайкеры Имаскара были могущественными волшебниками, построившими великие *порталы* к другим мирам, чтобы получить тысячи рабов с отдаленных планов. Немного известно об имаскарцах, кроме того, что мулан хотели сохранить своих древних владык. Одно время Имаскарская Империя господствовала от Бескрайней Пустоши до Золотой Воды и от Моря Аламбер до самых границ Кара-Тура. Руины невероятной старины на Равнинах Пурпурной Пыли, вероятно, остались от имаскарских городов.

Имаскарцы говорили на Роушоме, предшественнике таких различных языков, как Дурпари, семейство Рорик (Чессентский, Малхорандский и Унтерский), Ромвира и различные диалекты Туйгана. Имаскарский алфавит полностью вышел из употребления, и письма на нем можно найти лишь на нескольких древних артефактах и на стенах имаскарских руин.

Человек, лантанна

Лантанна населяют острова Лантан, Суж и Орлил у побережья на северо-запад от Чалтского полуострова. Известные своими большими зелеными глазами, медными волосами и кожей цвета пергамента, лантанны редко встречаются за пределами своих родных островов, кроме как на борту торговых судов. Они торгуют по берегам Бездорожного Моря до Невервинтера на севере, по Сияющему Морю на восток до Лапалии и по Великому Морю на восток до Халруаа. Родина большинства лантанны - нация Лантан, названная по имени самого большого острова, который она занимает.

Говоря на Лантанском, лантанны используют Драконий (алфавит, используемый большинством культур, произошедших от Нетерила). Поскольку лантанны, как считается, никоим образом не происходят от древнего Нетерила, некоторые ученые подозревают, что давным-давно тоговцы Халруаа или Нимбрала предоставили этот алфавит лантаннам. Государственная религия Лантана - вера в Гонда, и многие полагают, что именно лантанны дали Фаэрунскому пантеону Несущего Чудеса.

Человек, мазтикий

Мазтика - отдаленная земля, которая находится к западу от Фаэруна, даже дальше легендарного Эвермита. Тетирианцы-исследователи из Амна обнаружили Мазтику немногим более десятилетия назад, и мазтикие иммигранты теперь могут быть найдены в очень маленьких количествах в Амне, Вратах Балдура и в Уотердипе. Фаэрунцы сваливают всех жителей Мазтики в одну группу, но, по правде говоря, в этой земле есть семь известных человеческих этнических принадлежностей: Азупозы, Народ Собаки; Зеленый Народ, Метанел, Наопака, Неваланы и Пайиты. Нексаланы - единственная группа, путешествовавшая на восток к Фаэруну, так что все живущие на Фаэруне мазтики говорят на Нексалском, языке наций Пезелак, Хуакли, Култака и Нексал. Нексалский язык использует Драконий алфавит. Нексаланцы относительно высоки, с худощавым телосложением и безбородыми, скуластыми лицами. Нексаланцы в общем имеют красновато-бронзовую кожу.

Человек, нар

Произошедшие от переживших катастрофическое разрушение Нарффелла, нары состоят из двадцати или более кочевых племен, населяющих сухие поля к востоку от гор Шпиль Гиганта и к северу от Ролинсвуда. Дальнейшие детали их истории могут быть найдены в описании дамарцев и рашеми.

Нары невысоки и коренасты, с мрачным, загорелым тоном кожи и прямыми вороново - черными волосами, обычно носимыми по плечам. Они - одни из прекраснейших всадников Фаэруна и знаменитые селекционеры легендарной тяжелой лошади нар. Хотя они некогда говорили на Нарфелли, забытом языке под сильным влиянием Абиссала, нары теперь говорят на Дамарском, обычным в странах около Восточного Предела, а также поверхностно знают Общий. Поскольку большинство Наров может рассматриваться как варвары, немногие могут читать или писать, но те, кто умеет, используют руны Детека, принятые говорящими на Дамарском.

Человек, нетерез

Возможно, лучше всего известные и самые влиятельные из людей, построивших древние цивилизации Фаэруна - нетерезы древнего Нетерила. Нетерил был основан в -3859 DR темноволосыми, светлокочими людьми, жившими по берегам Узкого Моря, водного тела, ныне затерянного под песками и Анорача. На своей высоте Нетерил затронул все земли, теперь захороненные под Анорачем, колонии тянулись на запад к Бездорожному Моря, и города летели высоко над отдаленными землями. Города Узкого Моря стали известны как Нижний Нетерил, в то время как заоблачная цивилизация была известна как Высокий Нетерил, извещный магией превосходящей силы.

Хотя все нетерезы использовали Драконий алфавит, языком Нижнего Нетерила и обывателей Высокого Нетерила был Нетерез, в то время как знать Высокого Нетерила говорила на Лороссе. Обе группы уважали один и тот же пантеон, который включал богов типа Амонатора (Латандер), Джануат (Чонти), Джергала, Козаха (Талос), Моандера, Мистрил (Мистра), Селунэ, Шар и Таргуса (Гарагос). Духовенство было гораздо более влиятельно в Нижнем Нетериле, чем в высоких городах арканистов.

Крах Высокого Нетерила наступил после разрушения Карсусом Мистры в -339 DR, и все, кроме четырех, древние летучие города Высокого Нетерила были разрушены. Три из тех - Анория, Асрам и Хлондат - были спасены вмешательством Мистры и благополучно посажены прямо к западу от того, что теперь известно как Горы Края Пустыни, где они основали поверхностные царства с теми же названиями. Асрам пал жертвой чумы, распространенной богиней Талоной в -33 DR. Анория пала перед ордой орков в 111 DR, а Хлондат был поглощен песками Анорача и оставлен в 329 DR. Жители этих восточных "выживших государств нетерезов" в конечном счете мигрировали на юг в Кормир и на восток в регион Лунного Моря. Их потомки были в значительной степени поглощены расцветающей чондатанской культурой восточного Сердцеземья и теперь считаются северными чондатанцами или ваасанцами.

Падение Нижнего Нетерила меньше связано с Безумием Карсуса и больше - с постоянным вторжением заклинаний иссушения жизни фаэриммов. Поскольку темп опустынивания увеличился начиная примерно с -461 DR, большинство жителей Нижнего Нетерила постепенно мигрировало на запад. Большинство ученых делит западных мигрантов-нетерезов на две группы. Юго-западная группа основала царства в речных долинах Вьющейся Воды и Реки Чонтар, в то время как северо-западная отрасль сформировала изолированные города-государства, рассеянные по Дикой Границе. Не очень большое свидетельство культуры нетерезов остается среди потомков этих отраслей, поскольку обе группы были позже вытеснены иммигрантами из-за моря на западе (иллусканцы) или коренными племенами региона (теттирианцы).

Четыре маленьких группы чистокровных нетерезов, как полагают, живут в наши дни. Болотные Ездоки Трясин Фарси, как считают, являются потомками Анории, не поглощенными чондатанцами-жителями Кормира. Варвары-тунлары Равнин Тун, как полагают, являются потомками варваров-ренгартов (кузенов Нижнего Нетереза) южного Нетерила. Кочевые варвары Райда к северу от Лунного Моря, как полагают, являются потомками варваров-ангартов северного Нетерила (также кузенов Нижнего Нетереза). Наконец, четвертый летучий город Высокого Нетерила, известный как Шейд, пережил падение Нетерила, исчезнув на План Тени. Шейд вновь появился в 1372 DR после поколений войны с малагримами на теневом плане. Шейд теперь лежит на северном берегу Теневого Моря, которое было некогда Отмелью Жажды.

Человек, ромвиран

Происходящие от жителей великой империи Роматар, ромвиранцы сохранили немного своей прежней славы. Их история описана в этнических группах дамарец и рашеми.

В наши дни ромвиранцы сконцентрированы по берегам Озера Мглы и в городе Алморел. Физически ромвиранцы очень подобны рашеми благодаря столетиям тесных связей между этими двумя группами. В среднем более высокие, чем их западные соседи, ромвиранцы также вообще крепче и мускулистее, имеют темные глаза и густые черные волосы. Ромвиранцы в общем светлее, чем рашеми - свидетельство существенного наследия сосримв, относящегося к высотам их давно павшей империи.

Члены этой этнической группы говорят на Ромвире, языке, близко связанном с рашеми, Дварфским и северным диалектом Имаскарского. Ромвиранцы используют алфавит рун Детека, переданный им перед основанием Роматара дварфами Сиремун Огненных Пиков, горной гряды на востоке от Озера Мглы.

Человек, шаарец

Поля Шаара - дом кочевых племен, желтокожих длиннолицых людей. Побежденные армиями Калимшана на высоте Империи Шуун, шаарцы восточных полей вернулись на свой кочевой путь, как только Империя Шуун разрушилась, в то время как те, кто жили по берегам Сияющего Моря и Озера Пара, поселились в городах и основали такие царства, как Лапалия и постоянно изменяющиеся Граничные Королевства. Сегодня шаарцев можно найти на западе аж в Калимшане и на севере - в Вилонском Пределе. Жители Сеспеча имеют в значительной степени шаарское происхождение, принесенное северянами, служившими в армиях Джаамдата столетия назад.

Говорящие на Шаарском используют алфавит рун Детека, принятый от торговцев - золотых дварфов Великой Трещины перед возвышением Империи Шуун. Если когда-либо и имелся шаарский пантеон, он был давно вытеснен более мощными культурами джаамдатан и калишитов. Немного существует записей о шаарской культуре до ее ассимиляции с более мощными соседями, поскольку шаарцы долго поддерживали кочевой жизненный путь и устную историю.

Человек, шу

Шу - всего лишь одна из многих человеческих этнических групп отдаленного Кара-Тура, хотя самая многочисленная и мощная. На вид подобные туйганам, они имеют желтовато-бронзовую кожу, черные волосы и широкие плоские лица. На

своем пике империя шу простиралась на запад аж до восточного берега Озера Яркой Звезды. Сегодня торговцев шу редко можно заметить западнее Семфара, хотя их император недавно установил посольство в Элверсалте и использует *портал* размером с корабль, открывающийся где-то в Море Упавших Звезд. Шу поклоняются пантеону божеств, известному как Небесная Бюрократия, и используют для языка шу Драконий алфавит.

Человек, соссрим

Соссримы - жители отдаленного Соссала, замерзшей земли, которая находится между Великим Ледником и Великим Ледяным Морем. С кожей столь же бледной, как снег, и волосами с тонким серебряным оттенком сосуллек, соссримы полностью приспособились к своей арктической окружающей среде. Соссримы говорят на Дамарском и используют руны Детека. Они, как полагают, почитают богов Фаэрунского пантеона, хотя поклонение относительно мягкому аспекту Аурил, похоже, преобладает.

В течение Войн Врат Орков соссримы бились в армиях Малхоранда рядом с ромвиранцами и рашеми. После того, как последователи Груумша были побеждены, соссримы отступили в свои северные земли, где основали изолированное королевство Соссал. Соссримы кратко подпадали под влияние Роматара на высоте этой империи, но в остальном сохраняли свою независимость. Перед отступлением Великого Ледника торговцы-соссримы были замечены на юге аж у северного Импилтура, но теперь они редко рискуют выходить за пределы Ваасы или северных территорий Дамары, Нарфелла и Рашемена.

Человек, талфир

Эльфийские письма, относящиеся к Войнам Короны, упоминают темноволосое, светложее человеческое племя в сердце великого леса Шантел Отрейер. Талфиры были первоначальными человеческими жителями долины реки Чионтар в Западном Сердцеземье. Говорящие на Талфири, давно утерянном человеческом языке, основанном на Драконьем алфавите, талфиры постепенно исчезли более тысячи лет назад, их культура была разбита беженцами Нижнего Нетерила, поселенцами-калишитами с юга и чондатанскими поселенцами с Побережья Дракона. Несколько божеств Фаэрунского пантеона, как полагают, изначально почитались талфирами, включая Темпуса, победившего бога войны нетерезов.

Талфир оставил немного руин или артефактов, хотя Ирайбор находится на вершине древнего склепа монарха талфиров, известного как Верракет Теневой Король, мастер теневой магии. Талис, разрушенный город талфиров, лежит в руинах по берегам Реки Ричинг в глубинах Леса Ричинг.

Человек, ташаланец

Бесчисленные тысячи лет назад человеческие племена Чалтского полуострова, теперь известные как ташаланцы, были поработаны Расой Созидателей - саурианами. Как всегда, цивилизация сауриан в конечном счете разрушилась, и их человеческие рабы обрели свободу. Однако, многие члены этой черноволосой, оливковокожей расы взялись уважать змей, которым они когда-то служили, приведя к возвышению юань-ти. Другие, однако, отвернулись от своих темных владык, стараясь сковать собственные царства на полуострове между Сияющим Морем и Великим Морем.

Сегодня ташаланская культура в значительной степени заключена в середине Чалтского полуострова и острова Тарсулт. Более чем столетия Чалтские племена выгоняли ташаланцев из Джунглей Чалта, Халруанцы и Дамбратские друу вливались в коренные ташаланские культуры этих стран, а юань-ти поработали тех ташаланцев, которые оспаривали их контроль над Мхайром и Черными Джунглями. Большинство ташаланцев - уроженцы Ташалара или царств Самарач, Тиндол или Тарсулт. Ташаланские торговцы могут быть найдены в Калимшане, в городах на берегу Озера Пара и в Лапалийе, а также в Халруаа, Дамбрате и Люирене.

Ташаланцы говорят на ташаланском и используют алфавит Детека. Они уважают и Фаэрунский пантеон, и богов юань-ти, последователи Талоны и Савраса наиболее видны.

Человек, туйган

Кочевые племена Бескрайней Пустоши и Пустыни Куойа известны как туйганы, хотя это название - фактически название одного из пятнадцати главных племен, блуждающих по пустоши между Фаэруном и Кара-Туром. Тесно связанные с жителями Кара-Тура, члены племени имеют желтовато-бронзовую кожу, черные волосы и широкие, плоские лица. Каждое племя имеет свой собственный диалект, полученный в различных степенях от старых империй шу, ромвиран и имаскарцев, каждая из которых завоевывала или расширяла свое влияние над Бескрайней Пустошью на своей высоте. Племена Бескрайней Пустоши давно приняли алфавит Торасса от торговцев, проходящих в восточном направлении по Золотому Пути к Кара-Туру. Племена, как полагают, поклоняются Акади, элементному божеству воздуха, и Грумбару, элементному божеству земли, а также нескольким тварям - тотемам (Конь и Тигр).

Начиная с поражения великой орды Туйган в 1360 DR члены племени туйган могут быть найдены в маленьких количествах в западных странах типа Семфара, Тэя, Теска, Нарфелла и Рашемена. Именно эта группа иммигрантов лучше известна жителям Фаэруна.

Человек, тёрами

После того, как их боги ускорили падение Имаскарской Империи в -2488 DR, раса рабов, известная как мулан, мигрировала на запад к берегам Моря Аламбер. Эта миграция в свою очередь сместила аборигенов-тёрами, которых вытесняли на запад по южному побережью Моря Упавших Звезд, пока они не достигли прибрежного бассейна, ныне известного как Тёрмиш. В общем высокие и мускулистые, с темной кожей цвета красного дерева, плоскими лицами и вьющимися волосами, Тёрами - первичные жители Тёрмиша, хотя они также составляют меньшинство в Чессенте, Унтере и Малхоранде.

Говоря на Тёрмском, Тёрами переняли алфавит Торасса от калишитских и чондатанских торговцев. Никакое историческое свидетельство не предполагает существование пантеона Тёрами, отличного от Фаэрунского пантеона, обычно уважаемого сегодня, хотя это не подразумевает, что такового не существовало. Тёрмиш, родина большинства Тёрами, датируется основанием Алагона в -37 DR.

Человек, улутиун

Хотя улутиуны давно обитают в полярных пределах Фаэруна, эти низкорослые, темноволосые, широколицые люд и со светло-коричневой кожей - фактически мигранты из северных пределов Кара-Тура, переместившиеся на запад по полярной ледяной шапке тысячелетия назад. Говорящие на Улуйке, языке, который только в недавние столетия обрел письменную форму, основанную на алфавите Торасса, улутиуны разделены на две главные группы.

Море Движущегося Льда, Ледяной Пик и Холодный Бег (как иногда известны ледяные пределы крайнего севера Побережья Меча) - дом Ледяных Охотников, самой западной группы улутиун. Верящие, что они предшествовали прибытию и нетерезов, и иллустанцев, Ледяные Охотники уважают духов природы и возглавляются шаманами, мало чем отличаясь от более воинственных племен Утгарда и варваров Долины Ледяного Ветера. На востоке Великий Ледник - дом большинства улутиун, включая Иулутиун, Ангулутиун и Накулутиун. Они предпочитают шкурные доспехи и оружие типа боевых топоров, гарноков, ручных топоров, гарпунов, иуаков, легких кирок, сетей, ритуков, коротких луков, метательных топоров и трезубцев.

Человек, ваасанец

Ваасанцы - потомки двух волн человечества, заселивших регион Лунного Моря. Беженцы из выживших государств нетерезов Асрам, Анория и Хлондат сбежали с востока к Лунному Морю в царства типа Тешара (который был основан в -87 DR и пал в 479 DR) Юлаша и Норткипа (который пал в 400 DR). В более поздние столетия чондатанские иммигранты из Сембии, Долин и Васта объединились с потомками этих ранних поселений и основали города-государства Лунного Моря Жентил Кип, Налбург, Мелвонт, Мулмастер, Флан и Тентия. Вааса была надлежаще заселена из региона Лунного Моря, после того как Великий Ледник начал свое отступление пару сотен лет назад. В то время как эта этническая группа иногда упоминается как тешараны, тарраны или юлы, именно название последней земли, на которой они обосновались, стало именем, которым они чаще всего известны в других странах.

Ваасанцы - типично светло- или оливковокожие с темными волосами и густыми бородами. Они говорят на Дамарском и используют алфавит Детека, наследие давнишних торговых связей с нациями Импильтура и Дамары. Ваасанцы уважают большинство богов Фаэрунского пантеона, хотя Бэйн и в меньшей степени Цирик и Аурил получают большинство их молитв.

Человек, захарец

Далеко к югу и к востоку от Фаэруна, за легендарными землями Крайнего Востока, лежит Захара, Земля Судьбы. Захара рассматривается сама по себе как континент, мало чем отличающийся от Фаэруна или Кара-Тура, хотя все три континента физически связаны. Земля Судьбы - дом захарцев, относительно низкорослых, коричневокожих, темноволосых людей, говорящих на Мидани. Захарцев, рожденных на Земле Судьбы, редко можно заметить за пределами их родины, хотя Захарские торговцы не неизвестны в самых южных пределах Фаэруна. Однако, по крайней мере две группы Захарских людей мигрировали на Фаэруну посредством *порталов* и могут быть найдены в больших количествах в западных странах в форме бедайн и калишитов.

Регион и этническая принадлежность

Таблица 7-1 показывает распределение различных человеческих этнических групп в странах и регионах Фаэруна. Конечно, маленькие количества широко путешествующихся народов типа чондатанцев или тетирианцев могут быть обнаружены практически где угодно, но это лучшее приближение этнического распределения по Фаэруну.

Первичная этническая принадлежность - народы, составляющие 50% или более населения данной земли или региона.

Вторичная этническая принадлежность - народы, составляющие от 5 до 49% населения земли. Возможно, что несколько групп будут вторичным населением (фактически, в некоторых странах имеются только вторичные поселения, если никакая отдельная группа не формирует большинство населения).

Третичные этнические группы - народы, составляющие менее 5% населения земли.

Первичный язык - язык, на котором говорит первичная человеческая этническая принадлежность этой земли или региона.

Алфавит - алфавит первичного языка.

ТАБЛИЦА 7-1: ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЭТНИЧЕСКИЕ ГРУППЫ, ПО НАЦИИ ИЛИ РЕГИОНУ

Регион	Первичный (50% +)	Вторичный (от 5% до 49%)	Третичный (от 0% до 4%)	Первичный Язык	Алфавит(ы)
Агларонд	Дамарцы (65%)	Чондатанцы (15%), Рашеми (14%)	Мулан (4%)	Агларондский	Эспруар
Алтумбел	Дамарцы (55%)	Чондатанцы (30%), Мулан (12%)	Тёрами (3%)	Дамарский	Детек
Амн	Тетирианцы (65%)	Калишиты (30%)	Чондатанцы (4%)	Чондатанский	Торасс
Анорач и Шейд	Бедайн (75%)	Нетерезы (18%)	Ваасанцы (4%)	Мидани (Анорач)	Торасс (Анорач), Лоросс (Шейд), Драконий (Шейд)

Регион	Первичный (50% +)	Вторичный (от 5% до 49%)	Третичный (от 0% до 4%)	Первичный Язык	Алфавит(ы)
Граничные Королевства	Калишиты (50%)	Шаарцы (30%), Чондатанцы (15%)	Ташаланцы (3%), Чалтане (1%)	Алжедо	Торасс
Калимшан	Калишиты (52%)	Тетирианцы (43%)	Шаарцы (4%)	Алжедо	Торасс
Чессента	Мулан (75%)	Тёрами (20%)	Чондатанцы (4%)	Чессентский	Торасс
Чондат	Чондатанцы (92%)	Тёрами (5%)	Шаарцы (2%)	Чондатанский	Торасс
Чалт	Чалтане (90%)	Ташаланцы (8%)	Калишиты (1%)	Чалтский	Драконий
Кормир и Остров Преспур	Чондатанцы (85%)	Тетирианцы (12%)	Ваасанцы (2%), Тёрами (1%)	Чондатанский	Торасс
Долины, Северные (Даггердейл)	Ваасанцы (60%)	Чондатанцы (35%)	Дамарцы (4%)	Чондатанский	Торасс
Долины, Южные (все ост. Долины)	Чондатанцы (85%)	Ваасанцы (10%)	Тетирианцы (4%)	Чондатанский	Торасс
Дамара	Дамарцы (70%)	Чондатанцы (20%), Нары (5%)	Ваасанцы (2%), Рашеми (2%)	Дамарский	Детек
Дамбрат	Иллусканцы (58%)	Шаарцы (36%)	Дурпары (4%)	Дамбратский	Эспруар
Побережье Дракона	Чондатанцы (70%)	Тетирианцы (23%), калишиты (5%)	Тёрами (1%)	Чондатанский	Торасс
Дурпар	Дурпары (96%)		Шаарцы (3%)	Дурпари	Торасс
Бескрайняя Пустошь	Туйганы (70%)	Рашеми (24%)	Ромвиран (4%)	Туйган	Торасс
Истганд	Дурпары (78%)	Иллусканцы (18%)	Шаарцы (3%)	Дурпари	Торасс
Великая Долина	Чондатанцы (50%)	Дамарцы (30%), Нары (15%)	Рашеми (4%)	Дамарский	Детек
Великий Ледник	Улутуны (90%)	Соссрим (5%)	Дамарцы (2%), Ваасанцы (2%)	Улуйк	Торасс
Халруаа	Халруанцы (80%)	Шаарцы (10%), Ташаланцы (8%)	Чалтане (1%)	Халруаа	Драконий
Высокий Лес	Иллусканцы (95%)	-	Чондатанцы (1%), Тетирианцы (1%)	Иллусканский	Торасс
Хлондет и север Вилонского Предела	Чондатанцы (55%)	Тёрами (44%)	-	Чондатанский	Торасс
Импилтур	Дамарцы (65%)	Чондатанцы (30%)	Нары (4 %)	Дамарский	Детек
Озеро Пара	Калишиты (55%)	Шаарцы (33%), Чондатанцы (10%)	Чалтане (1%)	Шаарский	Детек
Лантан	Лантанна (98%)	-	Чалтане (1%)	Лантанский	Драконий
Лапалия	Шааранцы (50%)	Калишиты (35%), Ташаланцы (12%)	Чалтане (1%), Халруанцы (1%)	Шаарский	Детек
Область Лунного Моря	Ваасанцы (74%)	Дамарцы (15%), Чондатанцы (8%)	-	Дамарский	Детек
Муншаес	Ффолки (55%)	Иллусканцы (44%)	-	Чондатанский	Торасс
Малхоранд	Мулан (92%)	Дурпары (6%)	Тёрами (2%)	Малхорандский	Селестиал
Мархом	Мулан (85%)	Дурпары (10%)	Туйганы (4%)	Малхорандский	Селестиал
Нарфелл	Нары (81%)	Дамарцы (14%)	Рашеми (4%)	Дамарский	Детек
Острова Нелантер	Калишиты (75%)	Чондатанцы (10%), Иллусканцы (10%)	Лантанна (1%)	Чондатанский	Торасс
Нимбрал	Халруанцы (99%)	-	-	Халруаа	Драконий

Регион	Первичный (50% +)	Вторичный (от 5% до 49%)	Третичный (от 0% до 4%)	Первичный Язык	Алфавит(ы)
Пиратские Острова	Чондатанцы (70%)	Дамарцы (18%), Ваасанцы (7%)	Тёрами (4%)	Чондатанский	Торасс
Рашемен	Рашеми (92%)	Нары (6%)	Туйган (1%)	Рашеми	Торасс
Сембия	Чондатанцы (95%)	-	Тетирианцы (3%), Дамарцы (1%)	Чондатанский	Торасс
Семфар	Мулан (50%)	Дурпары (35%), Туйганы (10%)	Шу (4%)	Малхорандский	Селестиал
Сеспеч	Чондатанцы (65%)	Шаарцы (25%), калишиты (5%)	Тёрами (3%)	Шаарский	Детек
Шаар	Шаарцы (80%)	Калишиты (10%), Ташаланцы (5%)	Дурпары (3%), Халруанцы (1%)	Шаарский	Детек
Серебряные Марши	Иллусканцы (83%)	Чондатанцы (10%), Ваасанцы (5%)	Тетирианцы (1%)	Чондатанский	Торасс
Соссал	Соссримы (93%)	Нары (5%)	Улутуны (2%)	Дамарский	Детек
Север Побережья Меча и Долина Ледяного Ветера	Иллусканцы (88%)	Улутуны (8%)	Тетирианцы (5%)	Иллусканский	Торасс
Ташалар, Самарач и Тиндол	Ташаланцы (80%)	Чалгане (13%), Шаарцы (5%)	Халруанцы (1%)	Ташаланский	Детек
Тетир	Тетирианцы (63%)	Калишиты (32%)	Чондатанцы (4%)	Чондатанский	Торасс
Тарсулт	Ташаланцы (80%)	Калишиты (16%)	Шаарцы (3%)	Ташаланский	Детек
Тэй	Рашеми (65%)	Мулан (30%)	Туйган (2%)	Малхорандский	Адский
Теск	Дамарцы (60%)	Рашеми (20%), Туйганы (10%)	Нары (4%), Мулан (4%)	Дамарский	Детек
Тёрмиш	Тёрами (95%)	-	Чондатанцы (4%)	Тёрмский	Торасс
Унтер	Мулан (80%)	Тёрами (15%)	Рашеми (4%)	Унтерский	Детек
Вааса	Ваасанцы (85%)	Дамарцы (10%)	Соссрим (4%)	Дамарский	Детек
Вар Золотой	Дурпары (96%)	-	Иллусканцы (3%)	Дурпары	Торасс
Васт	Дамарцы (63%)	Чондатанцы (33%)	Ваасанцы (3%)	Дамарский	Детек
Велдорн	Дурпары (88%)	Шаарцы (8%)	Мулан (3%)	Дурпары	Торасс
Уотердип	Тетирианцы (51%)	Иллусканцы (23%), Чондатанцы (22%)	Калишиты (2%)	Чондатанский	Торасс
Западное Сердцеземье	Тетирианцы (80%)	Калишиты (10%), Чондатанцы (5%)	Иллусканцы (3%), Гуры (1%)	Чондатанский	Торасс
Предел Волшебников (Эскалант, Лаоткунд)	Мулан (70%)	Чондатанцы (15%), Рашеми (10%)	Дамарцы (4%)	Унтерский	Детек

Глава 8

Затронутые планами (Planetouched)

Частично смертные, частично некто еще, затронутые планами - одиночки и индивидуумы, редко удачливые настолько, чтобы встретить другого своего вида. Происхождение различных видов затронутых планами рас столь же различно, как и формы самих затронутых планами. В Калимшане джинны и ифриты иногда скрещивались со своими человеческими рабами, производя результат, дети которого - воздушные или огненные дженази. В Малхоранде и Унтере бессмертные воплощения божеств имели детей с одобренными людьми, создавая аазимаров и тифлингов. В Высоком Лесу злые солнечные эльфы размножались с суккубами, чтобы произвести фей'ри. Затронутые планами расы не имеют никакой общей истории, хотя затронутые планами одного и того же типа из одной и той же области часто имеют общего предка или отношения.

Ребенок аутсайдера и другого существа - полуизверг, полуселестиал или полуэлементный. Если одно из этих существ-полукровое имеет отношения с гуманоидом, результат - обычно затронутое планами существо. Результат двух затронутых планами - всегда затронутый планами. Смешиваемое наследие затронутых планами такого вида - от одного или другого родителя (по-видимому, с равными возможностями), но несет черты другого родителя, которые может обнаружить в своих детях. Результат затронутых планами и нормального существа этого типа (типа ребенка фей'ри и эльфа) имеет равный шанс быть затронутым планами или нормальным, но несет потенциал затронутых планами детей в любом случае. Иногда родословная аутсайдера бездействует одно или более поколений, чтобы проявиться многими годами позже.

Эта секция обсуждает восемь главных типов затронутых планами Фаэруна и то, какие особенности они разделяют, представляя несколько новых видов, которые являются даже более редкими, чем "обычные" типы.

Аазимар (Aasimar)

Регионы: Малхоранд, Унтер, Чессента.

Расовые умения: Небесная Родословная, Глаза Света, Улучшенное Соппротивление Энергии, Свет в Дневной Свет, Животная Близость Затронутых Планами, Крылья Аутсайдера.

Регулировка уровня: +1.

Аазимары имеют наследие селестиалов или даже божеств в своей родословной и имеют невероятный потенциал, чтобы делать добро в мире. В то же самое время, их наследие отмечает их как отличающихся и часто ведет к преследованию, насмешкам или изгнанию из суеверных или отсталых общин. Неизвестно для аазимара признать горечь перед лицом бедственной ситуации и обернуться ко злу.

Аазимары - потомки людей и некоторого доброго аутсайдера, типа истинного селестиала, небесного существа, куатла, лилланда или даже слуги или аватара доброго божества. (Некоторые из этих существ, конечно же, должны использовать магию, чтобы принять форму, которая является совместимой с человеком). Хотя предполагается существование эльфов, дварфов, гномов и халфлингов с родословной доброго аутсайдера, эти полукровки - не истинные аазимары.

Аазимар выглядит как человек, кроме одной отличительной особенности, связанной с его необычным предком. Некоторые примеры этих особенностей (и предки, которые причиняют их):

- Золотые глаза
- Серебряные волосы
- Изумрудная кожа (планетар)
- Перья на плечах (астральная дева, небесный эворал, планетар, солар, архон-вестник)
- Перья в волосах (небесный эворал)
- Жемчужные переливчатые глаза (небесный газк)
- Мощный голос (лиллэнд, архон-вестник)
- Блестящие топазовые глаза (солар)
- Серебристая или золотая кожа (солар)
- Переливающиеся чешуя маленькими заплатками (куатл или лиллэнд)

Аазимары понимают, что они особенны, даже если они не понимают своего истинного наследия. Многие аазимары из скрытой родословной даже не знают того, какое существо породило линию первым. Два аазимара из одной и той же родословной часто имеют одну и ту же отличительную особенность.

Аазимар имеет такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как человек.

История

Большинство аазимаров Фазруна получено от божеств Малхоранда. Когда смертные воплощения Малхорандского пантеона победили Имаскарцев (см. "Установку Кампании Забытых Царств"), они осели и брали смертных в возлюбленные и супруги. Результат этих полунебесных союзов стал знатью этой страны, и божественная сущность растворилась через браки с чистокровными людьми, создав аазимаров. Многие из этих аазимаров покинули страну в поисках судьбы, не связанной со своими бабушками и дедушками, и так что страны вокруг Малхоранда имеют больше аазимаров, чем любая другая область.

Перспектива

Большинство аазимаров опасаются своих человеческих соседей. Даже выросшие у родителей, которые поняли их наследие, не сбежав при этом, смотрят на других детей и взрослых со страхом, поскольку люди боятся того, что отличается. Аазимар обычно испытывает много предубеждений, которые тем болезненнее для склонного к добру аазимару, который действительно хочет помочь другим выжить во враждебном мире. Аазимар часто замечен как сторонящийся, и во многих случаях это - защитная мера, рожденная годами недоразумений. Аазимар часто смотрит на истинных селестиалов и других добрых аутсайдеров со смесью зависти и уважения. Удачливые получают случайное руководство или совет от своих небесных предков, и такой аазимар, более вероятно, будет иллюстрировать стереотипное небесное достоинство.

Поскольку одобренный класс аазимара - паладин, большинство их следует этому пути, по крайней мере какое-то время. Философия класса паладина резонирует в сердцах аазимаров, и они врожденно удовлетворены карьерой защитника закона и добра. Некоторые аазимары, особенно произошедшие от незаконного аутсайдера, вместо этого становятся клериками, так как они по природе своей более знающие и более харизматичны, чем большинство людей. Даже аазимары, которые не становятся божественными заклинателями, стремятся к связанным с божествами классам типа божественного чемпиона, поскольку призыва света очень силен.

Не все аазимары соответствуют своему потенциалу. Аазимар - черный страж или колдун зла - ужасный противник, и божества типа Шар и Сета любят развращать аазимаров, обращая их в ожесточенное, сердитое существо, лелеющее старое недовольство от преследований.

Персонажи-аазимары

Поскольку они столь остро чувствуют напор божественной силы, аазимары часто - клерики или паладины. Некоторые аазимары приносят свою чувствительность другого мира в искусство музыки, становясь бардами. Более редки аазимары, влюбляющиеся в глубинные дикие места Фазруна, становясь при этом друидами и рейнджерами.

Одобренный класс: Паладин. Кровь аазимаров заставляет их разыскивать и выступать против зла везде, где оно может скрываться.

Пrestиж-Классы: Божественные чемпионы, божественные ученики и иерофанты - наиболее обычные престиж-классы для аазимаров.

Общество аазимаров

Аазимар редко имеет родных, тоже являющихся аазимарами, поскольку наследственность сверхъестественных - рискованная штука. Из-за этого немногие аазимары знают других своего вида. Изредка, когда они сталкиваются с другим аазимаром, между ними возникает своего рода невысказанное понимание, и аазимар, вероятно, примет сторону другого аазимара в споре, независимо от остального, только из-за вкуса родства. Аазимары, более редкие, чем даже полуэльфы, не имеют никакого истинного своего общества. Немногие имеют возможность встретить другого аазимара или небесных существ, так что они пытаются влиться в культуру своих родителей. Если так, аазимар имеет законно-доброе или нейтрально-доброе общество, сосредотачиваясь на благотворительных работах, помогая нуждающимся и проводя кампании, чтобы уничтожить зло. В нескольких редких случаях аазимар может найти истину и начать поиски новостей о других аазимарах, рожденных в других странах, надеясь принять меры, чтобы принести ребенку святость и вырастить его в окружающей среде, где его лелеют, не считая это странным.

Язык и грамотность

Аазимары не имеют никакого культурного языка, хотя те, кто понимает свое наследие, обычно изучают Селестиал. Аазимар обычно изучает язык своих родителей и может приобретать другие языки, соответствующие его региону.

Все аазимары грамотны, кроме варваров.



Магия и знания аазимаров

Аазимар не имеет никаких заклинаний, уникальных для их расы, но одобряют божественные заклинания, которые увеличивают их врожденные силы или позволяют им взрывать зло. Некоторые достаточно удачливы, чтобы изучить секретную магию у истинного селестиала, и охраняют это знание очень тщательно, чтобы показать, что вера селестиала в них обоснованна.

Магические изделия аазимаров

Аазимары не имеют никаких специфических расовых магических изделий, но некоторые находят способы приобрести оружие, обычное для истинных селестиалов, типа магических великих мечей (используемый гаэлами, архонами, планетарами и соларами) или *булав разрушения* (используемых астральными девами).

Божества аазимаров

Аазимары не имеют никакого обычного расового божества, но часто поклоняются любому божеству, которому служит их сверхъестественный предок (или ему самому, если предок является божеством). Поскольку большинство аазимаров Фаэруна произошли от Малхорандских сил, большое количество их служит этим богам. Аазимары, рожденные вне Старых Империй, или те, которых путешествия увели от этих земель, могут брать согласного покровителя, соответствующего их новой стране.

Поскольку несколько Малхорандских божеств изображаются с головами животных или имеют сильные связи с некоторыми животными, аазимары, произошедшие от этих божеств или их сверхъестественных агентов, часто обнаруживают сходство этим видом животного и иногда имеют слабое подобие существу этого типа.

Отношения с другими расами

Хотя аазимары - главным образом люди, они редко испытывают желание соответствовать человеческому обществу. Вместо этого они лучше общаются с другими полукровками - а именно, с полуэльфами и полуорками - потому что они и аазимары обычно имеют одну и ту же подоплеку изгоя.

Дварфов, эльфов, гномов и халфлингов аазимары ни привлекают, ни избегают, поскольку, хотя эти расы не имеют никакой истории преследования затронутых планами, они также и не имеют репутации их защиты. Дженази всех типов слишком чужие по сравнению с аазимарами, чтобы выявить к ним симпатию или ощущение родства.

Тифлинги - раса, более всего подозрительная для аазимаров, поскольку те, кого коснулось святое, понимают его призыв и поэтому могут предполагать, какое искушение должны слышать те, у кого несвятая кровь.

Оснащение аазимаров

Аазимары не имеют никакого необычного расового оснащения, хотя среди своего вооружения они одобряют оружие со специальными способностями *святое* или *губитель злых аутсайдеров*.

Животные и домашние животные

Из-за недостатка истинного общества аазимары в целом не выращивают никаких специфических существ в качестве домашних животных чаще, чем какой-либо другой вид. Однако, из-за своей небесной родословной они более вероятно получат доверие и принятие от небесных животных, чем истинный человек. Также аазимары Малхорандского происхождения обнаруживают близость с животным, связанным с их божественным предком.

Воздушные дженази (air genasi)

Регионы: Калимшан.

Расовые умения: Элементная Родословная, Улучшенная Левитация.

Регулировка уровня: +1.

Воздушные дженази быстры и своевольны. Поскольку черты, которые идентифицируют воздушных дженази, достаточно тонки, натуру многих не распознают много лет и иногда принимают их за колдунов. Те, кто слишком отличается, быстро учатся маскировать свою природу от простого народа, по крайней мере до тех пор, пока они неспособны защититься.

Воздушные дженази происходят от аутсайдеров-аборигенов Элементного Плана Воздуха и людей. Большинство воздушных дженази Фаэруна пришло от родословных, начатых более чем девять тысяч лет назад джиннами, основавшими то, что теперь называется Калимшан. Несколько редких воздушных дженази происходят от джиннов, вызванных в других частях мира, и некоторые линии, как считают, основаны мощным колдуном - воздушным мефитом, жившим на Великом Леднике сотни лет назад. Количество произошедших от слуг воздушных божеств типа Акади, Аурил и Шондакула неизвестно, но вероятно, оно очень мало. Легенды говорят об эльфах, подобных воздушным дженази, возможно, произошедших от последователей эльфийской богини Аэрдри Фэйниа, но вероятно, что эти легенды просто перепутаны с сообщениями об аваризель.

Воздушный дженази выглядит как человек, кроме одной-двух особенностей, связанных с элементом предком. Некоторые примеры этих особенностей:

- Светло-голубая кожа
- Бледная белая кожа
- Белые волосы
- Светло-синие волосы
- Постоянный небольшой бриз в его присутствии

- Плоть, прохладная при касании
- Голос, который можно слышать по любому немагическому ветру
- Любое внезапное движение сопровождается свистящим ветром

Воздушные дженази упиваются своей необычной природой, хотя немногие когда-либо пытаются определить, кто основал их род, так как большинство таковых давно мертвы или высланны обратно на Элементный План Воздуха. Поскольку родословные джиннов Калимшана весьма стары и страдали множеством кровосмешений, почти невозможно сообщить нормальными средствами, происходят ли два воздушных дженази из одного и того же рода. В результате все воздушные дженази обращаются с друг другом как "кузены", хотя выскомерно и с конкуренцией.

Воздушные дженази имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как люди.

История

Лишь с несколькими исключениями воздушные дженази, рожденные на Фаэруне, происходят от джиннов, когда-то правивших Калимшаном. Джинны и знать джиннов часто имели человеческих любовниц, и от этих союзов были рождены полуэлементалы. Полуэлементалы получили свой статус, служа в армиях джиннов, и их собственные дети унаследовали часть их элементной природы. Когда владыки-джинны были свергнуты, много джиннов, полуджиннов и воздушных дженази были убиты, выгнаны на другой план или ограничены в магических изделиях типа *железных флаг*. Выжившие воздушные дженази укрылись или сбежали в близлежащие земли. Теперь воздушные дженази наиболее обычны в Землях Интриг, на Побережье Меча и в Западном Сердцеземье. Они настолько смешались с местными поселениями, что по крайней мере половина из них не похожа на людей Калимшана.

Перспектива

Воздушные дженази, подобно всем затронутым элементными планами, гордятся своим наследием, независимо от того, что о них думают другие. Они знают, что они происходят от могучих существ, даже знать их вида. Вне Калимшана большинство людей рассматривает такие вещи со страхом вместо трепета, поскольку воздушные дженази привыкли кичиться своими способностями и ожидают некоторого уважения от обычного народа. Поскольку они рассматривают себя детьми неба, воздушные дженази много путешествуют течение жизни. Воздушные дженази хотят повидать и испытать воздух радикально различных мест, и рассматривают освоение одного места в течение любого отрезка времени как некое ограничение.

Воздушные дженази смотрят на элементалов воздуха как на глухих скотов, но рассматривают джиннов и других интеллектуальных воздушных аутсайдеров как потенциальных конкурентов внимания и силы.

Персонажи-воздушные дженази

Поскольку они могут иметь любое мировоззрение, воздушные дженази входят во все слои общества, от паладина до некроманта или клерика. Некоторые развивают навыки как жулики или волшебники, балансируя свои слабости заклинаниями или специальными навыками. По своей природе воздушные дженази - плохие барды, божественные заклинателей или колдуны. Те, кто практикуют магию, одобряют заклинания, вовлекающие воздух и электричество.

Одобренный класс: Боец. Из-за своих превосходных показателей Ловкости и Интеллекта многие воздушные дженази скорее идут по пути проворного владеющего рапирой бойца, чем по вариации "полные латные доспехи - топоры".

Престиж-классы: Воздушные дженази не выказывают никакой специфической близости к каким-либо определенным престиж-классам, но рассеяны среди них в более-менее равной степени.

Общество воздушных дженази

Хотя редко более чем один воздушный дженази рождается у какой-либо специфической пары, эти затронутые планами рассматривают друг друга как членов большого семейства, и их тенденция блуждать подразумевает, что для них более вероятно найти другого их вида при путешествии. Воздушные дженази всякий раз обмениваются новостями о других воздушных дженази, обычно в форме хвастовства своими делами, сравнивая их с другими. В отличие от связей, которые соединяют аазимаров, воздушные дженази не чувствуют потребности защищать других воздушных дженази и фактически не рассматривают слабость других воздушных дженази как подтверждение своей силы.

В нескольких редких случаях особенно харизматичные воздушные дженази собирают несколько дюжин таковых своего вида, формируя наемную компанию, интригу магов или коммерческую группу. Эти индивидуумы иногда забирают детей-воздушных дженази у человеческих родителей, так что они могут вырасти среди своего вида. Однако, воздушные дженази редко остаются вместе дольше года, так что эти подопечные обычно в конце концов растятся одним или двумя воздушными дженази, держащимися вместе после того, как распадается группа. Однако, эти молодые дженази получают некоторое чувство сообщества и часто продолжают создавать свои собственные временные группы.



Язык и грамотность

Воздушные дженази не имеют никакого общего языка, хотя большинство изучают Ауран, только для того чтобы чувствовать элитность и делиться тайнами друг с другом, находясь в пределах слышимости не-дженази. Воздушные дженази обычно изучают язык своих родителей и могут приобретать другие языки, соответствующие своему региону.

Все воздушные дженази грамотны, кроме варваров.

Магия и знания воздушных дженази

Воздушные дженази не имеют никаких собственных уникальных заклинаний, но одобряют заклинания воздуха и молнии.

Заклинания и колдовство

Фокус Заклинания (Воплощение) и Фокус Заклинания (Призывание) - два обычных умения для воздушных дженази - заклинателей. Волшебники -воздушные дженази также часто специализируются в одной из этих двух школ.

Божества воздушных дженази

Воздушные дженази не имеют никакого общего расового божества. Поскольку воздушные дженази -клерики должны выбирать божества, предоставляющие домен Воздуха, все воздушные дженази -клерики поклоняются Аэрдри Фэйнии, Акади, Аурил, Сету, Шондакулу, Шиле Периройл или Валкуру. Те, кто недостаточно набожны, чтобы быть клериками, поклоняются этим божествам или божествам небесной темы, соответствующим их региону. На пример, воздушные дженази Калимшана часто поклоняются Базлросу (их название Талоса, бога штормов), а в Амне могут поклоняться Селунэ (богине луны, звезд и странников). Удивительно, но Акади - не самый обычный выбор божества для воздушных дженази, возможно потому, что она связывается скорее с истинными элементами, чем с антропоморфными элементными аутсайдерами типа джиннов. Однако, среди духовенства Акади воздушные дженази рассматриваемая особенно благословляемыми.

Аэрдри Фэйния, эльфийская богиня небес, о бычно почитается только воздушными дженази с сильными связями с эльфийскими общинами, особенно с общинами аваризель. Воздушные дженази веры Аэрдри действуют как защитники птичьих существ и поощряют эльфов исследовать другие части мира, включая человеческие общества.

Аурил, Морозная Дева, почитается воздушными дженази, живущими в более холодных регионах или наслаждающимися магией холода. Они обычно фанатики, причиняющие боль другим с помощью холода и ветра, чтобы показать превосходство воздушной стихии и своей силы. Небольшое количество дженази -прихожан Аурил имеют бледную синюю кожу. Шондакул также популярен среди воздушных дженази. С поклонением при его подъеме это божество привлекло много воздушных дженази -последователей, и за его фокусировку на ветре, и потому, что он поддерживает частые путешествия. Говорят, что столетия назад у него была человеческая возлюбленная в Миф Дранноре, и от этой линии произошла горстка белобородых мужчин - воздушных дженази.

Воздушные дженази, наслаждающиеся разрушением, насилием или просто хаосом, часто тянутся к Талосу. Злые друиды и рейнджеры иногда поклоняются ему, также как и маги с талантом к крупномасштабной боевой магии. Эти существа делают многое, чтобы запятнать имя воздушных дженази Фазруна, поскольку они громко объявляют о своем элементном наследии и своей вере, заставляя многих неосведомленных предполагать, что вся эта раса имеет подобный характер.

Отношения с другими расами

Хотя они высокомерны относительно своих способностей, воздушные дженази достаточно умны, чтобы признать таланты эльфийской расы (включая полуэльфов), и они разделяют их тягу к открытым естественным местам. Они рассматривают dwarфов привязанными к дому и консервативными, слишком наслаждающимися комфортом каменной крыши пещеры наверху. Гномы во многом расцениваются как dwarфы, но воздушные дженази знают, что некоторые гномы любят открытое небо настолько же, насколько и эльфы, и они допускают их.

Халфлинги блуждают столько же, сколько и воздушные дженази, так что хин - долгожданные компаньоны для путешествующих затронутых планами. Полуорки рассматриваются как неуклюжие и жестокие, но ценные союзники в борьбе, так что даже надменные воздушные дженази тщательно выбирают слова рядом с этими большими полукровками. Люди принимаются, хотя воздушные дженази рассматривают готовность типичного человека осесть на неустраиваемом участке земли раздражающей и бессмысленной.

Аазимары, тифлинги и другие виды дженази находятся в той же лодке, что и воздушные дженази. Всех их коснулось что-то из этого мира, но так как никакая другая "инфекция" не устрашающа и вдохновляюща так же, как стихия воздуха, воздушные дженази обычно общаются с этими существами ограниченно, но заинтересованно.

Оснащение воздушных дженази

Воздушные дженази не имеют никакого оружия или оснащения, обычного для их расы, потому что они обычно испытывают недостаток общей подготовки или обучения. Однако, поскольку каждый воздушный дженази имеет врожденную способность *левитации*, для них менее вероятно нести веревку или подобное оснащение для восхождения, и большинство бросили бы *кольцо падения пера* ради других сокровищ.

Животные и домашние животные

Воздушные дженази предпочитают птиц и других летучих существ как животных компаньонов или домашних животных. Часть воздушных дженази -незнакомцев приобретает для этой цели необычных животных типа летучих белок, крылатых змей (см. Приложение) или крупных насекомых. Слухи говорят о воздушных дженази -магах со стрелострелами в качестве фамиларов, но это остается недоказанным.

Земные дженази (earth genasi)

Регионы: Малхоранд, Север.

Расовые умения: Элементная Родословная, Каменный Колосс, Камнескольжение.

Регулировка уровня: +1.

Земные дженази терпеливы, упрямы и созерцательны в принятии своих решений. Отмеченные при рождении очевидными чертами, отражающими их наследие, земные дженази часто избегают других, но их физические дары делают их способными защититься против большинства нападающих. Их сила и сложение означают, что они иногда становятся хулиганами, привлекая подхалимов страхом и уважением к своей силе.

По крайней мере три четверти земных дженази Фазруна - потомки аутсайдеров-аборигенов Элементного Плана Земли и людей. Остальные происходят от земных божеств или их слуг вместо элементных аутсайдеров. Большинство элементных родословных порождается на Севере, особенно около Хребта Мира, поскольку естественные порталы на Элементный План Земли формируются там, позволяя встречи между уроженцами обеих планов. Родословные возникают везде, где обычно поклонение земным божествам. Думается, что клан щитовых dwarфов Лудваказар глубоко в Эарспурс в Импилтуре и семейство скальных гномов Тобарин в Великой Долине имеют элементную кровь, но оба не отвечают на вопросы, и ни одно не является истинными земными дженази, а чем-то достаточно отличающимся.

Земные дженази не выглядят как люди, но имеют главным образом человеческие особенности, кроме одной-двух отличных черт, связанных с их элементным предком. Некоторые примеры этих особенностей:

- Подобная земле кожа
- Глаза, подобные черным ямам
- Глаза, подобные драгоценным камням
- Грохочущий голос
- Очень большие руки и ноги
- Железно-седые волосы
- Грязевой пот вместо водяного
- Металлический блеск кожи или волос

Земные дженази, подобно всем затронутым элементными планами, гордятся своей природой и способностями, но их гордость - скорее тихая и уверенная, чем хвастливая. Земные дженази прагматичны относительно своего происхождения, обычно не выискивая способов изучить свою родословную, но также и не уходя от темы. Земные дженази не имеют никаких специальных отношений с другими своего вида, хотя они, кажется, предпочитают других, кто разделяет их физическое отличие.

Земные дженази имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как люди.

История

Земные дженази не имеют никакой общей истории. Большинство их родословных происходит от случайных встреч между людьми и земными аутсайдерами и даже происходит от агентов земных божеств, бродящих по миру без обычной цели. Поскольку особенности аутсайдера часто перескакивают через поколение-два, родословные, кажется, исчезают за десятилетия, но только для того, чтобы снова неожиданно выскочить в семействе, забывшем свою родословную. Поскольку земные дженази слегка менее плодовиты, чем люди, некоторые родословные исчезают полностью. Из-за их различного происхождения, и планарного, и географического, земные дженази могут быть найдены среди любой человеческой расовой группы.

Перспектива

Гордясь своим наследием, несмотря на мнение других, земные дженази знают, что они рождены от существ, которых коснулась энергия самой земли. Хотя они знают, что обстоятельства их аутсайдерского наследия редки и отмечают их как отличающихся от любого, с кем они могут встретиться, каждый чувствует сильное родство к самой земле. Земные дженази чувствуют себя удобнее всего, когда их ноги находятся на земле, и предпочитают ходить босиком, если позволяют погода и окружающая среда (земные дженази легко развивают толстые костяные мозоли и могут без дискомфорта идти даже по гравию). Они привыкли быть спокойными, но иметь силу, чтобы защититься, если их побеспокоят. Земные дженази уважают своих кузенов-земных элементалов за их силу, но обычно безразличны к другим земным элементным существам.

Земные дженази любят землю как часть самого себя и защищают ее, что особенно помогает им как поселенцам в пограничных областях типа Серебряных Маршей. Некоторые необычно подаются в странную форму охоты к перемене мест, желая, чтобы их ноги ступили на почву каждой нации, прежде чем они умрут. Такие путешествия могут занять до тридцати лет, но со своей целеустремленностью некоторые дженази стали известными своими дальними путешествиями.



Персонажи-земные дженази

Большинство земных дженази-приключенцев ориентированы на бой, боец ли это, воин, рейнджер или варвар. Они обычно изучают стили боя, которые полагаются на их дар, так что оружейники-земные дженази или способны к невероятному кровопролитию, или к вынесению разрушительных атак, сохраняясь непоколебленными. Земные дженази - волшебники необычны, но те, кто охватывает тайную магию, часто изучают заклинанию, чтобы увеличить свои боевые навыки или стать владыками земной магии.

Одобренный класс: Боец. Некоторые земные дженази могут выбирать более специализированный военный путь, но большинство персонажей-земных дженази предпочитает многие бонусные умения, которые предлагает только класс бойца.

Престиж-классы: Земные дженази одобряют любые престиж-классы, который помогает им биться лучше, особенно божественного чемпиона. Земные дженази-клерики обнаруживают близость с рунами и часто становятся рунными заклинателями.

Общество земных дженази

Земные дженази - одни из самых изолированных из затронутых элементарными планами. Они безразличны к другим своего вида, веря, что каждый должен положиться на собственные силы и продолжать упорно заниматься. Единственное, когда этот эмоциональный барьер легко нарушается - когда встречаются два или больше дженази с одними и теми же физическими чертами. Поверхностное подобие пробуждает эхо симпатии и родства в земных дженази, и эти подобию часто ведут к глубокой дружбе и даже браку.

Именно среди этих групп формируются маленькие кланы земных дженази, обычно военизированные группы типа наемной компании, эскадрона рейнджеров или банды варваров-головорезов. Связи между этими индивидуумами могут становиться очень сильными, и барды рассказывают о целых бандах земных дженази, наказывающих жестокого любовника или персоны, ответственной за смерть одного из банды. Поскольку дженази терпеливы, иногда эта месть проявляется через месяцы или даже годы после случая, обычно при внезапном и болезненном столкновении.

Из-за своей силы земные дженази часто попадают в отношения, где они являются доминирующей персоной. Это означает, что земные дженази, как известно, собирают согласных воинов, дженази или нет, вокруг себя и вырезают себе маленькое баронство в изолированных землях. Несколько лидеров в истории Граничных Королевств были земными дженази.

Язык и грамотность

Среди земных дженази нет никакого общего языка, и они не чувствуют никакого убеждения изучать Терран, если они не заклинатели, которым нужно связываться с вызванными элементарными. Земные дженази обычно изучают язык своих родителей и, возможно, другие языки, на которых говорят в их родном регионе.

Все земные дженази грамотны, кроме варваров.

Божества земных дженази

Земные дженази не имеют никакого расового божества или пантеона. Поскольку земные дженази-клерики должны выбирать божества, предоставляющие домен Земли, все земные дженази-клерики поклоняются Каллардюрану Гладкие Ладони, Чонти, Думатойну, Гебу, Гонду, Грумбару, Лутик, Морадину, Сегожану Зовущему Землю, Урдлену или Урогалану. Те, кто не набожен достаточно, чтобы быть клериком, поклоняются этим божествам или божеству земли или природы, соответствующему их региону.

Уважаемая земными дженази как сплав сил земли и самой жизни, Чонти - популярный выбор среди этой расы. Многие из земных дженази, поклоняющихся этому божеству, игнорируют ее сельскохозяйственный аспект и вместо этого сосредотачиваются на ее роли мягкой Матери -земли, основы жизни и силы, пронизывающей землю, по которой они ходят. Более нежные прихожане Чонти всегда счастливы нанять земные дженази веры как охрану.

Малхоранд и страны, смежные с ним, имеют маленькое население земных дженази, большинство которых уважают Геба, и дети его божественной линии становятся земными дженази вместо аазимаров. Земные дженази из родословной Геба часто обнаруживают сходство с медведями и иногда имеют слабое подобие существам этого типа. Они могут выбирать умение Животная Близость Затронутых Планами.

Много земных дженази поклоняются Грумбару, лорду земных элементаров. Хотя он оказывает им не большее покровительство, чем любому другому прихожанину, дженази уважают это и видят в этом доказательство того, что каждый должен положиться на свои способности, чтобы преуспеть.

Отношения с другими расами

Земные дженази хорошо общаются с гномами и дварфами, но находят эльфов и полуэльфов слишком слабыми и маленькими, чтобы воспринимать их всерьез. Халфлинги будут почти в той же категории, как и эльфы, за исключением того, что они выказывают замечательный талант к выживанию, которое уважают дженази. Что достаточно странно, большинство эльфов и полуэльфов ценит связи земных дженази с землей, даже при том, что это чувство безответно.

Поскольку земные дженази обычно имеют человеческих родителей, они прекрасно уживаются с людьми. Они не имеют никакого предубеждения за или против других видов затронутых планами, даже воздушных дженази, которых они считают непостоянными, но квалифицированными. Полуорки интригуют земных дженази, поскольку они имеют горячую кровь намного более сильной расы, сильно смешанную с человеческой природой, как и у земных дженази, так что затронутый планами рассматривают их как меньшую, но подобную семью.

Оснащение земных дженази

Земные дженази не имеют никакого традиционного расового оружия или оснащения, хотя необычно большое количество их предпочитает носить оружие, которые они сами сделали. Обычное оружие - орудия, которые являются полезными как в житейских ситуациях, так и в бою, типа молотов, топоров и пик.

Животные и домашние животные

Когда земные джедаи берут домашних животных или животных компаньонов, они обычно предпочитают сильных и приземистых существ, типа мастифов, барсуков и медведей. Некоторые питают нежные чувства к змеям, предпочитая удавов ядовитым.

Фей'ри (Fey'ri)

Регионы: Солнечный эльф (хотя фей'ри ненавидят солнечных эльфов, они там, где их наследие).

Расовые умения: Углубление Темноты, Расслабляющее Лечение, Извергская Родословная, Улучшенное Сопротивление Энергии, Фокус Подобной Заклинанию Способности.

Регулировка уровня: +2 или +3 (см. ниже).

Результат совокупления четырех благородных домов солнечных эльфов с демонами в попытке усилить свою родословную, фей'ри - тип затронутых планами, которые действительно размножаются среди своего собственного вида. Отмеченные своей извергской кровью, фей'ри уникальны в этом среди большинства затронутых планами, они имеют сообщество самоподдержки, поскольку выросли среди своего собственного вида. Из-за этого, молодые фей'ри не переносят чувства остракизма других затронутых планами, несмотря на вырастание среди существ с сильной извергской кровью. Большинство фей'ри злые, но некоторые способны не воспринимать влияние извергской инфекции на свое поведение и подражают некой маленькой части врожденного доброго характера эльфов.

Фей'ри - потомки солнечных эльфов и демонов (обычно суккубов в мужской или женской форме). Размножавшиеся с этими демонами и среди своего собственного вида, фей'ри - отличающаяся раса, разделяющая одни и те же общие извергские черты. В общей форме они похожи на солнечных эльфов, хотя все имеют большие крылья, подобные таковым летучей мыши. Все они имеют одну или более необычных особенностей, отражающих их извергское наследие, типа:

- Пламенные красные глаза
- Мелкая чешуя по всей коже
- Длинные заостренные хвосты
- Подобные летучим мышам уши
- Глубоко-красная кожа

Фей'ри очевидно отличаются от нормальных эльфов и будут быстро убиты большинством других эльфов в случае обнаружения. К счастью для них, их демоническая родословная дает им несколько способностей, включая способность изменить свою форму. Таким образом, они могут свободно проходить среди других существ без причинения тревоги.

На Фазруне могут быть и другие фей'ри, кроме тех, что соединились с Домом Длардрагет, но так как вероятность скрещения эльфа с демоном очень мала, такой индивидуум будет по существу уникальным за пределами этих четырех эльфийских домов. Остальная часть этой секции предполагает в качестве объекта фей'ри Длардрагета.

Фей'ри имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как солнечный эльф.

История

Тысячи лет назад солнечные эльфы Дома Длардрагет (там, где теперь лес Кормантор) тайно скрестились с суккубами, чтобы усилить свою родословную. Хотя они были в конечном счете обнаружены и заключены в ряде пещер, перед своим заключением они объединились с тремя младшими благородными домами эльфийской нации Силуваниди в Высоком Лесу. Эта знать приобрела тайники магических изделий Длардрагет и также скрестилась с демонами, используя эти изделия и свои извергские силы, чтобы поразить своих врагов. Эта знать была побеждена и магически заключена у тайников Длардрагет.

Три полуизверга Длардрагет были случайно выпущены при разрушении Хеллгейт Кипа в 1369 DR. Когда они прорвались через магические печати арсеналов, они были удивлены, найдя внутри своих союзников из Силуваниди. Освобожденные, затронутые планами эльфы воссоединились со своими старыми союзниками и начали воплощать свои долгожданные планы.

Фей'ри, связанные с Домом Длардрагет, первоначально насчитывали менее 60 особей. Начиная с освобождения, часть этих фей'ри отделилась от своих семейств, пытаясь найти место в мире после столетий магического заключения.



Перспектива

Большинство фей'ри живет ради мести. Они чувствуют ненависть других эльфов, особенно лунных эльфов, и превосходясь над другими расами (как приличествует их происхождению, которое связывает их с древними эльфийскими

королевствами, предшествовавшими человеческой цивилизации). В то время как разворачиваются их планы мести, они желают восстановить славу эльфийских империй с собой во главе, не понимая, что их жестокая инфекция развратила качества солнечных эльфов, которые они ценят больше всего. Отдельные фей'ри исполняют эти цели, зная, что их правители-полуизверги слишком мощны, чтобы бросить им вызов, и чувствуют, что сами они были незаконно наказаны лунными эльфами столь длинным магическим заключением. Фей'ри также страдают от недружественного изменения мира и все еще узнают его текущее состояние. Фей'ри терпеливы, расчетливы и подозрительны, но их извергская кровь делает их склонным к незаслуженным действиям жестокости и ярости.

Специально стоит отметить фей'ри, пожелавших оставить знамя Дома Длардрагет. Члены дома рассматривают этих изменнических фей'ри как величайший риск для их планов, поскольку знать Длардрагета знает, что их количество слишком мало для совместных усилий, чтобы уничтожить их - они должны действовать в тайне или рискнуть открыться и умереть. Это делает любых изменнических фей'ри существами, помеченными на смерть всем домом. Так как Графиня Сариа Длардрагет (СЕ женщина солнечный эльф полуизверг Колдун 18) - мощный заклинатель, эти отступники должны быть даже более осторожны, чем их изолированная семья, или они могут быть обнаружены и разрушены.

Фей'ри обычно хаотически злые. Некоторые слышат эхо своего эльфийского наследия и хаотически нейтральны, и несколько могут быть полностью нейтральны. Все же не было найдено ни одного законного или доброго.

Персонажи-фей'ри

Кровь фей'ри фактически переполнена колдовской силой, так что многие персонажи фей'ри становятся колдунами. Остальные становятся жуликами или бойцами, хотя достаточное количество - колдуны/жулики или колдуны/бойцы.

Одобренный класс: Одобренный класс фей'ри - колдун. Их демоническая родословная и тип магического обучения, которое они получают, подталкивают фей'ри развиваться как колдуны, а не как волшебники (типичный вид магии, которую практикуют истинные солнечные эльфы).

Престиж-классы: Колдуны-фей'ри часто стремятся стать архимагами, в то время как более воинственные стараются стать рейнджерами/черными стражами или жуликами/убийцами. Поскольку фей'ри имеют эльфийскую кровь, престиж-класс тайный стрелок также открыт для них.

Общество фей'ри

Общество фей'ри - очень тесное. Все они находятся в близких отношениях, так что каждый фей'ри очень хорошо знает, как каждый из членов семейства отреагирует на ситуацию. Все же они тонко ненавидят друг друга, и потому, что их эльфийская природа отклоняет инфекцию их семьи, и потому, что их демонические предки настолько хаотичны и непослушны, что им трудно работать вместе. В результате, общество фей'ри основано на силе и устрашении - сила для того, чтобы вашим командам повиновалась, устрашение - поскольку ваши старшие могут уничтожить Вас, если Вы будете не в состоянии подчиниться. Дом Длардрагет - дом, который может не выдержать испытание временем, и единственная причина этого - магия, которая держала его членов в заключении в течение столетий. В следующую сотню лет, вероятно, фей'ри рассеются по Фаэруну, создавая свои убежища зла, возможно, сопровождая это почти взрослым потомством. До этого времени эта группа зараженных злом, но магически мощных эльфов имеет потенциал, чтобы подстрекать великую резню своих врагов.

Язык и грамотность

Фей'ри говорят на Общем, Эльфийском и Абиссале. Отдельные индивидуумы часто изучают Гноллский, Гоблинский и Сильванский из-за существ, которые жили и все еще живут в Высоком Лесу. Заклинатели-фей'ри обычно учат Драконий, чтобы приобретать магию из старых источников.

Все фей'ри грамотны (кроме демон-фей и варваров).

Способности и расовые особенности

Фей'ри имеют следующие расовые черты:

- +2 Ловкость, +2 Интеллект, -2 Телосложение. Фей'ри быстры и умны, но их кровосмешение делает их слабыми.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость Фей'ри - 30 футов. В своей крылатой форме они могут летать со скоростью 40 футов с плохой маневренностью.
- Темновидение до 60 футов.
- Видение при слабом освещении: Фей'ри могут видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях слабой освещенности. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях.
- Иммуниет к заклинаниям и эффектам магического сна.
- +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и эффектов зачарования.
- *Изменить Себя* (Sp): Фей'ри могут использовать *изменить себя* по желанию, чтобы принять любую гуманоидную форму, и могут оставаться в этой форме неопределенно долго.
- +2 расовый бонус на проверки Блефа, Скрытности, Слушания, Поиска и Обнаружения.
- **Эльфийская Кровь:** Для всех специальных способностей и эффектов фей'ри рассматриваются как эльфы. Фей'ри, например, могут использовать или создавать эльфийское оружие и магические изделия с эльфийскими расово определенными силами, как будто они эльфы.

Объяснение регулировки уровня фей'ри

Поскольку все фей'ри могут летать и имеют выгодные сопротивления, модификаторы показателей способностей, подобные заклинаниям способности, темновидение и видение при слабом освещении, они имеют Регулировку Уровня +2, сопоставимую с эльфами-дроу. Фей'ри с уменьшением урона или подобными заклинаниями способностями *дверь измерений* или *расслабленность* даже еще мощнее, сопоставимо глубинному гному. Игроки, желающие играть персонажем-фей'ри, должны решить, стоит ли немедленная сила на низких уровнях задержку продвижения уровня в течение кампании.

- **Аутсайдер:** Фей'ри - урожденные аутсайдеры.
- **Демонические Способности:** Каждый фей'ри имеет четыре специальных способности, выбираемые из следующего списка: *зачарование персоны* (Sp) 1/день, *яснослышание/ясновидение* (Sp) 1/день, уменьшение урона 10 / + 1 *, *темнота* (Sp) 1/день, *обнаружение мысли* (Sp) 1/день, *дверь измерений* * (Sp) 1/день, *расслабленность* * (Sp) 1/день, сопротивление огню 10, *предложение* (Sp) 1/день, +2 расовый бонус на спасброски против электричества или +2 расовый бонус на спасброски против яда. Подобные заклинаниям способности фей'ри используют уровень персонажа фей'ри для своего эффекта. DC основаны на Харизме. Фей'ри могут иметь только одну способность из списка, которые отмечены звездочкой (*), и любой фей'ри с одной из этих трех способностей имеют более высокую Регулировку Уровня, чем без таковых.
- **Регулировка уровня:** +2. Фей'ри слегка более мощны и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. Это потому, что старшие Дома Длардрагет избрали немедленную силу в счет долгосрочных способностей. Фей'ри с уменьшением урона или подобными заклинаниям способностями *дверь измерений* или *расслабленность* имеют Регулировку Уровня +3 вместо +2. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания фей'ри

Фей'ри имеют древние знания солнечных эльфов. Они одобряют три изначальных школы магии: Призывание, Воплощение и Превращение.

Заклинания и колдовство

Фей'ри любят использовать заклинания призывания, чтобы вызывать извергских существ для борьбы с врагами, полагаясь на свое знание языка Абиссал, чтобы отдавать им общие команды. *Доспех мага* - обычное заклинание, известное колдунам фей'рей.

Заклинания воплощения соответствуют разрушительной, хаотической природе крови всех фей'ри. Однако, они все же отказываются вредить своему дому - лесу, даже если это позволило бы им устранить больше ненавидимых врагов-лунных эльфов, так что область воздействия заклинания используется осторожно, если могут быть повреждены деревья. Фей'ри любят заклинания огня и электричества, так как многие из их вида стойки к этим энергиям, и они не должны быть особо осторожными при учете противни ков, занятых в рукопашной с их союзниками.

Заклинания превращения используются, чтобы увеличить их боевые способности. Фей'ри любят *силу быка*, *кошачью грацию* и *выносливость* для увеличения своей силы или компенсации своей слабости, и такие заклинания, как *спешка* и *замедление*, всегда полезны.

Магические изделия фей'ри

Поскольку они происходят от древних эльфийских семейств, фей'ри имеют доступ к типичным эльфийским магическим изделиям и знаниям, необходимым, чтобы изготавливать их. *Ботинки эльфоподобных*, *плащи эльфоподобных*, острое оружие, *луки клятвы* и магические *эльфийские цепные кольчуги* - изделия, обычно используемые фей'ри.

Божества фей'ри

Из-за своей инфекции и смены мировоззрения большинство фей'ри больше не поклоняется добрым эльфийским божествам Селдарина. Однако, в отличие от тифлингов, они редко поклоняются демонам, предпочитая скорее истинных божеств, чем мощных агентов своих извергских родословных.

Грязное существо, известное как Гонадор, явилось одному из старших Дома Флошин почти столетие назад, и начиная с этого времени поклонение Гонадору выросло, охватив большинство фей'ри, связанных с Домом Длардрагет. Тот факт, что большинство этих солнечных эльфов теперь поклоняется божеству дроу - свидетельство того, насколько они исказились.

Фенмарел Местарин живет в предместьях эльфийского пантеона и, как бог эльфийских изгоев и тех, кто живет далеко от других, он покровительствует редким нейтральным фей'ри. Некоторые начали тайно поклоняться ему, надеясь изучить тайны выживания на современном Фаэруне, но не желая притягивать ярость членов своих семейств, поклоняющихся Гонадору. Шевараш, эльфийское божество, охватывающее горечь и жажду мести против дроу, также имеет некоторую маленькую привлекательность для фей'ри. В то время как некоторые фей'ри в тайне шепчут его имя, он рассматривает их столь же мерзкими, как и дроу, и не вознаграждает их за их поклонение.

Отношения с другими расами

Фей'ри Длардрагет желают рекрутировать больше солнечных эльфов для своей программы размножения, но не держат никакой любви к любым другим видам эльфов, включая дроу. Они имеют презрение солнечных эльфов ко всем другим гуманоидным расам, независимо от философии или политики, и особенно смотрят на людей как на претенциозных выскочек, которые просто подобрали цивилизацию на руинах эльфийских королевств. Фей'ри безразличны к дженази. Их демоническая кровь отдалила их от небесных существ, сделав аазимаров их естественными врагами. Они видят в тифлингах интересных потенциальных союзников, менее достойных, чем фей'ри или солнечный эльф, но, конечно, более ценных, чем нормальный человек.

Ренегаты-фей'ри формируют свое мнение о других расах, но их взгляды окрашены предубеждением их семейств, и им трудно иметь дело с эльфами, кроме солнечных эльфов. Из всех неэльфов они чувствуют наибольшую близость с тифлингами, поскольку они также знают о касании зла и желании прожить жизнь, не определенную их наследием.

Оснащение фей'ри

Фей'ри предпочитают традиционное эльфийское оснащение, и часто отказываются использовать изделия неэльфийского производства. Они особенно одобряют мифриловые цепные рубахи и эльфийские цепные кольчуги, так как эти доспехи легки достаточно, чтобы носить их в полете.

Животные и домашние животные

Первоначальный геральдический знак Дома Длардрагет - красноперый феникс, Аэлороти - лебедь, Элоэт - пара пегасов, и Флошин - двухголовый грифона. Фей'ри иногда приручают или зачаровывают извергские существа этих типов, чтобы те служили скакунами или животными компаньонами, хотя они не имеют никакой специальной близости с ними.

Огненные дженази (fire genasi)

Регионы: Калимшан, Чалт, Озеро Пара, Унтер.

Расовые умения: Элементная Родословная, Лечащий Огонь.

Регулировка уровня: +1.

О огненных дженази думают как о вспыльчивых и быстрых на возмущение, и они заработали эту репутацию. Подвижные, гордые и часто бесстрашные, они не могут сидеть и наблюдать, как мир идет мимо них. Огненные дженази имеют очевидные физические черты, которые отмечают их отличие от людей, и они часто оказываются целью недоверия и преследования. Некоторые огненные дженази способны использовать свой быстрый ум, чтобы повернуть это на своих мучителей, в то время как другие находят, что их колючие слова только делают противников более сердитыми. Много огненных дженази уничтожены во младенчестве собственными родителями, которые боятся, что они - отродье демонов.

Большинство огненных дженази Фаэруна произошли от ифритов, которые когда-то управляли Калимшаном. Затронутые планами этого происхождения живут на всем протяжении Земель Интриг, и некоторые ушли со своей наследственной родины, чтобы избежать страха и ущерба, которые калишиты питают к гениям. Чалт, Озеро Пара и Унтер также имеют небольшое количество огненных дженази, из-за вулканов этих стран, которые иногда действуют как естественные порталы на Элементный План Огня, позволяя ифритам и другим пламенным аутсайдерам вступить в контакт с людьми. Большое семейство подобных огненным дженази халфлингов, как известно, жило в Унтере, но война с Малхорандом переместила их, и их текущее местонахождение неизвестно.

Огненные дженази выглядят не полностью по-человечески, имея главным образом человеческие особенности, кроме одной-двух исключительных черт, связанные с их элементным предком. Некоторые примеры этих особенностей:

- Серая, как древесный уголь, кожа
- Глубоко-красная кожа
- Красные или оранжевые волосы, развевающиеся подобно огню
- Глаза, которые пылают, когда дженази сердит
- Необычно теплая кожа
- Большие красные зубы
- Всегда пахнет подобно дыму

Огненные дженази гордятся своей родословной и рассматривают себя выше нормальных людей, хотя более умные не делают из этого проблемы. Поскольку произошедшие от ифритов дженази Калимшана не имеют почти никакого шанса обнаружения своего первоначального элементного предка (которые давно были убиты, высланы или заключены, когда их империя была свергнута), они не делают никаких усилий, чтобы делать так, и наслаждаются даром, который предоставила им кровь предка. Огненные дженази наслаждаются компанией таковых своего вида и, как известно, формируют отборные группы магов или бойцов, которые нанимаются на основе своих навыков и наследия. Они, как известно, также принимают детей - огненных дженази от человеческих родителей.

Огненные дженази имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как люди.

История

Большинство огненных дженази Фаэруна - результат союзов людей с ифритами, которые произошли тысячи лет назад в Калимшане. Эти правители-ифриты брали человеческих возлюбленных, и их полуэлементное потомство служило своим родителям-аутсайдерам охраной, советниками или дипломатами, в конечном счете имея своих детей, которые часто были огненными дженази. Ниспровержение гениев закончилось великой резней и рассеиванием всех затронутых планами этой земли, и начиная с того времени люди, несущие родословную ифритов, смешались с людьми и других стран. Теперь огненные дженази этих родословных могут иметь любую человеческую расу, и многие не походят на людей Калимшана вообще.

Огненные дженази, происходящие из других стран, не имеют никакой общей истории, поскольку их родословные - редкие и не связанные между собой возникновения.



Перспектива

Огненные дженази - гордый народ, знающий, что они рождены от великих гениев. Они предпочитают одеваться изящно и ярко, подчеркивая различия и рекламируя превосходство вкуса и способностей. Огненный дженази уважает свою чистую элементную семью, и большинство ценит ифритов и других больших огненных аутсайдеров с большой любезностью и уважением и из ощущения силы существ, и как тонкая благодарность за предоставленные их родословной таланты. Из-за их высокого мнения о себе огненные дженази часто выбирают себя лидером и докладчиком группы, даже если они не имеют никаких специфических талантов в этих областях.

Огненные дженази нетерпеливы и любят дел, требующих много времени и изучения. Они любят путешествовать, но только чтобы избежать присутствия врагов или тех, кто расстраивает их. Огненные дженази любят собирать сокровища, предпочитая мешкам монет драгоценности.

Персонажи-огненные дженази

Из огненных дженази получаются шикарные бойцы, но многие следуют вместо этого путем варвара, потому что это легче и поддерживает высокую температуру жажды крови. Больше огненных дженази становится колдунами, чем волшебники, даже при том, что их естественные таланты указывают иначе. Огненные дженази довольно много говорят о себе, чем о других, и это и их собственный короткий характер делает их плохими бардами. Редкие огненные дженази, чувствующие призыв паладина, часто импульсивны, типа "пленных не берем", и рискуют потерять контроль.

Одобренный класс: Боец. Погром боя легко для понимания рожденных огнем.

Пrestиж-классы: Огненные дженази не имеют никаких специфических фаворитов среди ориентируемых на военное дело престиж-классов. Многие становятся тайными приверженцами огненных божеств, особенно Коссута.

Общество огненных дженази

Огненные дженази конкурируют среди своего вида, но их конкуренция редко смертельна. Даже два огненных дженази радикально различных мировоззрений или философий способны убраться ради разговора об элементной природе и сравнительных историй, и если они столкнулись, они, более вероятно договорятся и решат, что милосердие лучше, чем прямое убийство друг друга. Хотя они имеют горячий характер, споры между огненными дженази быстро прогорают, хотя их союзники или миньоны могут перенести тлеющие последствия.

Помимо этого дружественного подшучивания, огненные дженази часто годами живут без того, чтобы увидеть одного из своего вида. Происшедшие от существ, имеющих сильное и близкое (если это аргументировано) общество, огненные дженази все же имеют тенденцию собираться в группы, когда позволяют обстоятельства. Дети, выращенные двумя родителями-огненными дженази видят в своих родителях широкий диапазон эмоций, от феноменальной страсти и эпической поэзии до крика сделки и битвы посуды. Это принимается ими как должное, и их учат, что жизнь, не прожитая энергично, не стоит того, чтобы жить.

Язык и грамотность

Огненные дженази не разделяют никакого расового языка, хотя некоторые изучают Игнан ради культивирования экзотического огня. Огненные дженази обычно изучают язык своих родителей и другие языки, на которых говорят в их родной области.

Все огненные дженази грамотны, кроме варваров.

Магия и знания огненных дженази

Магия с Огненным описателем - очевидная точка отсчета, что в свою очередь означает заклинания из школ Призывания и Воплощения.

Заклинания и колдовство

Поскольку они имеют столь хорошие спасброски против огненных заклинаний и эффектов, заклинатели-огненные дженази могут рисковать с трюками, с которыми никакой другой заклинатель не посмеет и попытаться, типа сосредоточения *огненного шара* на себе. Неравенство между Интеллектом и Харизмой означает, что большинство арканистов-огненных дженази будут волшебниками, а не бардами или колдунами. Их нескороаемые книги заклинаний - часто страница после страницы огненных заклинаний.

Божества огненных дженази

Огненные дженази не имеют никакого общего расового божества. Так как клерики-огненные дженази должны выбирать божества, которые предоставляют домен Огня, все огненные дженази-клерики поклоняются Гонду, Коссу или Талосу. Поскольку они нетерпеливы, весьма часто огненные дженази короткое время продвигаются как клерик и после этого меняет класс. Те, кто не набожны достаточно, чтобы быть клериком, поклоняются божествам огня или войны.

Традиционно, немного огненных дженази почитают Гонда, поскольку он представляет навыки обработки, которая требует слишком много терпения, чтобы быть симпатична им. Однако множество огненных дженази обнаружило чудеса оружия с дымным порохом и теперь поклоняются Дающему Чудеса ради создания этих устройств. Эти рыцарские стрелки часто нанимаются охранять перевозки магических взрывчатых веществ.

Коссут - фаворит среди огненных дженази, поскольку он представляет вершину стихии, которая предоставляет им их специальный дар. Они уважают скорее его пламенный аспект, чем его аспект очищения. Коссут не вызывает никакого необычного покровительства своим прихожанам - огненным дженази.

Талос, Штормовой Лорд, приветствует любое поклонение, вовлекающее разрушения, и некоторые огненные дженази наслаждаются разрушительным аспектом своей природы настолько, что Талос является единственным ясным выбором для них. Его вера очень популярна среди огненных дженази-колдунов.

Отношения с другими расами

Огненные дженази рассматривают себя отдельно от других рас, но принимают людей из-за своей собственной человеческой крови. Дварфы, гномы и халфлинги слишком коротки, чтобы принимать их всерьез, эльфы слишком сосредоточены на далеко идущих последствиях, а полуорки слишком глупы. Земные дженази не спешат действовать, водные дженази слишком беспристрастны, воздушные дженази слишком непостоянны, а аазимары и тифлинги слишком угрюмы. Огненные дженази быстро становятся нетерпеливыми при "неудачах" с другими расами и редко дружат с кем-либо, кроме людей или других огненных дженази.

Оснащение огненных дженази

Огненные дженази предпочитают оружие типа рапир, скимитаров, фалчионов и клинкового древкового. Они не имеют никакого традиционного оснащения или доспехов.

Животные и домашние животные

Огненные дженази предпочитают домашних животных, которые являются быстрыми и терпимыми к жаре, типа пустынных ящериц. Некоторые колдуны, живущие в пустошах около Калимшана, нашли, как приобрести крошечную чудовищную многоножку или крошечного чудовищного скорпиона как фамильяра. С такими фамильярами обращаются таким же образом, как с фамильярами-волосатыми пауками, описанными в "Установке Кампании Забытых Царств".

Танарукк (Tanarukk)

Регионы: Серебряные Марши, Орк.

Расовые умения: Извергская Родословная, Лечащий Огонь, Улучшенное Соппротивление Энергии, Улучшенный Естественный Доспех.

Расовые Престиж-классы: Военачальник орков.

Расовый Hit Dice: 5d8

Регулировка уровня: +3

Разведенные от рабов-орков и демонов, танарукки - мощные и злые затронутые планами, распространяющиеся по Северу. Из-за их оркской крови они размножаются быстро, и танарукков больше, чем любых других затронутых планами. Целые племена существ укоренились в Горах Нетер и продолжают размножаться, так что в следующие двадцать лет они будут серьезной угрозой шаткому миру на Севере. Из-за злого происхождения с обеих сторон семейства, танарукки почти всегда злые, и ни капли человеческой крови не влияет на их расположение.

Танарукки - потомки орков и танар'ри (вроков в особенности). Подобно тифлингам, танарукки - смертные Фазрунские существа с родословной злого аутсайдера. Они размножаются со своим видом или с чистокровными орками, и даже орки с одним танарукком-прародителем имеют все способности танарукка. Теоретически танарукки могут размножаться с гоблиноидами или даже ограми и производить странное потомство, хотя оно, вероятно, окажется бесплодным.

В отличие от большинства затронутых планами, танарукки выглядят достаточно одинаково, походя на коротких, коренастых орков в наклоненном положении. Их волосы грубые, находятся ли они на голове или странными заплатами на других частях их тел. Они имеют острые зубы и клыки, нижняя челюсть выдается вперед маленькой морды. Их глаза красны и горят, когда они сердиты. Их лбы низкие, с остроконечными рожками или чешуей; их кожа варьируется от серо-зеленого до серовато-коричневого.

Танарукки имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как орки. Они используют рост и диапазон веса дварфов в Таблицах 6-5 и 6 -6 в "Руководстве Игрока".

История

Цитадель, ныне известная как Хеллгейт Кип, попала под влияние демонов почти пять сотен лет назад. Арфисты поместили обереги вокруг участка, чтобы предотвратить демонов от колдовства за их поле зрения, так что балор Гринтарк, мощнейший из присутствующих демонов, приказал, чтобы его злые миньоны размножались с рабами-орками твердыни, чтобы произвести быстро размножающихся, но мощных существ, которые будут служить демонам как ударные и охранные отряды. После нескольких сотен лет извергская родословная стабилизировалась, и была рождена раса танарукков.

В недавние годы Гринтарк был убит. Его преемники пали в борьбе, но сумели удержать власть, пока сама твердыня не была разрушена в 1369 DR экстрапланарным артефактом, известный как Кристалл Хранителя Врат. Множество выживших танарукков сбежало к Горам Нетер, в то время как другие остаются под командой от одного из камбионов в твердыне, в секретных залах, захороненных в Подземье. Танарукки Гор Нетер смешиваются с местными племенами орков и могут скоро двинуться на Хребет Мира, где они войдут в конфликт с племенем Короля Оболда Множество-Стрел.



Перспектива

Танарукки имеют наихудшие черты орков или полуорков, смешанные с характером и силой демонов. Вообще угрюмые и склонные к ярости, танарукки предпочитают борьбу обдумыванию и предпочитают убивать, а не спорить. Их оркское наследие впечатлило их уважением к силе, которая была только укреплена их наставниками-танар'ри. Они живут опрометчиво и без замедления, пируют, выпивают и бьются, если представляется такая возможность. Они высокомерны к более слабым, чем они, и рассматривают себя как превосходящих породу орков. Они увлечены силой, и только очень мощный лидер может убедить их успокоиться достаточно надолго, чтобы последовать против общего врага.

Среди типичных склонных к грубости танаруков есть несколько более умных и более умеренных в своем характере, возможно потому, что один из их демонических предков был марилет или некоторый другой вид демона, склонного к размышлению перед действием. Именно эти танарукки становятся лидерами или, неудовлетворенные жизнью, доступной им среди их собственного вида, разыскивают другие приключения в новых местах. Эти танарукки могут быть наиболее опасны, но также имеют больший шанс оказать поддержку, чем другой орк или танарукк.

Персонажи-танарукки

Большинство более знающих танаруков - варвары или бойцы, хотя достаточное их количество - колдуны. Лидеры мультиклассируют как варвары/колдуны, используя свои ограниченные колдовские способности для увеличения своего физического мастерства. Менее склонные к ярости танарукки обычно становятся бойцами или рейнджерами.

Одобренный класс: Варвар. Мощные физические способности танарукка становятся просто пугающими, когда он получает выгоды от варварской ярости.

Престиж-классы: Танарукки - черные стражи и убийцы - действительно внушающие страх противники. Танарукки могут также стать военачальниками орков (см. Приложение).

Общество танаруков

Из всех затронутый планами танарукки - единственные, имеющие большое и процветающее общество, даже фей'ри не имеют количества, сопоставимые с племенами затронутых извергами орков. Конечно, общество танаруков - смесь оркского и демонического общества, что означает, что они действуют подобно оркам, наполненный сверхъестественной злой силой. Однако, в отличие от типичного общества орков, сильное влияние марилетов, вовлеченных в программу размножения, уменьшило патриархальные тенденции культуры, где с женщинами обращаются немногим лучше, чем с рабами. Женщины-танарукки, рождающие много сильной молодежи, могут заработать уважение к себе и иметь некоторое влияние на помощников.

Подобно оркам, танарукки исполняют ритуальное рубцевание на себе и друг на друге, особенно как часть обрядов взросления. Поскольку они стойки к огню, многие ритуалы рубцевания используют кислотное или зубчатое оружие. Другие имеют железные драгоценности или оружие (типа боевых перчаток танаруков) накопанными вокруг их членов, будучи еще горячими, соединяемые при охлаждении, что предотвращает воровство без того, чтобы убить сначала танарукка.

Язык и грамотность

Танарукки говорят на Оркском и Абиссале, используя первый для большинства бесед, но вставляя слова из последнего, чтобы сообщить более сложные концепции. Более умные танарукки обычно учат Общий, так что они могут более легко допрашивать заключенных.

Танарукки неграмотны, кроме тех, которые приобретают уровни игрового персонажа, кроме класса варвара.

Способности и расовые особенности

Танарукки имеют следующие расовые черты:

- +4 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость, -4 Харизма. Танарукки сильны и проворны, но невнимательны и агрессивны.
- Средний размер. Танарукки приземисты, но широки, подобно дварфам.
- Сухопутная скорость танарукка - 20 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- Сопротивление огню 10.
- Сопротивление заклинаниям 14 + уровень класса.
- +4 естественный до спех.
- Опытный со всем военным оружием.

• **Hit Dice Аутсайдера:** Танарукк имеет 5d8 расовый Hit Dice от своего демонического наследия. Персонаж-танарукк получает максимальные очки жизни для своего первого Hit Die аутсайдера и бросает остальные Hit Dice аутсайдера как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом классовом уровне Hit Die. Расовый Hit Dice танарукка также обеспечивает +5 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +4, Рефлексов +4 и Воли +4. Танарукки с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и бонусы спасбросков к расовому бонусу атаки и спасброскам.

• **Навыки Аутсайдера:** Hit Dice аутсайдера танарукка предоставляет ему пункты навыка, равные (8 + модификатор Интеллекта) x8. Навыки класса для этих пунктов навыка - Скрытность, Запугивание, Слушание, Поиск и Обнаружение. Танарукк не получает x4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от первого уровня класса.

• **Умения Аутсайдера:** Демонический Hit Dice танарукка предоставляет ему два умения. Типичный танарукк выбирает Настороженность и Фокус Оружия (боевой топор). Танарукк с уровнями классов получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.

• **Естественная Атака:** Танарукк может использовать свой укус как естественное оружие, нанося 1d6 пунктов урона. Танарукк может атаковать оружием со своим нормальным бонусом атаки и делать атаку укусом как вторичную атаку (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы на бросок урона).

- **Контроль Пламени (Sp):** Танарукки могут заставлять немагический огонь в пределах 10 футов от них уменьшаться до уровня углей или вспыхивать до яркости дневного света и удваивать нормальный радиус освещения. Эта способность не изменяет производимый жар или потребление топлива источником огня, продолжается 5 минут и может быть использована однажды в день. Они используют эту способность как колдуны 5-го уровня.
- **Оркская Кровь:** Несмотря на все свои специальные способности и эффекты, танарукки в основном остаются орками. Таким образом, танарукки могут использовать или создавать оружие орков и магические изделия с силами, расово определенными для орков, как будто они орки.
- **Аутсайдер:** Танарукки - урожденные аутсайдеры.
- **Автоматические языки:** Абиссал, Оркский, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Варвар.
- **Регулировка уровня:** +3. Из-за своего расового Hit Dice, плюс сопротивление заклинаниям, сопротивление огню, естественный доспех и выгодные модификаторы показателей способностей, танарукк имеет эффективный уровень персонажа 8 плюс его уровни классов. Таким образом, варвар-танарукк 2-го уровня имеет ECL 10. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания танарукков

Танарукки имеют немного волшебников, предпочитая непринужденность колдовства. Так как также немногие имеют талант к колдовству, большинство заклинателей-танарукков - клерики.

Заклинания и колдовство

Танарукки-заклинатели предпочитают магию, которая вызывает аутсайдеров, взрывает врагов огнем или делает заклинателя физически более мощным (типа *силы быка*, *божественной силы* и *праведной мощи*).

Магические изделия танарукков

Танарукки редко имеют навыки делать свои собственные уникальные виды магических изделий, но многие носят *сжигающие боевые перчатки*, сделанные для них их демоническими владыками. Они в остальном используют магические изделия орков или обеспеченные извергами. Некоторые удачливые танарукки носят древние магические изделия из разграбленного Хеллгейт Кипа, типа *ревущего доспеха Аммариндара* (см. Приложение).

Божества танарукков

Подобно своим предкам - чистокровным оркам, танарукки поклоняются пантеону орков. Несмотря на влияние своих извергских наставников, племена танарукков не поклоняются демонам. Танарукки, довольные использовать свое физическое мастерство в службе лидеру орков (без того, чтобы слишком много думать), поклоняются Бахтру. Более чем любые другие танарукки, прихожане Бахтру редко носят доспех, рассматривая это как слабость. Они обычно самые сильные и наиболее агрессивные члены племени.

Груумш, Тот-Кто-Никогда-Не-Спит, уважается всеми танарукками и особенно близок сердцам вождей племен и кланов. Они рассматривают свою демоническую кровь как награду от Груумша за свою долгую службу и беспощадно убивают слабейшую молодежь племени или тех, кто не проявляет никаких истинных способностей танарукка. Разрешение тому, кто отверг дар Одноглазого Бога, жить - оскорбление поклонению ему.

Танарукки рассматривают Илневала, оркского бога скрещения и военных навыков, как своего специального покровителя, и Илневал почитаем почти как равный Груумшу. Если эта новая раса продолжит расширяться, он, вероятно, вытеснит Груумша в глазах танарукков. Илневал - фаворит более знающих танарукков, а также офицеров армий орков. Его прихожане более вероятно с танут бойцами или рейнджерами, чем варварами.

Отношения с другими расами

Даже больше чем обычные орки, танарукки рассматривают другие расы более слабыми, чем они сами. Только демоны (и, в меньшей степени, мощные затронутые извергами существа типа полуизвергов) получают какое-либо уважение от танарукков, и только потому, что они обычно имеют силу противостоять им.

Танарукки склонны мучить и затем съедать любого интеллектуального гуманоида, который пересекает им путь. После столетий службы танар'ри они весьма сведущи в болезненных методах пыток, типа поедания частей своей жертвы, пока она еще жива. Танарукки особенно ненавидят эльфов, учитывая, что самый слабый танарукк равен по силе более чем полдюжине обычных эльфов.

Танарукки видят в орках и полуорках ценных союзников, но меньшего статуса, чем сами танарукки. Любые такие союзники обычно заканчивают принуждением к смешению с племенем танарукков для создания даже более многочисленного следующего поколения демонического потомства.

Оснащение танарукков

Обычные танарукки редко носят доспехи, учитывая их собственную толстую кожу. Лейтенанты и вожди носят доспехи, но когда вынуждены биться с претендентом за превосходство, они снимают их, чтобы доказать, что они мощны и без металлической кожи.

Многие танарукки носят то, что они называют "боевые перчатки" - толстые полосы металла, которые охватывают предплечья и часть рук. Некоторые из более садистских держат свои руки в огне в течение нескольких минут перед сражением, нагревая перчатки, так что они наносят 1 пункт урона огнем в дополнение к урону от невооруженного удара (из-за сопротивления танарукков огню этот жар не затрагивает их вообще). Боевые перчатки не рассматриваются танарукками как доспех и, таким образом, в их ношении нет клейма слабости.

Животные и домашние животные

В течение своего заключения в Хеллгейт Кипе танарукки утратили практику обучения животных, и только недавно начали обучать боронов и ужасных боронов как верховных животных. В идеале, жестокие разновидности удовлетворили бы их потребности и характер, но они испытывают недостаток средств, чтобы приобрести многих из этих существ.

Тифлинг (Tiefling)

Регионы: Малхоранд, Унтер, Тэй.

Расовые умения: Углубление Темноты, Извергская Родословная, Улучшенное Соппротивление Энергии, Крылья Аутсайдера, Животная Близо́сть Затронутых Планами.

Регулировка уровня: +1.

Как несущих инфекцию зла в своих душах, тифлингов преследуют и боятся в большинстве частей Фаэруна. Тех, которые имеют грубые физические изменения, часто убивают при рождении, и даже имеющих менее значимыми физические черты иногда убивают из страха их собственные родители. Иногда тифлинг рождается у кого-либо безразличного к его внешности и желающего спасти его, эксплуатировать его или злого достаточно, чтобы не заботиться о его природе, и эти тифлинги наиболее вероятно выживают до взрослой жизни. Большинство тифлингов злы, но некоторые сумели преодолеть влияние своей родословной, сделав свой собственный выбор между добром и злом.

Тифлинги - отдаленные потомки человека и некоего злого аутсайдера, типа демона (обычно марилета или суккубуса), дьявола (обычно эринайс, гелугон или изверг ямы), ночная ведьма, ракшаса или даже слуга злого божества (некоторые из этих существ, конечно же, должны использовать магию, чтобы принять форму, которая является совместимой с человеком). Затронутые извергами и подобно же зараженные смеси эльфов (особенно фей'ри), орков (типа танарукков) и других рас известны, но это отличающиеся линии, а не истинные тифлинги.

Тифлинги выглядят как люди, кроме одной или двух отличительных особенностей, связанные с их необычным предком. Некоторые примеры этих особенностей (и предки, которые причиняют их):

- Маленькие рожки на голове (демон, дьявол, ночная ведьма)
- Клыки или острые зубы
- Разветвленный язык (демон, дьявол)
- Пылающие красные глаза (демон, дьявол, ночная ведьма)
- Кошачьи глаза (ракшаса)
- Более или менее 5 пальцев (демон, дьявол)
- Подобные козлиным ноги (дьявол)
- Копыта (дьявол)
- Нецепкий хвост (демон, дьявол)
- Пушистая, кожистая или чешуйчатая кожа (демон, дьявол, ракшаса)
- Красная кожа (демон, дьявол)
- Синеватая, как от ушиба, кожа (ночная ведьма)
- Не отбрасывает тени (дьявол демона)
- Не отражается в зеркалах (демон, дьявол)
- Кожа горячая при контакте (демон, дьявол)
- Запах серы (демон, дьявол)

Тифлинги с раннего возраста знают, что они отличаются от людей вокруг них, и часто имеют странные убеждения, желания или потребности из-за своего злого наследия. Поскольку тифлинги рождены от многих различных существ, трудно сообщить, как любые два из них связаны, и хотя многие из них происходят от демонических родословных, даже два тифлинга, произошедшие от подобных демонов или от одного и того же демона, мог бы выглядеть очень различно.

Тифлинги имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как люди.



История

Большинство Фаэрунских тифлингов происходит от родословных из Малхоранда и Тэя. Малхорандские тифлинги произошли от слуг или проявлений Сета или Себека, в то время как Тэйские - обычно результат развлечений с извергами всех видов. Как и аазимары из Малхоранда, многие тифлинг и из этой древней земли покидают регион, чтобы искать свою судьбу без внешнего вмешательства. Тэйские тифлинги - обычно внуки мощных волшебников, рожденные как часть некоторого заговора о власти, и обычно проводят свои жизни как рабы или заложники обеих сторон семейства (хотя Неврон, зул кир Призывания, по слухам, тифлинг). В другом случае, тифлинги из этих двух регионов обычно походят на человеческую расу своих родителей, но их нечеловеческие черты выделяют их из других Тэйцев или Малхорандцев.

Предполагают, что Унтер имеет население тифлингов, сопоставимое с Малхорандом, но, по правде говоря, это некорректное представление, поскольку злой и безумный король-бог Джилгим не произвел детей из страха, что они могут узурпировать его трон. Однако, Нергал (Унтерский бог преступного мира), как думают, породил по крайней мере одного ребенка, прежде чем был убит в течение Войн Врат Орков более двух тысяч лет назад, и возможно, что некоторые Унтерские мужчины и женщины все еще носят родословную этого злого божества. Маги Унтера могут также быть ответственны за порожденных дьяволами тифлингов.

Перспектива

Тифлинги живут как изгой. Опасаясь из-за своего злого наследия и часто действуя соответственно своей родословной, они учатся держать людей на расстоянии и скрывают то, что отличает их. Подобно всем затронутым планами, они отличаются от своих родителей; редко встречается тифлинг, выросший в доме, полном любви. Тифлинги - ожесточенный народ, ожидающий возможного отречения даже лучших своих друзей и легко падающий на жизнь преступлений, развращенности и жестокости. Тифлинги смотрят на истинных извергов и других злых аутсайдеров с завистью и страхом.

Некоторые тифлинги отвергают свою зараженную кровь и ищут света. Немногие преуспевают долгое время, и гораздо больше соскальзывают на удобное место на полпути между злом и добром. Но существам, работающим, чтобы быть хорошими, доброго мировоззрения тифлингами, вероятно, придется труднее всего.

Персонажи-тифлинги

Многие тифлинги мультиклассируют между жуликом и другим классом; даже самый квалифицированный волшебник-тифлинг может иметь способность к кувырканию, открыванию замков или тихому движению. Тифлинг разносторонен достаточно, чтобы быть почти кем угодно, но из них получаются плохие колдуны.

Одобренный класс: Жулик. Никакой другой класс не вознаграждает высокую Ловкость и Интеллект подобно жулику, и его гибкий характер удовлетворяет статус тифлинга как изгоя.

Престиж-классы: Из-за их врожденной ассоциации со злом многие злые тифлинги становятся черными стражами. Другие становятся убийцами, теневыми танцорами или адептами тени.

Общество тифлингов

Из-за различных обстоятельств рождения большинство тифлингов становится взрослыми, не зная других своего вида. Учитывая их рассеянное наследие и тенденцию ко злу, тифлинги не доверяют друг другу, в то же время желая иметь рядом другого своего вида, чтобы испытать некоторое родство. Поэтому не необычно найти маленькую группу согласных тифлингов во главе гильдии воров. Иногда добрый тифлинг находит других своего вида в надежде спасти их от зла или преследования, но большинство тифлингов осматривается только ради себя, так что такая мысль никогда не приходит к ним.

Тэй необычен своим количеством тифлингов-рабов. Неизвестное количество извергских родословных существует в Тэе, некоторые из них утеряны за поколения. Когда истинный тифлинг является результатом скрытой родословной, часто Красные Волшебники вступают в схватку за затронутый планами результат. Некоторые Красные Волшебники обучают этих молодых тифлингов с другими их вида раба тать шпионами в других домах, персональными убийцами или приносят их как некую жертву злему проявлению. Эти тифлинги могут развивать ощущение сообщества среди своих товарищей. Если они удачливы, они могут суметь сбежать от своих злых владельцев, рассеиваясь на четыре ветра, чтобы уклониться от преследования. Некоторые из этих рабов начинают восстания, чтобы скрыть свои следы, другие возвращаются, чтобы убить своих прежних владельцев, остальные же никогда не оглядываются назад. Таким образом, некоторые тифлинги продлили свои семейства, хотя найти своих сводных братьев обычно остается для них проблемой.

Язык и грамотность

Тифлинги не разделяют никакого общего язык. Некоторые учат Адский или Абиссал, хотя большинство понятия не имеет, откуда пришла их родословная, и выбирают неправильный расовый язык. Тифлинг обычно изучает язык своих родителей и может приобрести другие языки, соответствующие его региону.

Все тифлинги грамотны, кроме варваров и обывателей.

Магия и знания тифлингов

Многие тифлинги разыскивают магию, которая приносит им силу Нижних Планов, особенно магию предсказания, которая позволяет тифлингам задавать вопросы мощным извергам, и заклинания призывания, вызывающие существ тьмы.

Заклинания и колдовство

Многие тифлинги приобретают умение Адский Торговец (см. Приложение), который позволяет им призывать более мощных существ своими заклинаниями и дает им других злых союзников.

Божества тифлингов

Тифлинги не имеют никакого общего расового божества, но иногда поклоняются мощным демонам, дьяволам или тому, кому служит их божественный предок (или ему самому, если предок является божеством). Тифлинг, рожденный за пределами Старых Империй или Тэя, или тот, которого путешествия завели далеко от этих стран, обычно берет согласного покровителя, соответствующего его новой стране. Следующие божества - наиболее обычные покровители злых тифлингов, но, конечно же, не единственные.

Бешаба, Дева Неудачи, покровительствует множеству тифлингов. Эта злая и красивая богиня за века создала несколько родословных тифлингов, многие из которых имеют белые волосы и рожи вместо других видов рогов. Тифлинги, поклоняющиеся Бешабе, делают так, потому что они полагают, что им не повезло в рождении, как что они стремятся передать эту неудачу другим. Хотя Цирик и не породил никаких родословных тифлингов начиная со своего апофеоза, убийцы-тифлинги, иллюзионисты и те, кто ищет противоречие и агрессию в своем наследии, часто поклоняются Цирику.

Горгот, бог искажения, предательства и жестокости, как известно, маскировался под полезного незнакомца, оказывающего дружескую поддержку доброй женщине при трудных обстоятельствах и оставлял ее прямо перед тем, как она рождала их ребенка-полукровку. Эти дети зла подражают методам своего отца, так что родословная Горгота имеет много отрошков на Фазруне. Он почитаем тифлингами, рассматривающими уничтожение ненавидимого конкурента (возможно, храма доброго мировоззрения, который беспокоил их в юности) или желающими очень быстро получить силу.

Так как многие тифлинги естественно стремятся к искусствам жулика, множество их приняло Маска как покровителя. Известна только одна Маскарранская родословная тифлингов, линия из Теска, отмеченная тем, что никогда не дает отражений, но скрытый характер Маска означает, что другие могут быть почти где угодно. Маск почитаем ворами-тифлингами или теми, кто должен делать свою работу, скрываясь в тени. Шар, как известно, не имеет никакого затронутого планами потомства, но она притягивает поклонение тех, кто желает забыть свою старую боль и повреждения. Она особенно наслаждается ставлением своих прихожан-тифлингов с аазимарами-слугами Селунэ.

Отношения с другими расами

Тифлинги обращаются с большинством других рас одинаково - на длину руки. Они не спешат доверять другим и всегда осторожны, поскольку друг внезапно может стать врагом. Аазимары часто вызывают в тифлингах инстинктивный страх или отвращение, вообще затрудняя для них совместную работу.

Полуорки - единственная раса, которую легко терпят тифлинги, так как они - единственная обычная раса смешанной породы, которая высмеивается настолько же, насколько и тифлинги. Однако тифлинг, скорее всего, доверится полуорку; только он, более вероятно, поймет его перспективу.

Оснащение тифлингов

Тифлинги не имеют никакого обычного оснащения, хотя они питают нежные чувства к оружию, которое причиняет много боли и кровотечения. Тифлинг обычно чувствует себя весьма комфортно с *несвятым* оружием в руке.

Животные и домашние животные

Учитывая разнообразие их подготовок, тифлинги не имеют никаких специфических животных, которые могут быть признаны расовыми фаворитами. Однако, они одобряют порочных собак, крыс, змей и воронов как домашних животных, и имея талант к магии, могут иногда устанавливать связь с извергским животным некоего вида.

Водные дженази (Water genasi)

Регионы: Агларонд, Чессента, Побережье Дракона, Сембия, Вилонский Предел.

Расовые умения: Дыхательная Связь, Элементная Родословная, Быстрое Плавание.

Регулировка уровня: +1.

Водные дженази терпеливы и независимы, сами решающие свои проблемы и не боящиеся потратить на это время. Иногда они жестоки и разрушительны, подобно ужасным штормам, но гораздо чаще они спокойны, несмотря на любые эмоции, бегущие под этой мягкой поверхностью. Поскольку их элементный предок обычно не имеет никакого интереса к ним, водные дженази часто брошены их человеческими родителями и вместо этого выращены водными существами типа водных эльфов, дельфинов, локатахов, мерфолков, сахуагинов или даже аболетов. Водные дженази обычно оставляют своих родителей (реальных или приемных) при достижении зрелости, уходя в открытое море, чтобы исследовать, изучать и развивать свою индивидуальность и место в мире.

Большинство водных дженази происходит от водных элементных аутсайдеров типа маридов (водный гениев) или тритонов. Редкие немногие рождены от слуг-аутсайдеров злой водной богини Амберли (хотя неизвестно, почему эти спаривания в конечном счете производят водных дженази вместо тифлингов). Водные эльфы сообщают об утерянной линии морских эльфов, затронутых планами от миньонов Глубинного Сашеласа, но они - не истинные водные дженази, поскольку испытывают недостаток человеческого наследия дженази.

Водный дженази выглядит как человек, кроме одной отличительной особенности, связанной с его элементным предком. Некоторые примеры этих особенностей:

- Слегка чешу йчатая кожа
- Липкая плоть
- Сине-зеленая кожа или волосы
- Большие сине-черные глаза
- Перепончатые руки и ноги

Водные дженази чувствуют, что они уникальны и выше людей, родивших их. Они имеют маленький интерес или не имеют интереса к другим своего вида - так как они могут блуждать и по земле, и в море, они чувствуют, что в мире достаточно места, чтобы водные дженази не переполняли какую-либо территорию или вообще не встречались бы. Только в больших общинах водных эльфов два или более водных дженази, вероятно, смогут провести много времени вместе.

Водные дженази имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как человек.

История

Почти каждого водного дженази можно проследить до уникального скрещения водного аутсайдера и человека. Водные дженази не имеют никакой общей истории, хотя большинство их рождено в или около Моря Упавших Звезд. Не существует никаких известных записей о водных дженази, пытающихся построить сообщество таковых своего вида, хотя время от времени водный герой обнаруживается в книгах истории, обычно связанные со спасением тонущих моряков или срывом атак сахуагинов. Злодеи-водные дженази также появляются в этих рассказах, от пиратов, которые любят топить своих врагов, до синеволосых лидеров разбойничьих банд мерроу.

Из-за своего различного происхождения водные дженази могут иметь любое человеческое происхождение.

Перспектива

Водные дженази гордятся своими специальными способностями и могут быть хвастливы при соответствующем настроении. Более крепкие, чем люди, и способные дышать водой, эти дженази иногда рассматривают людей-моряков и морских торговцев как уязвимых дураков, для которых столь же вероятно утонуть в море, как и страдать морской болезнью. Люди Моря Упавших Звезд достаточно знакомы с историей водных дженази, чтобы признать их и игнорировать их невежливое поведение.

Водные дженази имеют лучшее от обоих миров. Они могут ходить по земле в течение неопределенного времени (в отличие от водных эльфов, которых они тайно жалеют) и могут всегда отступить в спокойные глубины океана. Часто одиночки, они иногда устраивают дом в отдаленной подводной пещере, годами не сталкиваясь с другими разумными существами. Они чувствуют родство с другими водными существами, особенно с тритонами и водными элементарями, которые могут легко померяться в плавании с дженази.

Водные дженази имеют тенденцию быть нейтральными и поэтому избегают крайностей в политике, мнении или в карьере. Некоторые находят, что тихое место зовет домой, другие любят месяцами кататься на потоках, позволяя воде уносить их за сотни миль.

Персонажи-водные дженази

Водные дженази часто мультиклассируют между бойцом и другим классом, уравнивая свои уровни.

Одобрённый класс: Боец. Водные дженази предпочитают боевые стили и оружие, которое разбалансирует, связывает или разрушает их противников.

Престиж-классы: Водные дженази не имеют никакого специфического предпочтения престиж-классов.

Общество водных дженази

Водные дженази не имеют никакого своего общества, но часто подсознательно принимают черты людей, вырастивших их, так что водные дженази, выросшие у водных эльфов, вероятно, будут ценить личную свободу и хорошее поведение, в то время как выращенные сахуагинами будут кровожадными и милитаристскими. Водные дженази из различных культур могут так радикально отличаться, как тихий источник и бушующий водопад.

Водные дженази не предпочитают компанию других водных дженази. Если что-либо, что заставит их чувствовать себя менее обособленно и уникально среди других существ, они будут жить рядом. Соответственно, они редко живут в одних и тех же общинах и ни один, как известно, не женился. Это держит на низком уровне население водных дженази, и новые дженази приходят из новых родословных или из линий, пересочивших через поколение.

Их природа одиночек делает водных дженази маловероятными лидерами. Водный дженази более вероятно будет охранять или поддержит персону, которую уважает и восхищается, чем будет тем, кто привлекает или приветствует подчиненных.



Язык и грамотность

Поскольку большинство их рождено в Море Упавших Звезд, водные дженази учатся Общему из-за всего коммерческого движения. Многие изучают Акван или Серусанский, чтобы общаться с другими водными существами, и те, кто живет с или около водных эльфов, обычно также учат Эльфийский. Выросшие у сахуагинов изучают Сахуагинский.

Все водные дженази грамотны, кроме варваров, обывателей и воинов.

Магия и знания водных дженази

Водные дженази предпочитают заклинания, производящие холод, лед, снег и воду. Заклинатели-водные дженази - обычно клерики или друиды, поскольку они редко имеют талант к колдовству и свиткам и книгам заклинаний водных руин (хотя по крайней мере один волшебник-водный дженази развил метод для написания "свитко в" на резных рако винах).

Заклинания и колдовство

Заклинания призывания наиболее важны для большинства водных дженази, потому что они позволяют призывание водных элементаров и контроль погоды.

Магические изделия водных дженази

Водные дженази одобряют магические сети и изделия, которые могут использоваться под водой, типа *трезубцев предупреждения* или *рога тритона*. Первая *статуэтка чудесной силы кораллового дельфина* (см. Приложение) была создана магом -водным дженази.

Божества водных дженази

Водные дженази не имеют никакого общего расового божества. Те, кто живет с сообществом других водных существ, обычно принимают божество-покровителя своих союзников. Поскольку клерики-водные дженази должны выбирать божества, которые предоставляют Водный домен, все клерики водных дженази поклоняются Аурил, Глубинному Сашеласу, Эльдат, Изису, Истишиа, Себеку, Силванусу или Амберли. Те, кто набожны не настолько, чтобы быть клериками, поклоняются этим божествам или другим божествам, связанным с водой, типа Валкура.

В то время как немного водных дженази наслаждается очень холодной погодой, такие обычно поклоняются Ледяной Деве. Эти эксцентричные дженази часто плавают в арктических водах с котиками и подобными существами и известны своей привычкой объединения с большими монстрами холода. Они часто дружат с морозными гигантами.

Глубинный Сашелас, эльфийский бог волн и вод, является естественным выбором для дженази, связывающегося с водными эльфами. Они часто действуют как эмиссары и посыльные между колониями водных эльфов и их привязанными к земле кузенами. Как покровителю водной магии, ему также поклоняется много тайных заклинателей. Самые спокойные и самосозерцательные водные дженази поклоняются Эльдат. Ее клерики и друиды - мягкие и полезные существа, что делает их излюбленной добычей последователей Малара. Маги, поклоняющиеся Эльдат, предпочитают заклинания отречения всем другим видам. Идея Истишиа о персональном превосходстве рассматривается водными дженази как гибкость и преодоление препятствий через какое-то время. Его прихожане - посредники, часто ходатайствующие между конкурирующими группами, использующими одно и то же водное тело, две это различные рыбацкие деревни или колония водных эльфов, раздраженная торговым движением над их постелями из водорослей.

Жесткие воды и дальнейшее военно-морское исследование - мясо и хлеб водных дженази. Водные дженази, уважающие Валкура, приглашаются морскими капитанами и уважаются простыми моряками. Некоторых не особенно привлекают приключения, но они любят работать с лодками и зарабатывают на жизнь в прибрежных общинах, ремонтируя повреждения кораблей ниже ватерлинии.

Многие злые водные дженази около Малхоранда, Унтера и Чессенты поклоняются богу-крокодилу Себеку, иногда становясь ликантропами. Они беспокоят торговые маршруты и народ, живущий на реках или около рек. Подобно своему божеству, они постоянно чувствуют потребность доказывать свою силу и оправдывать свое существование, измываясь над существами слабее себя. Прихожане Амберли, Сучьей Королевы, возможно, самые жестокие и темпераментные из всех водных дженази. Они любят вымогать деньги для своей церкви, и корабельный клерик-дженази не имеет поводов бояться, если команда решит столкнуть его за борт, когда погода станет противной. Злые заклинатели, практикующие водную магию, также часто поклоняются ей.

Отношения с другими расами

Водные дженази ощущают близость к принятой расе и безразличны ко всем остальным. С водными существами и другими, способными естественно дышать водой, обращаются менее прохладно (если такое существо не является естественным врагом принятой расы дженази, например, выращенные сахуагинами дженази противостоят тритонам). Они не держат никакой особой враждебности к пламенным существам или огненным дженази и видят подобие между собой и летучими существами, хотя и указывают на то, что естественные летуны должны в конечном счете опереться на землю, в то время как они и другие морские существа могут жить в воде неопределенно долго. Они смеются и высмеивают боящихся воды существа, и дварфы часто становятся целью их шуток и проказ (почти всегда с окунанием).

Оснащение водных дженази

Водные дженази, живущие в воде, используют изделия, одобренные другими водными расами - сети вместо мешочков, острое оружие вместо рубящего или крошащего и так далее. Они не имеют потребности пить, находясь в воде, так что у них немного потребностей транспортировать жидкости, кроме зелий, для которых они используют пузыри для зелий (см. секцию Оснащение в Приложении).

Животные и домашние животные

Водные дженази, живущие в воде, предпочитают дельфинов, осьминогов, акул и других водных животных в качестве домашних животных и животных компаньонов. Те, которые живут на земле и воде, предпочитают животных, которые могут жить в обеих окружающих средах, типа крокодилов, выдр и некоторых змей и птиц.

Глава 9:

Младшие расы

Хотя младшие расы не так представлены на Фаэруне, как стандартные расы персонажей, они - сила, с которой нужно считаться. Они - не изолированные монстры; каждая из этих рас имеет уникальную собственную жизненную культуру, в большинстве случаев с длинной и легендарной историей, значащими традициями и большой гордостью.

Ааракокра (Aarakocra)

Регионы: Чалт, Кормир, Высокий Лес, Вилонский Предел.

Расовые умения: Атака с Лета (см. "Руководство Монстров"), Парение (умение дракона; см. "Руководство Монстров"), Улучшенный Полет, Крыловорот (умение дракона; см. "Руководство Монстров").

Регулировка уровня: +2.

Ааракокры - раса интеллектуального птицеподобного народа, живущая в горных областях Торила. Ааракокры любят часами парить высоко в небе, катаясь на тепловых потоках, широко раскинув крылья. С расстояния их легко принять за орлов или не которых других больших хищных птиц.

Ааракокры приблизительно 5 футов ростом и имеют размах крыльев 20 футов. В среднем они только лишь около 90 фунтов. На половине каждого крыла они имеют трехпалую руку, которая полезна, только когда крылья свернуты. Мускулы их крыльев прилегают к костистой грудине, и их мощные ноги оканчиваются острыми когтями, которые можно раздвигать, позволяя ааракокрам использовать их ноги как руки. Их головы объединяют особенности орла и попугая. Их клювы серо-черные, глаза также черные. Мужчины ярко окрашены, обычно красные, оранжевые или желтые, в то время как женщины являются - коричневыми или серые.

Потомству ааракокр не разрешают покидать гнездо в течение первых трех месяцев жизни. После этого они рассматриваются детьми приблизительно пять лет. В этот момент их выгоняют из семейной части общего гнезда племени и дают свое место. Ааракокры могут жить более чем до 100 лет.

Ааракокра имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как люди.

История

Ааракокры первоначально прибыли из отдаленной земли Мазтики, далеко на западе Фаэруна. В течение нескольких поколений ааракокры мигрировали от острова до острова через Бездорожное Море, посылая разведчиков на поиск новой земли за восходом солнца. Первые колонисты-ааракокры прибыли на северный Фаэрун в 418 DR, в год Орлиного Полета.

Ааракокры в конечном счете создали четыре главных колонии на Фаэруне: Звездные Горы в Высоком Лесу, Штормовые Рога в Кормире, Расколотые Горы в Вилонском Пределе и Мглистые Утесы в Чалте. Однако колония в Звездных Горах была разрушена всего несколько лет назад Элаакрималикросом, древним зеленым драконом. Все фаэрунские ааракокры поклялись мстить за смерти в их семье.

Перспектива

Ааракокры смотрят свысока на другие расы, и буквально, и фигурально. Они жалеют бедных привязанных к земле дураков за их недостаток подвижности, и часто критикуют их за "недостаток перспективы".

Ааракокры имеют потребность путешествовать, смотреть, как разворачивается мир под их ногами. Это, объединенное с жадой мести существам, убившим их товарищей в колонии Звездных Гор, подталкивает многих из них в большой мир.



Персонажи-ааракокры

Ааракокры - гордый народ с сильными связями друг с другом. Они - охотники с превосходными навыками. Охотники-ааракокры парят над своим охотничьим угодьем, пока не обнаружат добычу, затем ныряют вниз на высшей скорости, чтобы схватить свою пищу и убить ее прежде, чем она поймет, что случилось с ней. По этой причине большинство ааракокр становятся бойцами, и это - их одобренный класс.

Общество ааракокр

Ааракокры проводят свою жизнь, главным образом охотясь или делая инструменты и оружие. В то время как не каждая аараокра-мужчина, как ожидается, урвет ежедневную пищу племени, те, кто не делают это хорошо, имеют серьезные основания не делать этого. Дети и чрезвычайные старики освобождаются от этой обязанности.

По мере того, как молодая аараокра приближается к зрелости, старшие учат ее охотиться для себя. Если она показывает великое почтение к небу и своей добыче, она может начать карьеру клерика.

Племенная жизнь обычна у большинства ааракокр. Племя разделяет большое, лишенное крыши общее гнездо, сделанное из толстых лоз, которые ткнут в гигантский шар. Старший член племени, мужчина или женщины, возглавляет племя с помощью племенного шамана (клерика).

Удаленные от племени, ааракокры сторонятся остальных, находясь отдельно или группой. Они чрезвычайно боятся замкнутого пространства и отказываются заходить в любую закрытую область, если нет никакого другого выбора. Для них быть пойманным без способа достичь неба - подобно смерти.

Язык и грамотность

Ааракокры говорят на Ауране, языке воздушных элементаров. Их раса имеет такие долгие отношения с этими существами, что ааракокры приняли их язык как свой собственный. Они также обычно говорят на Общем, да вно поняв, что они должны быть способны связаться наземными народами.

Все ааракокры неграмотны, кроме игровых персонажей с классом кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Ааракокры имеют следующие расовые черты:

- -2 Сила, +4 Ловкость. Легкие, но быстрые, ааракокры по большей части созданы для скорости.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, ааракокры не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость ааракокры - 20 футов. Их скорость полета - 90 футов, со средней маневренностью.
- +1 естественный доспех.
- **Естественные атаки:** Летящая аараокра может атаковать 2 когтями, нанося 1d4 пунктов урона каждым, или она может использовать оружи в когтях. Аараокра на земле может владеть оружием в когтях крыла со своим базовым бонусом атаки и атаковать укусом как вторичной атакой (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы на бросок урона), нанося 1d3 пунктов урона.
- Опытный с метательным копьем (javelin).
- +2 расовый бонус на проверки Ремесла (любое), Знания (природа), Слушания и Обнаружения. Ааракокры проводят много времени на охоте, в создании гнезд или инструментов.
- **Клаустрофобия:** Ааракокры переносят -4 штраф обстоятельств на все броски атаки и проверки навыков, когда находятся в закрытой области.
- **Автоматические языки:** Общий, Ауран и домашний регион. **Бонусные языки:** Дракониий, Эльфийский, Оркский, Сильванский. Когда ааракокры говорят, они акцентируют слова птицеподобными звуками, во многом подобно попугаю, подражающему человеческой речи.
- **Регулировка уровня:** +2. Способность ааракокр лететь - величайшая причина для этого. Игрок может играть аараокрой как персонажем с полным уровнем, равным его уровню класса +2. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания ааракокр

Аараокра имеют единственное заклинание, специфическое для их народа, *танец воздушного призывания* (см. Приложение).

Божества ааракокр

Почти все ааракокры Фаэруна поклоняются одному божеству - Аэдри Фэйния. Эта эльфийская богиня погоды любима аараоками просто потому, что она - единственное доброе божество, которое говорит с путем жизни ааракокр. Она, как известно, иногда являлась аараокам в форме блестящей белой гигантской птицы. Перья, упавшие с оперения этой боготницы - среди самых хранимых изделий в гнездах ааракокр.

Отношения с другими расами

Ааракокры любят держаться на расстоянии от других рас. Из всех других рас ааракокры чувствуют наибольшую близость с эльфами из-за общего поклонения Аэдри Фэйния и из-за почтительности, с которым большинство эльфов обращается с природой.

Ааракокры не чувствуют чего-либо особенного к другим стандартным расам персонажей. Тем не менее, они имеют прочную ненависть к оркам, гоблиноидам и лизардфолкам, за то, что эти существа при возможности сажают ааракокр в клетки и мучают их.

Оснащение ааракокр

В сражении ааракокры предпочитают метательные копья всему остальному оружию. Они часто несут шесть копий одновременно, привязанные к их груди индивидуальными ножами, подобно большому поясу для снаряжения. Многие из них также несут лутчие копья (см. Приложение).

Животные и домашние животные

Ааракокры не выращивают животных для пропитания или переноски грузов. Они иногда позволяют меньшим птицам гнездиться вокруг них, но они скорее друзья, чем домашние животные. Подобно аваризель, ааракокры часто оказывают дружескую поддержку гигантским орлам.

Кентавр (Centaur)

Регионы: Чондалвуд, Долины, Великая Долина, Высокий Лес, Тетир.

Расовые умения: Нет, но кентавры могут приобретать умения Энергичный Разгон и Растаптывание (игнорируя предпосылки) и применять выгоды к своим рукопашным атакам.

Расовый Hit Dice: 4d8

Регулировка уровня: +3

Кентавры - великолепные существа. От талии они выглядят подобно мускулистым гуманоидам. Их островерхие уши намекают, чтобы они были как-то связаны с эльфами. От талии вниз, однако, они имеют тела лошадей. Гуманоидная кожа кентавра - обычно бронзовая от многих часов на воздухе. Их конская шкура очень разнообразна цветом и видом, как и у любой обычной лошади. Качества, много различных разновидностей существ сочетают в себе две или более разновидностей, но немногие из них столь же красивы, благородны и изящны, как кентавры.

Кентавры - обычно благородный и приветливый народ. Они предпочитают придерживаться других своего вида, но не боятся общаться и с другими расами.

Главная цель большинства кентавров состоит в том, чтобы жить в гармонии с их лесным домом. Они необразованы, но немногие знают больше них о лесных тропах. Они гораздо больше заботятся о диких местах, в которых они живут, чем о том, чтобы кто-то может когда-то написать в какой-то изъеденной молью, старой книге.

Кентавры созревают рано и живут короткой, но счастливой жизнью. Подобно лошадям, они могут ходить с рождения, хотя сначала и неуверенно. Они рассматриваются как дети только два года, после чего они являются подростками еще три года. Как только они достигают пятилетнего возраста, кентавры считаются полностью взрослыми. В среднем кентавры живут около 40 лет, хотя некоторые, как известно, достигали зрелого старого возраста в 60 лет.

От их груди до задней части их огузков полностью выросшие кентавры имеют размер от шести до восьми футов. От их передних копыт до макушки они от семи до восьми футов ростом. Кентавры весят где-то от 950 до 1,200 фунтов.

Кентавры имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как полуорки.

История

Человеческие легенды предполагают, что кентавры - результат некоего безумного скрещения диких эльфов и диких мустангов, но и дикие эльфы, и кентавры обижаются на это предложение. (У мустангов нет определенного мнения по этому вопросу). Насколько кентавры знают, они всегда были на Торице стражами леса, в котором они делают свои дома.

Территория кентавров медленно истощается за эти годы, и возможно, также истощается их количество. Согласно мифам кентавров, леса Фаэруна некогда были заполнены великими племенами кентавров. Только с началом вторжения "цивилизованных" рас кентавры были вынуждены отступать на все меньшие и меньшие территории.

Перспектива

Кентавры рассматривают себя благородными стражами леса. Они - королевская власть леса. Из-за этого они беспокоятся о защите своих домов и чувствуют ответственность за защиту существ, с которыми они разделяют эти места.

Мужчины-кентавры проводят почти все свои часы бодрствования охотясь или патрулируя свои земли, зорко наблюдая за любыми чужеземцами, которые могут вторгнуться на их территорию и нанести вред лесу. Если кентавры полагают, что их "гости" действуют из простого невежества или небрежности, они предупреждают незнакомцев, чтобы те изменили свой



путь. Но если кентавры видят людей, действующих злонамеренно против их народа или леса, благородные существа атакуют без предупреждения и без милосердия.

Большинство кентавров, которые принимаются за приключенчество - молодые кобылы или жеребцы, ищущие немного приключений в своей жизни, прежде чем успокоиться. Возможно, они надеются найти попутчиков из племен помимо их собственного. Иногда кентавры, теряющие своих супругов или семейства, начинают блуждать по миру, чтобы отвлечься от своей печали.

Персонажи-кентавры

Одобренный класс кентавра - рейнджер. Их близость к землям, в которых они живут, облегчает принятие этого класса. Однако, в их племенах почти также много бардов и друидов. Кентавры наслаждаются своей музыкой почти настолько же, насколько своим лесом.

Престиж-классы: Кентавры могут стать тайными стрелками, членами престиж-класса, обычно ограниченного для эльфов и полуэльфов. Они не имеют никаких своих специальных престиж-классов.

Общество кентавров

Жеребцы-кентавры могут быть охотниками, но кобылы фактически управляют племенем и обеспечивают поставки продовольствия культивацией продуктов. Они также приносят несколько менее обычные товары в свои общины через торговлю. Они расплачиваются сокровищами, забираемыми у монстров или людей, достаточно глупых, чтобы бросить им вызов. Они не заботятся торговать с людьми, поскольку кентавры рассматривают их в основном ненадежными. Они, однако, свободно торгуют с эльфами, главным образом ради эльфийской еды и вина.

Кентавры - массивные существа, и они едят и пьют много. К сожалению, они - печально известные дикие выпивохи, начинающие серьезные баловства, напившись. Не-кентавры должны обратить внимание, что, хотя кентавры имеют в общем замечательное чувство юмора, они чувствительны к своей физиологии. Они усматривают прямое оскорбление в любых шутках о лошадях. ("Лошади не понимают человеческих шуток, Вы же знаете. И при этом они не спрашивают, могут ли они залезть нам на спину!") Хотя кентавры могут возить большинство гуманоидов при необходимости - и часто сами предлагают такую помощь, когда требуется - они оскорбляются, когда их просят об этом. Они - благородные и интеллектуальные существа, а не тягловые твари, и их раздражает любой намек на это.

Кентавры верны в жизни. Как только они поклянутся друг другу, они всегда преданны, даже если один из пары умирает. Развод неизвестен среди этого народа.

Молодых кентавров поощряют играть свободно, и они главным образом так и делают, бегая по диким лесам, которые представляет собой их дом. По мере взросления кентавров на них постепенно возлагается все больше обязанностей племени. Когда кентавр достигает пятилетнего возраста, он официально становится взрослым, и племя устраивает большой праздник. Кентавры собираются с окрестностей на мили во круг, чтобы есть, пить и участвовать в бегах.

По мере того как кентавры становятся старше, они начинают замедляться. В конечном счете, когда приходит их черед умереть, они уходят от в лес и умирают мирно и скрытно, оставляя свои тела существам леса, также, как они использовали многих таких существ в течение своей жизни.

Вне племени большинство кентавров работает в одиночку, уверенные в своей способности справиться с большинством ситуаций. Они часто счастливы объединиться с бандой авантюристов, особенно если в ней есть какие-либо эльфы. Они знают, что они неискuschenны в путях цивилизации, и всегда счастливы иметь руку помощи в таких ситуациях.

Язык и грамотность

Кентавры говорят на Сильванском между собой, и большинство знают Общий достаточно, чтобы быть способным общаться с любым, кто может посягнуть на границы их территории. После этих языков кентавры, склонные приобрести другой язык, обычно учатся Эльфийскому, чтобы легко торговать с любимым народом не-кентавров. Они могут также изучить Оркский или Драконий, чтобы должным образом угрожать своим самым ненавидимым противникам.

Кентавры неграмотны, кроме персонажей игрока с классом кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Кентавры имеют следующие расовые черты:

- +8 Сила, +4 Ловкость, +4 Телосложение, -2 Интеллект, +2 Мудрость. Кентавры буквально столь же сильны, быстры и здоровы, как лошади из пословицы. В то время как они не могут иметь много формальных знаний, их практический опыт диких мест хорошо служит им.
- Большой: Как большие существа, кентавры переносят -1 штраф размера на класс доспеха и броски атаки. Они также переносят -4 штраф размера по проверкам Скрытности. Однако, они могут использовать большее оружие, чем люди, и их пределы подъема и переноса - вдвое от таковых персонажей Среднего размера.
- Лицом к кентавру - 10 футов, досягаемость 5 футов.
- Сухопутная скорость кентавра - 50 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- Опытный со всем простым оружием, длинным мечом, тяжелым копьём и композитным длинным луком.
- +2 естественный доспех.
- Hit Dice Чудовищного Гуманоида:** Кентавр имеет 4d8 расовый Hit Dice. Персонаж-кентавр получает максимальные очки жизни для своего первого Hit Die чудовищного гуманоида и бросает свои остальные Hit Dice как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Hit Dice чудовищного гуманоида кентавра также обеспечивает +4 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +1, Рефлексов +4 и Воли +4. Кентавры с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и бонусы спасбросков к своему расовому бонусу атаки и спасброскам.
- Навыки Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice чудовищного гуманоида кентавра дает ему пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) x7. Навыки класса для этих пунктов навыка - Скрытность, Слушание,

Бесшумное Движение, Обнаружение и Выживание. Кентавр не получает х4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от его первого уровня класса.

- **Умения Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice чудовищного гуманоида кентавра предоставляет ему 2 умения. Типичный кентавр выбирает Фокус Оружия (копыто) и Улучшенный Естественный Доспех. Кентавр с уровнями класса получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Естественные атаки:** Кентавр может делать 2 атаки копытом, каждая касанием на 1d6 пунктов урона плюс бонус Силы кентавра. Кентавр может атаковать оружием в руках со своим нормальным бонусом атаки и делать 2 атаки копытом как вторичные атаки (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы на бросок урона).
- **Автоматические языки:** Общий, Сильванский, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Рейнджер.
- **Регулировка уровня:** +3. Из-за своего расового HD, плюс размер и феноменальные физические способности, кентавр имеет эффективный уровень персонажа 7 плюс его уровни классов. Таким образом, рейнджер-кентавр 3-го уровня имеет ECL 10. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания кентавров

Кентавры не имеют никаких специальных заклинаний, исключительной для их расы. Тайные заклинатели кентавров предпочитают заклинания воплощения и превращения, которые позволяют им затрагивать и вторгшихся, и погоду, две постоянных заботы в жизни любого кентавра.

Магические изделия кентавров

Кентавры часто могут использовать магические изделия, предназначенные для лошадей. Например, они могут непосредственно извлекать выгоду от *подков скорости* и *подков зефира*. Они могут также использовать магические ботинки или туфли на передней или задней паре копыт (когда изделия изменяются, чтобы приспособиться к копытам кентавров, они выглядят странными). Кентавры могут носить перчатки и подобные изделия на своих руках, подобно любому другому гуманоиду. Кентавр все же ограничен одной парой ботинок, одной парой перчаток и так далее, несмотря на наличие дополнительной пары членов.

Кентавры не могут носить гуманоидные доспехи, но могут носить магическую попону. Попона стоит вчетверо от гуманоидного доспеха того же самого типа, но может быть сделана магической или мастерской работы по нормальной стоимости. Например, *+1 подбитая кожаная попона* стоит 1,000 gp за магическую часть предмета, 150 gp за цену мастерской работы и 100 gp - вчетверо от нормальной стоимости подбитого кожаного доспеха, на общую сумму 1,250 gp.

Божества кентавров

Кентавры не слишком набожны. Большинство их религиозных лидеров - друиды, которые также служат как лидерами племен. Когда кентавры выбирают божество-покровителя, это почти неизменно Силванус. Они разделяют любовь Отца Дубов к глубоким лесам и могучим деревьям Фазруна и, подобно Силванусу, не боятся противостоять тем, кто вредит лесу. Менее часто кентавры выбирают как покровителей членов эльфийского пантеона, типа Ангарадха, Риллифэйна Раллатила или Солонора Теландриа.

Отношения с другими расами

Кентавры не возражают разделять территорию с эльфами. Фактически, две расы могут даже считаться дружественными друг к другу. Однако, кентавры не держат другие расы в таком же высоком отношении. Они допускают халфлингов и гномов, которые редко угрожают кентаврам и известны своим глубоким и прочным уважением к природе. Кентавры не заботятся о людях или дварфах вообще; когда такие люди вторгаются в дом кентавров, их прсят уйти, вежливо, но с напором.

Орки, кобольды и гоблиноиды заработали особенно холодное место в сердцах кентавров. Большинство кентавров даже не рассматривают ведение переговоров с этими расами и нападет на них, едва заметив.

Оснащение кентавров

Кентавры предпочитают использовать великие дубины, тяжелые копыя и могучие композитные длинные луки. Они также носят специализированную попону кентавров, которая является комбинацией стандартного гуманоидного доспеха и стандартной попоны. Она стоит вчетверо от затрат на доспех Среднего размера и весит вдвое больше.

Средняя или тяжелая попона уменьшает скорость кентавра до 35 футов. При ношении тяжелой попоны кентавр может двигаться только с тройной от своей нормальной скорости вместо учетверенной при использовании Бега. Одевание или снятие попоны кентавра занимает в пять раз дольше, чем для нормального гуманоидного доспеха. См. Таблицу 7 -6: Надевание Доспехов в "Руководстве Игрока" для деталей.

Животные и домашние животные

Кентавры не выращивают домашних животных ради продовольствия или как тягловую силу. Они дружат со всеми видами животных лесистой местности, но они в общем не держат домашних животных.

Гоблиноиды (Goblinoid)

Регионы: Анорач, Чалт, Кормир, Лунное Море, Север, Вааса, Васт, Западное Сердцеземье.

Регулировка уровня: Переменная; см. ниже.

Гоблиноиды - группа гуманоидных рас, включающая четыре различных подрасы на Фазруне: гоблины, хобгоблины, багбиры и относительно новые Декантерские гоблины. Эти существа достаточно близки в перспективе и обществе, чтобы обсудить как группу. Они близко связаны языками и культурой.

Гоблины (goblins) - самые маленькие из группы. Они всего лишь около четырех футов ростом и весят примерно 60 фнт. Подобно всем гоблиноидам, они имеют плоские лица, широкие носы, уши торчком, широкие рты и острые клыки. Их руки свисают почти до колен. Кожа гоблинов варьируется от желтой и оранжевой до красной, и члены одного и того же племени обычно имеют подобную окраску. Гоблины носят темную одежду из кожи, которая обычно тяжело грязна из-за их недостатка беспокойства о гигиене.

Хобгоблины (hobgoblins) намного больше, обычно они достигают 6 1/2 футов роста и весят до 275 фунтов. Их волосатая шкура темная, в пределах от красновато-коричневого до серого. Их глаза - желтоватые или темно-карие, а зубы - желтые и мощные. Они любят носить яркую одежду, обычно красную с черной кожей. Они держат свое оружие чистым, даже не заботясь так о себе.

Самые большие из гоблиноидов, багбиры (bugbears) - примерно 7 футов ростом и часто весят 300 фнт. Их шкура обычно желтоватая, в пределах от коричневатой до желто-горчичной. Их грубые волосы - от коричневого до красно-кирпичного. Их глаза зелено-белые с темно-красными зрачками, а уши более клиновидные, чем таковые их меньшей семьи.

Декантерские гоблины были созданы из обычных гоблинов алхуном (личем-иллитидом), известным как Лорд Тварей, в Декантерских шахтах. Они больше, чем раса, от которой они произошли, колеблясь ростом от 4 до 5 футов. Их жесткие шкуры оранжево-красные, и они имеют гривы проволочных черных волос, которые спадают по их плечам. Их головы посажены на толстые мощные шеи, и они имеют острый носорогоподобный рог на конце своих удлинненных морд.

Безотносительно подрасы, гоблиноиды - универсальный задиры. Они придираются к меньшим существам всякий раз, когда могут, и, столкнувшись с превосходящей силой, бросаются наутек и бегут. Из-за их меньшего размера, гоблины предпочитают ударять из засады, используя каждую уловку, которую они знают, чтобы получить преимущество. Будучи тактически осторожными, большие хобгоблины и багбиры обычно предпочитают более прямой подход, часто ведя более слабые отряды перед собой к любой опасности.

Декантерские гоблины, напротив, агрессивны и бесстрашны. Они никогда не встречали противника, которого они не хотели бы наколоть на свой рог. Они достаточно хитры, чтобы не рваться в сражение против явно превосходящего противника, но они редко убегают от борьбы.

Все гоблиноиды недолговечны. Большинство встречает насильственный конец намного раньше, чем достигают старого возраста. Они взрослеют в 10-летнем возрасте. Они редко живут дольше 40 лет, хотя некоторые немногие удачливые или коварные индивидуумы, как известно, доживали до 60 лет.

Гоблиноиды имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как полуорки.

Перспектива

Жизнь в сообществе гоблиноидов дешева. Всегда за Вами есть дюжина пытающихся повалить Вас, готовых занять ваше место, как только Вы падете. Лидеры гоблиноидов правят через агрессивную жестокость, измываясь над любым, кто заступает им путь, и убивая тех, кто безрассуден достаточны, чтобы бросить им вызов. Гоблиноиды постоянно пытаются обойти друг друга, главным образом ударяя в спину.

Конечно, гоблины испытывают недостаток силы и свирепости перед хобгоблинами. Точно так же хобгоблины обычно в подчинении у багбиров. Различия в размере между расами слишком велики, чтобы преодолеть их. Группа меньших гоблиноидов может иногда объединиться, чтобы пересилить большего кузена, но они чаще предают друг друга, чем большее существо. Даже преуспев в своих усилиях, меньшие существа регулярно падают в ссору друг с другом о том, кто



Goblin, hobgoblin, bugbear, and Dekanter goblin

теперь главный, и другой из больших гоблиноидов часто выходит в сцену, чтобы положить конец спору, уничтожая любого, кто может потребовать такого лидерства.

Декантерские гоблины, напротив, живут только для того, чтобы служить своему создателю, Лорду Тварей. Они - ужас Декантерские шахт, главным образом из-за хитрости алхуна, командующего ими. Первоначально эти существа лишь охраняли домен Лорда Тварей. Сегодня, однако, они начали расползаться вдаль и вширь, что, возможно, сигнализирует о том, что алхун имеет большие планы.

Большинство гоблиноидов живет как авантюристы, просто чтобы уйти от своих кланов. Некоторые делают это исключительно по причине выживания, уверенные, что они будут убиты, если останутся. Другие полагают, что, если они смогут найти реальную силу в большом мире, они смогут затем вернуться на свою родину и взять верх.

Персонажи-гоблиноиды

Живя скорее своим остроумием, чем мускулами, гоблины любят класс жулика. Более ориентируемые на бой индивидуумы иногда мультиклассируют как боец/жулик. Племена гоблинов также иногда имеют клерика, который стоит вне стандартной иерархии.

Хобгоблины зависят от своей физической необходимости запугивать и друзей, и противников, так что они одобряют класс бойца. Более хитрые мультиклассируют как бойцы/жулики.

Багбиры одобряют класс жулика, потому что тяга к предательству так же велика, как и их сила в сражении. Многие багбиры мультиклассируют как бойцы/жулики, и немногие служат своему клану как клерики.

Декантерские гоблины - в основном машины для убийства, так что они одобряют класс варвара. Они слишком ценят силу и свирепость в сражении, чтобы принять что-либо менее воинственное.

Общество гоблиноидов

Общество Гоблиноидов - трудное для вырастания. Простое выживание до взрослой жизни - комбинация удачи, осторожного планирования и безжалостной агрессии. Золотое правило среди гоблинов - делать что-либо другим прежде, чем они сделают это Вам.

Дети гоблиноидов устанавливают иерархию, во многом подобную таковой своих родителей. Старшие и большие придираются к меньшим, затачивая навыки запугивания, которые хорошо послужат им позже, во взрослой жизни. В общинах гоблиноидов детей так же много, как и взрослых. Причин для этого много, но все они сводятся к двум неизбежным фактам. Во-первых, большинство гоблиноидов не переживает свое жесткое детство. Во-вторых, много взрослых умирают насильственной смертью, прежде чем продвигаются достаточно далеко в обществе гоблиноидов.

Мужчины имеют почти всю власть в обществе гоблиноидов. Они поддерживают свой клан, постоянно совершая набеги на другие общины и крадя сокровища, продовольствие и питье. Когда запасы истощаются, гоблиноиды, как известно, вырезали и ели членов других рас, включая даже меньших гоблиноидов.

Женщины, как правило, остаются дома и выращивают так много молодых гоблинов, насколько возможно. Им не разрешают присоединяться к воинам клана на охоте или в сражении. По этой причине много авантюристов-гоблиноидов - женщины, оставившие свои кланы в поисках лучшей возможности от жизни.

В большинстве кланов гоблиноидов нет никакого чувства секретности. Большинство кланов живет в большой, общей области, часто пещере. Только лидеры клана имеют привилегию своих собственных квартир. Эти лидеры любят ограничивать такие убежища, поскольку они боятся, что те, кого они не могут видеть, могут использовать эту возможность для подготовки предательства. Вообще-то, это продолжается постоянно, но это труднее выполнить в общих палатах, так как многие гоблиноиды просто счастливы выдать любых мятежников в обмен на завоевание покровительства своего лидера.

Редко гоблиноиды достигают зрелого старого возраста. При первом признаке слабости старшие гоблиноиды сразу оспариваются своей более молодой семьей, раз за разом. В конечном счете молодость побеждает возраст и предательство.

За пределами своих домашних территорий большинство гоблиноидов пытаются копировать условия, при которых они выросли. Они ищут более слабых и измываются над ними для присоединения к возникающему клану. Даже гоблиноиды, отказавшиеся от своих родных кланов и ставшие авантюристами, часто возвращаются к старым привычкам, если возникнет шанс.

Язык и грамотность

Большинство гоблинов говорит только на Гоблинском. Более сильные часто говорят также на Общем, также, как и те, которые становятся авантюристами. Хобгоблины и багбиры говорят и на Гоблинском, и на Общем - у них в этом большая потребность, поскольку они часто отвечают за распоряжение другими существами и должны быть способны говорить с существами, которых они порабащают. Декантерские гоблины говорят на Гоблинском и Нижне-общем, так как они проводят большинство своей жизни в глубинах Декантерских шахт.

Гоблиноиды всех видов неграмотны, кроме имеющих классы игрока, кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Расовые характеристики гоблиноидов изменяются в зависимости от подрасы.

Гоблины имеют следующие расовые черты:

- - 2 Сила, +2 Ловкость, -2 Харизма. Маленькие и необщительные, в бою гоблины полагаются на свою скорость и рефлексы.
- Маленький: Как Маленькие существа, гоблины получают +1 бонус размера к Классу Доспеха, +1 бонус размера на броски атаки и +4 бонус по проверкам Скрытности. Однако, они должны использовать меньшее оружие, чем хобгоблины, и их пределы подъема и переноса - три четверти от персонажей Среднего размера.
- Сухопутная скорость гоблина - 30 футов.
- Темновидение 60 футов.
- +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения.
- **Одобренный класс:** Жулик.

- **Автоматические языки:** Общий, Гоблинский, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.

Хобгоблины имеют следующие расовые черты:

- +2 Ловкость, +2 Телосложение. Быстрые и выносливые, хобгоблины стойки и смертельны в бою.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, хобгоблины не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость хобгоблина - 30 футов.
- Темновидение 60 футов.
- +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения.
- **Автоматические языки:** Обычный, Гоблинский, домашний регион. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Боец.
- **Регулировка уровня:** +1. Хобгоблины немного мощнее и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. Игрок может играть хобгоблином как персонажем с полным уровнем, равным его уровню класса +1. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Багбиры имеют следующие расовые черты:

- +4 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма. Сильные, быстрые и жесткие, багбиры, кажется, созданы для боя, но они примитивны и грубы.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, багбиры не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость багбира - 30 футов.
- Темновидение 60 футов.
- +3 естественный доспех.
- Опытный со всем простым оружием и гоблинской палкой (см. Приложение). Опытный с легким доспехом и щитами.
- +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения.
- **Гуманоидный Hit Dice:** Багбир имеет 3d8 расовый Hit Dice. Персонаж багбира получает максимальные очки жизни для своего первого гуманоидного Hit Die и бросает свои остальные гуманоидные Hit Dice как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice багбира также обеспечивает +2 базовый бонус атаки и спасбросок Стойкости +1, Рефлексов +3 и Воли +1. Багбиры с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и бонусы спасбросков к расовым бонусам атаки и спасброскам.
- **Гуманоидные Навыки:** Гуманоидный Hit Dice багбира предоставляет ему пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) х6. Навыки класса для этих пунктов навыка - Подъем, Скрытность, Слушание, Бесшумное Движение и Обнаружение. Багбир не получает х4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от своего первого классового уровня.
- **Гуманоидные Умения:** Гуманоидный Hit Dice багбира предоставляет ему два умения. Типичный багбир выбирает Настороженность и Фокус Оружия (шестопер). Багбир с уровнями класса получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Автоматические языки:** Общий, Гобл ин, домашний регион. **Бонусные языки:** По домашнему региону.
- **Одобренный класс:** Жулик.
- **Регулировка уровня:** +1. Из-за своего расового Hit Dice и бонусов физических способностей багбир имеет эффективный уровень персонажа 4 плюс его уровни классов. Таким образом, жулик-багбир 3-го уровня имеет ECL 7. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Декантерские гоблины имеют следующие расовые черты:

- +6 Силы, +2 Ловкость, +4 Телосложение, +2 Интеллект, -2 Харизма. Физически мощные и хитрые, Декантерские гоблины буквально были созданы для сражения.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, Декантерские гоблины не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость Декантерского гоблина - 20 футов.
- Темновидение 60 футов.
- +4 естественный доспех.
- Быстрое Лечение 3.
- Сопротивление Холоду 5.
- Опытный со всем простым оружием.
- **Hit Dice Чудовищного Гуманоида:** Декантерский гоблин имеет 2d8 расовый Hit Dice. Он получает максимальные очки жизни для своего первого Hit Die чудовищного гуманоида и бросает свои остальные Hit Die чудовищного гуманоида как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice Декантерского гоблина также обеспечивает +2 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +0, Рефлексов +3 и Воли + 3. Декантерские гоблины с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и бонусы спасбросков к своему расовому бонусу атаки и спасброскам.
- **Навыки Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида Декантерского гоблина предоставляет ему пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) х5. Навыки класса для этих пунктов навыка - Подъем, Запугивание, Прыжок, Слушание, Чувство Мотива и Обнаружение. Декантерский гоблин не получает х4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от его первого классового уровня.
- **Умения Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида Декантерского гоблина предоставляет ему одно умение. Типичный Декантерский гоблин выбирает Силую Атаку. Декантерский гоблин с уровнями класса получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Естественные атаки:** Декантерский гоблин может атаковать своим рогом и 2 когтями. Рог наносит 1d6 пунктов урона плюс бонус Силы персонажа, с уроном х3 при критическом попадании. Когти - вторичная атака (-5 штраф на броски

атаки и половина бонуса Силы на броски урона) и наносит 1d4 пунктов урона. Персонаж может атаковать оружием со своим нормальным бонусом атаки и делать одиночную атаку рогом или когтями как вторичную.

- **Автоматические языки:** Гоблинский, Нижне -общий, Общий. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобранный класс:** Варвар.
- **Регулировка уровня:** +4. Из -за своего расового Hit Dice плюс бонусы способностей, способность быстрого лечения, естественное оружие и сопротивление холоду Декантерский гоблин имеет эффективный уровень персонажа 6 плюс его уровни классов. Таким образом, варвар-Декантерский гоблин 5-го уровня имеет ECL 11. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Божества гоблиноидов

Гоблиноиды поклоняются множеству злых божеств. Эти боги часто призывают своих последователей размножиться в максимально возможной степени и затем попытаться наводнить земли своих противников превосходящим количеством. Это одна из причин того, почему жизнь в кланах гоблиноидов рассматривается настолько дешевой. Гоблины, хобгоблины и даже Декантерские гоблины поклоняются Маглубайту, богу гоблиноподобных. Они вдохновлены легендарными рассказами о его силе и предательстве, добивающихся успеха во всем. Бог багбиров, Храггек, тренирует своих последователей процессам засад и разъяренной борьбы.

Отношения с другими расами

Гоблиноиды не особенно хорошо общаются друг с другом и намного хуже - с другими расами. Они даже не делают исключений для членов других подрас гоблиноидов. Из стандартных рас персонажей гоблиноиды лучше всего общаются с полуорками, главным образом потому, что гоблиноиды привыкли при случае работать с орками, обычно под командой некоторого военачальника-багбира.

Все гоблиноиды питают особую ненависть к эльфам и дварфам, и многие нападают на них, едва заметив. Редкие персонажи-гоблиноиды доброго или нейтрального мировоззрения прилагают большие усилия, чтобы управлять этим убеждением, и обычно добиваются в этом успеха.

Оснащение гоблиноидов

Багбиры и хобгоблины часто используют специальное оружие, называемое гоблинской палкой (см. Приложение).

Животные и домашние животные

Гоблиноиды не держат домашних животных. У них такие существа - для резни и еды. Они часто крадут домашний скот у своих соседей и могут держать козлов, овец или рогатый скот в течение короткого времени, но они обычно съедают их при первой же возможности.

Гоблины имеют специальные отношения с воргами и часто едут на воргах в сражение. Злые волки - союзники гоблинов, но не их слуги.

Кир-ланан (Kir-Lanan)

Регионы: Север, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Атака с Лета (см. "Руководство Монстров"), Парение (умение дракона; см. "Руководство Монстров"), Улучшенный Полет, Крыловорот (умение дракона; см. "Руководство Монстров").

Расовый Hit Dice: 4d8

Регулировка уровня: +4

Ложно помечаемы некоторыми как горгульи (например, авторами "Установки Кампаний Забытых Царств" © - прим. переводчика), кир-лананы - фактически существа, прибывшие на Фаэрун в течение Времени Неприятностей (1358 DR). Они сделали своей миссией уничтожение богов Торила каранием всех, кто верит в них. В мире, в котором религия играет центральную часть в жизни настолько многих народов, это не слабая задача. Это по существу призывает к убийству почти каждой персоны на лике планеты.

Кир-лананы лишь немногим подобны истинным горгульям. Они имеют гуманоидную форму и большие, подобные таковым летучих мышей крылья. Они приблизительно 6 футов ростом и весят около 220 фнт. Их тонкочешуйчатая шкура темноцветна, обычно в пределах от полноч но-синего до глубоко-пурпурного и черного. Некоторые редкие индивидуумы вместо этого имеют темно-красный, изумрудный, серовато-коричневый или серый цвет. Они все имеют рты, полные острых, прямых зубов, и имеют маленькие тупые рожки над лбом. Они сторонятся традиционной одежды, вместо этого обертывая свои туловища тканью, перемешанной с полосами металла, слоновой кости или камня.

Кир-ланан не имеет никакой установленной продолжительности жизни или возрастных категорий, поскольку самые старые члены расы - лишь приблизительно 15-летнего возраста. Они полностью вырастают в пределах одного года от рождения и не показывают никаких признаков ухудшения от старения. Какова протяженность их жизни, никто, вероятно, сказать не сможет.

История

Даже самые заученные души Фаэруна имеют немного ключей об истинной природе кир-лананов. Все, что они знают наверняка - то, что существа сконцентрированы на уничтожении священников и других божественных служащих - или "рабов богов", как их называют кир-лананы - настолько быстро, насколько возможно. Кир-лананы - источник многих слухов на Фаэруне в эти дни. Там, где присела на корточки каменная горгулья, люди шепчутся, что это - на самом деле одна из этих злых тварей, тихо наблюдающих за городом, ожидающая своих собратьев, чтобы ударить вместе. Эти существа, как

предполагают, имеют все виды сил, включая полный иммунитет к магии (неправда) и способность иссушать силу своих противников (правда, по крайней мере частично).

Есть несколько вероятных теорий о том, откуда пришли кир-лананы. Наиболее популярная - то, что существа прибыли из другого мира или плана, составленного полностью из негативной энергии, но, по правде говоря, кир-лананы произошли от невыразимых энергий, развязанных смертью трех богов: Бэйна, Баала и Миркула. Это трио злополучных божеств было убито в течение Времени Неприятностей, и это проявилось во множестве различных разрушительных действий. Часть этой энергии просто не рассеялась, когда мертвые божества ушли с Торила. Вместо этого она соединилась в некоторой глубокой секретной палате в кипящий шар разъяренного хаоса. Первый из кир-лананов вырвался из этой опасной сферы, полностью сформированный и знающий свое ужасное происхождение. Несколько сотен кир-лананов возникли таким образом. Однако, из-за манеры их создания, они были оставлены богами, и они знали это. Они были обречены никогда не быть способными получить покровительство божественных и пропуск в загробную жизнь. Вместо этого их смерть - буквально их конец.

Возмущенные этим болезненным фактом, мертвые кир-лананы решили, что, если бы боги должны были осудить их, то они сделают тот же самый богам. Неспособные сами соответствовать силе богов, существа решили вместо этого нападать на божества единственным способом, которым могли: через тех, кто почитает богов Торила. За годы после своего прибытия на Фазрун кир-лананы осуществили свои планы дать выход ужасу в сердца тех, кто обещал свои души богам. Они первоначально начали с набегов на клериков и адептов и их места поклонения, но в недавние годы они расширили свою ужасающую кампанию, включив всех прихожан храмов, церквей или часовен. Угроза, которую кир-лананы несут народам Фазруна, растет с каждым днем.

Перспектива

Кир-лананы немного заботятся о жизни - своей или чей-то еще. Они существуют исключительно ради причинения неприятностей богам и тем, кто призывает этих безответственных и непостоянных божеств.

Кир-лананы рождаются в изолированных грачовниках и выращиваются всеми взрослыми кир-лананами, которые называют это место домом. Они приходят в мир спустя лишь три месяца после зачатия и полностью вырастают в пределах одного года. В течение этого очень короткого детства эти новые кир-лананы знакомятся ненавистью, которую их старшие держат к богам. Ко времени, когда они готовы протянуть взрослым свои крылья, они несут столько же ненависти к божествам, проклявших их, как и любой другой кир-ланан.

Некоторые редкие кир-лананы не проводят свои дни, вырезая последователей богов. Вместо этого, они наблюдают за действиями народов Фазруна с расстояния, надеясь изучить их силы и слабые стороны. Они тогда возвращают это новооткрытое знание своему народу, так, чтобы кир-лананы могли вычислить лучший способ убить людей более эффективно.

Персонажи-кир-лананы

Кир-лананы одобряют класс бойца, поскольку это - наряду с их врожденными способностями - дает им шанс нанести большинство урона самому большому количеству несчастных верующих в любое время. Заклинания заканчиваются, но когти продолжают убивать всегда. Они чаще всего мультиклассируют как боец/колдун или боец/некромант. Они могут очень тонко манипулировать тайными энергиями, и их природа предоставляет себя обработке негативных энергий.

Общество кир-лананов

Жизнь, как и кир-лананы, неуклонно резка. Они существуют только для того, чтобы убивать, размножаться и изучать, как стать лучше при убийстве. И с мужчинами, и с женщинами в обществе кир-лананов обращаются одинаково. Это - меритократия. Сильнейший правит, независимо от того, кто он.

Большинство кир-лананов блуждает по миру в крыльях - от двух до пяти существ. Эти крылья редко имеют устойчивый состав, присоединяя и оставляя кир-лананов по настроению. Лидеры этих крыльев выбираются боем и те, кто не стал ими, постоянно лгут, чтобы быть в правильной позиции, чтобы бросить вызов лидеру в момент, в который он останется уязвимым. Крылья кир-лананов размножения на земле, устраивая так называемые грачовники. В некоторые времена года - основываясь на графике, известном лишь самим кир-лананам - индивидуальные члены крыла оставляют своих товарищей и путешествуют обратно к своим грачовникам, чтобы разнежиться.

Кроме членов этих крыльев, есть еще две позиции в культуре кир-лананов: валрак и кивар. Обе из этих профессий стоят вне традиционной структуры крыла, позволяя валракам и киварам избежать нормальной конкуренции за лидерство, которая заставляет многих из крыльев тратить впустую время и энергию на внутреннюю борьбу. Внимание кир-лананов было бы лучше потратить битву с верующими, и обязанность валраков и киваров - помочь в этом.

Слово "валрак" означает "глаз" на гортанном языке кир-лананов. Эти существа в одиночку путешествуют по Фазруну, наблюдая за народами и узнавая все, что смогут, о них и их богатой и сложной истории. Делая это, валраки позволяют другим причинить так много разрушения, сколько они смогут, в то время как валраки разведывают новые жертвы и места. "Кивар", с другой стороны, означает "голос". Кивары - комбинация комиссаров и стратегических планировщиков для кир-лананов. Хотя они проводят большинство своего времени в поле, призывая крылья делать попытку больших и более ужасных действий разрушения, в грачовнике кивары собираются, чтобы поглотить и обсудить информацию, собранную



валраками. Они используют ее, чтобы вести кампанию кир-лананов против богов. Кивары - также те, кто заключает временные союзы с другими группами народов, менее набойных в своем поклонении богам. Конечно, как только эти союзники послужили своей цели, они должны быть убиты, но кивары желают позволить им служить своим целям некоторое время.

Новые кир-лананы рождаются в грачовниках и выращиваются киварами. Как только они достигают года или около того в возрасте, они выпускаются в дикие места и посылаются соединиться с новым крылом или укрепить старое. Никто не знает, что случается с кир-лананами, когда они стареют. Старшие - лишь 15-летнего возраста, и многие из тех, кто были частью создания расы, были уничтожены, принесены в жертву или при вызовах на лидерство.

Язык и грамотность

Кир-лананы говорят на своем резком языке (Кир-ланан) и Общем. При разговоре друг с другом они придерживаются Кир-ланана, но используют Общий с сильным акцентом, чтобы общаться с другими. Некоторые валраки фактически приобретают несколько других языков (трудно узнать много о народе, язык которого Вы не понимаете).

Кир-лананы обычно не говорят много. Они предпочитают действие словам.

Всекир-лананы грамотны, кроме варваров.

Способности и расовые особенности

Кир-лананы имеют следующие расовые черты:

- +4 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость. Сильные и быстрые, кир-лананы немного беспокоятся о сохранении контакта с миром вокруг них. Они обычно предпочитают прямой подход к большинству проблем.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, кир-лананы не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость Кир-ланана - 30 футов. Их скорость полета - 90 футов, с хорошей маневренностью.
- Темновидение 60 футов.
- +3 естественный доспех.
- +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.
- Опытный со всем простым оружием и легким доспехом.
- **Hit Dice Чудовищного Гуманоида:** Кир-ланан имеет 4d8 расовый Hit Dice. Персонаж-кир-ланан получает максимальные очки жизни для своего первого чудовищного гуманоидного Hit Die и бросает остальные Hit Dice Чудовищного Гуманоида как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровня классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на своем первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice кир-ланана также обеспечивает +4 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +1, Рефлексов +4 и Воли +4. Кир-лананы с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и спасброски к своему расовому бонусу атаки и спасброскам.
- **Навыки Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида кир-ланана допускает, что его пункты навыка равны (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) x7. Навыки Класса для этих пунктов навыка - Искусство Побега, Скрытность, Слушание, Бесшумное Движение, Обнаружение и Использование Магического Устройства. Кир-ланан не получает x4 множитель для точек навыка, приобретенных от его первого уровня класса.
- **Умения Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида кир-ланана предоставляет ему 2 умения. Типичный кир-ланан выбирает Атаку с Лета и Фокус Оружия (коготь). Кир-ланан с уровнем класса получает умения, основываясь на своем полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Естественные атаки:** Кир-ланан может атаковать 2 когтями, нанося 1d4 пунктов урона каждым. Кир-ланан может атаковать одноручным оружием со своим нормальным бонусом атаки и делать атаку когтем как вторичную (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы на бросок урона).
- **Касание Негативной Энергии (Su):** Три раза в день кир-ланан может использовать атаку касанием, подобную заклинанию *ледящее касание*. Если он поражает рукопашной атакой касанием, он наносит 2d6 пунктов урона и 1 пункт временного урона Силы. Спасбросок Стойкости (DC 12 + модификатор Харизмы) отменяет урон Силы. Кир-ланан излечивает тот же самое количество очков жизни, сколько наносит этой атакой, хотя он не может превышать свои нормальные максимальные очки жизни. Кир-ланан может использовать эту силу в соединении с атакой когтем, но он должен поразить рукопашной атакой, чтобы сделать так. Он не восстанавливает очки жизни за урон когтем, который он наносит.
- **Луч Ослабления (Sp):** Три раза в день кир-ланан может использовать *луч ослабления*, как заклинание, прочитанное колдуном 4-го уровня.
- **Упрек Нежити (Su):** Кир-ланан может упрекать или командовать нежитью три раза в день, как злой клерик с таким количеством уровней, какой кир-ланан имеет Hit Dice.
- **Повреждение Позитивной Энергией:** Кир-ланан получает урон от заклинаний *лечения ран*, святой воды и благословленного оружия, как если бы он был нежитью. Наоборот, она излечивается заклинаниями *причинения ран* и другими применениями негативной энергии. Кир-лананы - не нежить, но их тела наполнены негативной энергией. Они не могут быть изгнаны, но им неудобно при этом, и обычно они стремятся избегать изгоняющего клерика в любом случае.
- **Лишенный Души:** Кир-лананы не могут стать клериками, друидами или паладинами, и они не могут использовать позитивную энергию любого вида. Они не могут когда-либо использовать божественную магию. Они могут стать рейнджерами, но они никогда не получают колдовские способности этого класса. Бард кир-ланан, однако, может учиться заклинаниям *причинения ран* вместо заклинаний *лечения ран*. Так как кир-лананы не имеют души, они могут быть возвращены из мертвых только заклинаниями *желание* или *чудо*, как аутсайдер.
- **Автоматические языки:** Кир-ланан, Общий. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Боец.
- **Регулировка уровня:** +4. Из-за его 4 расового Hit Dice и сверхъестественных и подобных заклинаниям способностей, кир-ланан имеет эффективный уровень персонажа 8 плюс его уровни классов. Таким образом, боец-кир-ланан 7-го уровня имеет ECL 15. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Магия и знания кир-лананов

Кир-лананы не имеют никаких специальных своих расовых заклинаний. Как заклинатели, кир-лананы могут управлять только тайной - и никогда божественной - магией. Они предпочитают заклинания, уничтожающие и развращающие душу, особенно некромантские заклинания. Как существа негативной энергии, они обнаруживают сходство со смертельной магией.

Божества кир-лананов

Кир-лананы не имеют никаких божеств, хотя некоторые кивары заключают временные союзы с прихожанами Шар. Они ценят желание этого божества воевать с другими богами, так что они чувствуют, что могут работать вместе, пока их интересы совпадают. Тем не менее, как только другие боги уйдут, Шар наверняка будет следующей целью в списке кир-лананов.

Кир-лананы ненавидят всех богов и народы, поклоняющиеся им. Они имеют некоторую терпимость к тем, кто просто пудрит мозги богам, но в конце концов кир-лананы хотят убить также и этих людей. Люди, отказывающиеся от богов полностью, могут быть способны работать с кир-лананами без страха предательства, но, делая так, они ставят свои души в смертельную опасность.

Отношения с другими расами

Кир-лананы хотят убить каждого. Они не делают особенной целью одну расу по сравнению с другими. Однако, более набожному человеку более вероятно почувствовать гнев кир-лананов. Благочестие измеряется наблюдением за религиозными обрядами персонажа и его рвением в службе его божеству, не его мировоззрением. Валраки берут это во внимание, когда сообщают о своих наблюдениях и предлагают возможные жертвы для набегов крыла кир-лананов. В случаях, когда валраки сообщают об особенно важной цели, кивары могут иногда координировать атаку многих крыльев, приводя множество кир-лананов разобраться с проблемой.

Лизардфолки (Lizardfolk)

Регионы: Чессента, Чондалвуд, Чалт, Озеро Пара, Острова Нелантер, Вилонский Предел, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Быстрое Плавание, Выживший.

Расовый Hit Dice: 2d8.

Регулировка уровня: +1

Живущие главным образом в болотистых областях Фазруна, лизардфолки - большие, чешуйчатые гуманоиды, дикие мародеры и падальщики. Они не имеют никаких традиций культивирования продовольствия, так что они обеспечивают себя пищей, охотясь на добычу или совершая набеги на кладовые других.

Лизардфолки ростом от 6 до 7 футов и весят от 200 до 250 фунтов. Их чешуя варьируется от темно-зеленой до серой и коричневой. Их плотные мускулистые хвосты от 3 до 4 футов длиной. Большинству не-лизардфолков очень тяжело найти различия между мужчинами и женщинами, но лизардфолки, конечно, не имеют таких проблем.

Молодые лизардфолки вылупляются из яиц, которые тщательно защищены в логовище племени. Оно обычно скрывается глубоко в болоте, но примерно в трети случаев это заполненная воздухом подводная пещера. Потомство вырастает до зрелости в пределах приблизительно пяти лет. Лизардфолки, как известно, живут 80 лет, хотя для мужчин обычно умереть в бою намного раньше, чем они достигнут такого почтенного возраста.

На Фазруне лизардфолков можно найти там, где есть умеренные или теплые болота и топи. Это включает Дипуош, Затопленный Лес, Болото Челимбер, Болото Тун и Ретайлд, Великую Трясину. Большое население лизардфолков также можно найти в Трясине Ящериц, несмотря на относительно холодный климат Побережья Меча.

Лизардфолки имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как и люди.

История

Лизардфолк не имеют какой-либо письменной истории. Они утверждают, что были среди первых гуманоидных рас и что все более слабые, более цивилизованные расы развились от лизардфолков, оставивших болота тысячелетия назад. Лизардфолки по этой причине смотрят свысока на другие расы,



рассматривая их как слабаков, которые не могут вынести суровость жизни на болоте. Фактически, нет никаких причин сомневаться, что лизардфолки - ответвление одной из рас Создателей, давно исчезнувших саурианов, и что они являются очень древней культурой. Они жили почти таким же способом, как и те перь, в течение умопомрачительного времени, намного раньше любой из рас, пришедших на Торил.

Перспектива

Лизардфолки главным образом оценивают все в терминах того, действительно ли это хорошо съест. Для них совершенно бесполезны деньги или драгоценные камни. Они изготавливают свое грубое оружие из камня, дерева и растений, которые можно найти в их сыром доме. Если что-либо можно съесть, это немедленно захватывает интерес лизардфолка. Иначе, об этом не стоит беспокоиться.

Выращивание в племени лизардфолков трудно. Молодежь часто голодна, поскольку им дают лишь остатки пищи, захваченной мужчинами, как только взрослые разделяются с ней. Они часто существуют на съедобных растениях, которые находят поблизости от логовища племени. Лизардфолки всеядны, хотя они имеют сильное предпочтение мясу и находят, что человеческая плоть - вкуснейшая из всех.

Большинство лизардфолков не особенно заботятся о стратегии или тактике. Они - хитрые охотники, но в сражении они просто мчатся на противника и пробуют сокрушить его своей превосходящей силой или силой явного количества. Однако, когда лизардфолки атакованы, они используют свои навыки охотников, чтобы устраивать ямы и другие ловушки для тех, кто преследует их. Простые, но смертельные западни типа этих защищают многие логовища лизардфолков.

Лизардфолк иногда покидают свои дома, чтобы охотиться на большую, более устрашающую добычу. Другие желают больше узнать о мире за пределами болот, чтобы сообщить об этом лидерам своих племен. В то время как лизардфолки не злые по природе, они дикие и им трудно ассимилироваться в Фаэрунское общество. Большинство даже и не пробуют. Им стоит поучиться мягкости и, возможно, преподать им кое-что от том, как реальный народ - лизардфолки - живет.

Персонажи-лизардфолки

Лизардфолки, живя близко к земле, берут все благословения, которые природа предлагает им. По этой причине одобренный класс лизардфолка - друид. Есть также много варваров и бойцов в их племенах, и случайно - клерик-другой.

Общество лизардфолков

Лизардфолки имеют патриархальное общество. Самый сильный член племени управляет другими на основании только своей силы. Большинство достаточно мудры, чтобы признать эту силу, так что вызовы случаются нечасто. Когда они происходят, это полностью разрушает жизнь племени, пока или не будет установлен новый лидер, или старый вновь подтвердит свое положение.

Женщины-лизардфолки концентрируются на высиживании яиц и выращивании потомства. Также их работа - обслуживать лагерь племени. Иногда это немногим более чем откусывание влажных растений, используемых лизардфолками для постели, но некоторых племенах они строят хижины делают и используют щиты и оружие. Некоторые даже учились использовать оружие, которые они сняли с тел более ранней добычи.

Матери плотно наблюдают за своим потомством. В этом им помогают все женские члены племени. За потомством часто трудно уследить, они склонны к блужданию из лагеря и могут убежать в открытое болото. В любое время имеется половина потомства от количества взрослых. В типичном лагере 150 лизардфолков, из них приблизительно 50 - взрослые мужчины, 50 - взрослые женщины и 50 - потомство.

С возрастом лизардфолки замедляются. В возрасте 60 лет или около того они просто лежат на теплых скалах и греются на солнце. Когда эти существа умирают, они используются остальной частью племени в церемониальном бдении, их плоть становится частью племени и буквально, и фигурально.

При блуждании за пределами своих болотистых территорий большинство лизардфолков работает маленькими группами по двое-трое. В редких случаях он может быть найден путешествуя в одиночку. Обычно, тем не менее, лизардфолк чувствует потребность иметь по крайней мере еще одного лизардфолка рядом, чтобы всегда помнить, кто они. Иначе они боятся, что могут быть совращены цивилизованными путями внешнего мира и ни когда не вернутся домой.

Язык и грамотность

Лизардфолки говорят на Драконьем. Более интеллектуальные иногда приобретают Общий, в основном чтобы пугать потенциальную добычу. Более редко они изучают языки подобно Дварфскому, Эльфийскому, Гоблинскому, Оркскому или языку соседей по домашнему региону, в зависимости от того, где они живут.

Все лизардфолки неграмотны, кроме имеющих класс игрового персонажа кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Лизардфолк имеет следующие расовые черты:

- +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Интеллект. Сильные и выносливые воины, лизардфолки не особенно ценят накопление знаний.
- Средний размер: Как существа Среднего размера, лизардфолки не имеют никаких специальных бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Сухопутная скорость Лизардфолка - 30 футов.
- Темновидение 60 футов.
- +5 естественный доспех.
- Опытный со всем простым оружием, щитами и колючими дротиками. Лизардфолки обычно придерживаются оружия, которые они могут создать из доступных материалов.
- +4 расовый бонус на проверки Баланса, Прыжка и Плавания
- **Гуманоидный Hit Dice:** Лизардфолк имеет 2d8 расовый Hit Dice. Персонаж-лизардфолк получает максимальные очки жизни для своего первого гуманоидного Hit Die и бросает свои остальные гуманоидные Hit Dice как обычно. Он

бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice лизардфолка также обеспечивает +1 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +0, Рефлексов +3 и Воли +0. Лизардфолк с уровнями классов добавляет бонус атаки класса и бонусы спасбросков к своей расовой атаке и бонусам спасбросков.

- **Гуманоидные Навыки:** Гуманоидный Hit Dice лизардфолка предоставляет ему пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) x5. Навыки класса для этих пунктов навыка - Баланс, Прыжок и Плавание. Лизардфолк не получает x4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от его первого уровня класса.
- **Гуманоидные Умения:** Гуманоидный Hit Dice лизардфолка предоставляет ему одно умение. Типичный лизардфолк выбирает Мульти атаку. Персонаж лизардфолка с уровнем класса получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Естественные атаки:** Лизардфолк может атаковать 2 когтями и укусом. Когти наносят 1d4 пунктов урона и укус - вторичная атака (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы к броску урона), которая наносит 1d4 пунктов урона. Лизардфолк может атаковать оружием со своим нормальным бонусом атаки и делать укус или атаку когтем как вторичную.
- **Задержка Дыхания:** Лизардфолк может задерживать свое дыхание в течение количества раундов, равного 4 x показатель Телосложения, прежде чем он имеет опасность утонуть.
- **Автоматические языки:** Драконий, домашний регион. **Бонусные языки:** Общий, по региону.
- **Одобренный класс:** Друид.
- **Регулировка уровня:** +1. Из-за его расового Hit Dice, естественных атак и расовых бонусов навыков, лизардфолк имеет эффективный уровень персонажа 3 плюс его уровни классов. Таким образом, друид-лизардфолк 3-го уровня имеет ECL 6. См. Таблицу 1 во Вступлении.

Божества лизардфолков

Лизардфолки поклоняются Семуани. Их клерики не имеют истинных святынь или священных мест и не проводят регулярных служб. Вместо этого они функционируют как шаманы, принося благословение Семуани народам бога всякий раз, когда они призваны. Бог лизардфолков - источник великой гордости этих существ. Это божество работает взявшись за руки с природой, что помогает объяснить огромное количество друидов-лизардфолков. Те, кто возвращает поклонение Семуани, легко перескакивает к поклонению самой природе.

Отношения с другими расами

Единственное отношение, которое большинство лизардфолков имеет с другими расами - таковое охотника, ищущего добычу. Более цивилизованные лизардфолки понимают, что другие расы могут иметь кое-что, чему у них можно научиться, и они желают вести переговоры с ними - по крайней мере, пока их брюхо полно. Лизардфолк с пустым животом печально известен плохой рассудительностью.

Оснащение лизардфолков

Лизардфолки используют ограниченное количество оружия, предпочитая придерживаться инструментов войны, которые они могут легко создать вручную из доступных материалов. Однако, они имеют одно оружие, уникальное для их расы - колющий дротик (см. Приложение).

Животные и домашние животные

Лизардфолки не выращивают животных и не держат домашних животных. Для них такие существа - для кражи, резни и еды. В редких случаях друиды-лизардфолки используют магию, чтобы зачаровать динозавров и поехать на могущественных тварях в сражение.

Ликантропы (Lycanthropes)

Регионы: По расе или региону базового гуманоида.

Расовое Умение: Улучшенный Контроль Формы (см. "Руководство Монстров").

Регулировка уровня: Изменяется; см. ниже.

Ликантропы - не раса, а группа людей, все из которых страдают от общего проклятия. Ликантропы имеют способность изменяться в животную или гибридную форму и они иногда делают так непреднамеренно. Любой вид гиганта или гуманоида может страдать от ликантропии. На Фаэруне следующие виды ликантропов обычны: летучая мышь-оборотень, медведь-оборотень, кабан-оборотень, кошка-оборотень, крокодил-оборотень, крыса-оборотень, акула-оборотень, тигр-оборотень, вервольф и эльфийские литари, специальный вид вервольфов. Каждый из этих ликантропов может преобразовываться из своей нормальной гуманоидной формы в таковую специфического животного или гибридную форму, которая является превращением гуманоидной и животной форм.

В своих гуманоидных формах ликантропы - по существу те же, кем они некогда были. В то время как вероятность возможности для них умереть насильственной смертью очень увеличилась, их естественная продолжительность жизни осталась той же самой, что и прежде, чем они стали ликантропами. Их рост, вес и другие физические особенности также неизменны. В их животных формах ликантропы имеют возраст, пропорциональный их человеческой форме. Другими словами, пожилой человеческий вервольф в своей форме волка напоминает пожилого волка, несмотря на тот факт, что реальный волк его возраста был бы давно уже мертв.

Имеется, фактически, два вида ликантропов: те, кто получили это состояние как проклятие (сокрушенные ликантропы) и те, кто были рождены с этим (естественные ликантропы). Ребенок естественного ликантропа - всегда естественный

ликантроп, но ребенок сокрушенного ликантропа - нормальный пример его расы до половой зрелости, когда появляется шанс 50%, что ребенок получит ликантропию как естественный ликантроп.

Ликантропы имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как персонажи их базовой расы.

История

Ликантропия, похоже - чума Фаэруна начиная с его самых ранних дней. Некоторые говорят, что Малар, Звериный Лорд, создал первых ликантропов из варварских человеческих племен тысячи лет назад, чтобы наполнить расу дикой хитростью и силой хищных животных, которыми они восхищались. Другие полагают, что ликантропия была даром богини Селунэ человеческим детям, осиротевшим в опасных диких местах, благословение, чтобы помочь им выжить. От этих древних людей старые ликантропические родословные проходили сквозь века, немногие по количеству, но рассеянные по всей дикой местности Фаэруна.

Ликантропы не имеют никакой реальной расовой истории, так как их история - история индивидуума здесь, семейства там или, реже - стаи кровожадных мародеров. В то время как злые ликантропы вырезали при случае целые деревни, а добрые ликантропы отважно защищали дома невинных против злых налетчиков, ликантропы никогда не собрались в количестве больше нескольких дюжин, не основывали города и не поднимали королевства.

В то время как большинство родословных ликантропов Фаэруна начались в человеческом народе, ликантропы других рас не невозможны. Орки-кабаны-оборотни и гоблины-вервольфы иногда становятся внушающими страх чемпионами своих племен. Эльфийские вервольфы, известные как литари - раса естественных ликантропов, происхождение которых восходит к первым эльфийским исследованиям Фаэруна, и добрые литари жили среди лунных эльфов и лесных эльфов в течение тысяч лет.

Ходят слухи, что множество новых видов ликантропов было найдено на Фаэруне начиная со Времени Неприятностей. Рассеяны сообщения о бизонах, собаках, дельфинах, леопардах, совах и пантерах-оборотнях.

Естественные ликантропы редко имеют проблемы со своей ликантропией. Они рассматривают свое "проклятие" как дар. Этот народ понимает, что их ликантропия делает их специальными, и многие из них принимают карьеру авантюриста. Если ликантропии боятся или она оскорбляется в их гуманоидной культуре, они могут чувствовать некоторый позор, настолько отличаясь от тех, кто вокруг них, но они редко желают быть "вылеченным" от своего состояния, если вообще желают. Естественные ликантропы злого мировоззрения упиваются своей дикой природой и рассматривают себя как более сильных и более пригодных, чем их нормальные товарищи. Их сила дает им право убивать, грабить и терроризировать любого, кто слишком слаб, чтобы защититься.

Сокрушенные ликантропы часто страшатся обнаружить свое состояние. Пробуждение покрытым кровью и амнезия - это выглядит достаточно плохо. Понять, что эта ситуация будет повторяться три ночи каждый месяц остальную часть вашей жизни, может быть почти невыносимо. Большинство таких людей пробует найти лечение настолько быстро, насколько возможно. Конечно, не каждый имеет доступ к белладонне - которая должна быть принята в пределах часа после атаки - или к заклинателю высокого уровня, который может удалить это состояние.

Наихудшее для проклятого ликантропа - то, что любое добровольное изменение в животную или гибридную форму немедленно изменяет мировоззрение гуманоида к таковому ликантропической формы. Если оно отличается от текущего мировоззрения персонажа, это может быть резкое изменение, тяжелое для персонажа. Довольно трудно для вервольфа-паладина оставаться паладином долгое время перед лицом соблазнительной приманки признать свою дикую сторону.



Тем не менее, как только мировоззрение персонажа приходит в соответствие с таковым его животной формы, сокрушенный ликантроп приходит к соглашению со своим проклятием. Сражение между двумя сторонами его личности - его гуманоидным и животным "я" - заканчивается.

Большинство авантюристов-ликантропов - одиночки. Они могут присоединяться к банде согласных авантюристов и даже работать с ними несколько десятидневков зараз. Тем не менее, в полнолуние они исчезают в поиске места для себя. Все они слишком хорошо знают, что многие народы не любят ликантропов, так что они принимают сильные боли, чтобы скрыть свою истинную природу.

Персонажи-ликантропы

Гуманоидная форма ликантропа определяет его класс. Многие проклятые ликантропы были изначально авантюристами, поскольку они - вид людей, который наиболее вероятно столкнется с тем, что приведет его к таким неприятностям. Если ликантроп не был авантюристом прежде, он, вероятно, станет тем теперь. Полные главы саг об авантюристах могут быть написаны об их поисках некоторого способа удалить проклятие, даже если главный герой истории был некогда простым обывателем, которому лишь случилось оказаться не в том месте не в то время.

Общество ликантропов

Естественные ликантропы часто происходят из семейств ликантропов, пропустивших "проклятие" сквозь поколения. Они обычно осторожны, скрывая свою истинную природу от людей, которых они знают не очень хорошо, поскольку есть много не-ликантропов, полагающих, что ликантроп хорош лишь мертвым. Дети естественных ликантропов могут начинать изменять форму при первой полной луне после их рождения.

Сокрушенные ликантропы редко имеют како-либо вид общества или семейства, который поддерживают. Если их не находит ликантроп, подаривший им проклятие, многие сокрушенные ликантропы никогда не встречают других своего вида. Злые ликантропы, как известно, небрежно распространяли свое проклятие, чтобы создать стаю последователей. Конечно, если новые ликантропы не взволнованы своим несчастьем, эта стратегия может легко иметь неприятные последствия.

Ликантропы стареют, взрослеют и умирают точно так же, как кто-либо еще из их гуманоидной расы. Их животная форма стареет пропорционально гуманоидной форме. Молодой ликантроп становится молодым животным. Пожилой ликантроп, который может лишь ходить, о кажется в той же ситуации как животное.

Опять же, литари - исключение. Литари - почти всегда друзья друг другу изначально. Они часто бегают стайей вместе и обычно уважаются другими эльфами как существа мощной магии.

Язык и грамотность

Ликантропы говорят на любых языках, обычных для своей гуманоидной формы. Они также могут эмпатически общаться с нормальными или ужасными животными той же формы, как и их ликантропическая животная форма.

Грамотность ликантропа определяется его гуманоидной формой.

ТАБЛИЦА 9-1: ЧЕРТЫ ЛИКАНТРОПОВ

Название	Животная Форма	Животный HD	Животный ВAB	Базовые Спасброски Животного	Регулировка Показателей Способности Животной или Гибридной Формы	Миро-воззрение
Литари	Волк	2d8	+1	Стойкость +3, Рефлексы +3, Воля +0	Сила +2, Ловкость +4, Телосложение +4	Хаотическое Добро
Летучая мышь-оборотень	Ужасная летучая мышь	4d8	+3	Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +4	Сила +6, Ловкость +12, Телосложение +6	Нейтральное зло
Медведь-оборотень	Бурый медведь	6d8	+4	Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +2	Сила +16, Ловкость +2, Телосложение +8	Законное Добро
Кабан-оборотень	Боров	3d8	+2	Стойкость +3, Рефлексы +3, Воля +1	Сила +4, Телосложение +6	Нейтральный
Крокодил-оборотень	Крокодил	3d8	+2	Стойкость +3, Рефлексы +3, Воля +1	Сила +8, Ловкость +2, Телосложение +6	Нейтральное зло
Крыса-оборотень	Ужасная крыса	1d8	+0	Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +0	Ловкость +6, Телосложение +2	Хаотическое зло
Акула-оборотень	Большая акула	7d8	+5	Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +2	Сила +6, Ловкость +4, Телосложение +2	Нейтральное зло
Тигр-оборотень	Тигр	6d8	+4	Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +2	Сила +12, Ловкость +4, Телосложение +6	Нейтральный
Вервольф	Волк	2d8	+1	Стойкость +3, Рефлексы +3, Воля +0	Сила +2, Ловкость +4, Телосложение +4	Хаотическое зло

ТАБЛИЦА 9-2: УМЕНИЯ И НАВЫКИ ЛИКАНТРОПОВ

Название	Животные Умения	Пункты Навыка	Навыки Класса Животного
Литари	Выслеживание, Фокус оружия (укус)	(2 + Модификатор Интеллекта) x5	Слушание, Обнаружение
Летучая мышь-оборотень	Настороженность, Скрытный	(2 + Модификатор Интеллекта) x7	Скрытность, Слушание, Бесшумное движение, Обнаружение
Медведь-оборотень	Выносливость, Бег, Выслеживание	(2 + Модификатор Интеллекта) x9	Слушание, Обнаружение
Кабан-оборотень	Настороженность, Крепость	(2 + Модификатор Интеллекта) x6	Слушание, Обнаружение
Крокодил-оборотень	Настороженность, Фокус навыка (скрытность)	(2 + Модификатор Интеллекта) x6	Скрытность, Слушание, Обнаружение
Крыса-оборотень	Настороженность, Ловкость с Оружием (укус)	(2 + Модификатор Интеллекта) x4	Скрытность, Слушание, Бесшумное движение, Обнаружение
Акула-оборотень	Настороженность, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива	(2 + Модификатор Интеллекта) x10	Слушание, Обнаружение
Тигр-оборотень	Настороженность, Фокус оружия (укус, коготь)	(2 + Модификатор Интеллекта) x9	Скрытность, Бесшумное движение, Плавание
Вервольф	Выслеживание, Фокус оружия (укус)	(2 + Модификатор Интеллекта) x5	Слушание, Обнаружение

Шаблон ликантропа

"Ликантроп" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду или гиганту (упоминаемому после этого как "персонаж"). Становление ликантропом очень подобно мультиклассированию в живое тное и получению соответствующего Hit Dice.

Размер и Тип: Тип персонажа не изменяется, но персонаж получает подтип меняющего форму. Ликантроп берет характеристики некоторого существа Животного типа (упоминаемого после этого как "животное"). Это может быть любой хищник, падальщик или всеядное существо, размер которого - в пределах одного шага от размера базового существа (от Маленького до Большого для базового персонажа Среднего размера). Ликантропы могут также принимать гибридную форму, которая комбинирует особенности персонажа и животного. Гибридная форма ликантропа - того же размера, как животная форма или базовая форма, которая больше.

Hit Dice и очки жизни: Как у персонажа, плюс таковые животного. Чтобы вычислить полные очки жизни, примените модификаторы Телосложению согласно показателям, которые ликантроп имеет в каждой из форм. Например, человек обыватель с показателем Телосложения 11 как человек и показателем Телосложения 15 как волк имеет 1d4 плюс 2d8+4 очков жизни.

Скорость: Как персонаж или животное, в зависимости от того, которую форму ликантроп использует.

АС: Естественный доспех персонажа увеличивается на +2 во всех формах. В гибридной форме естественный бонус доспеха ликантропа равен естественному бонусу доспеха его животной формы или его базовой формы, который лучше.

Базовая Атака: Добавьте базовую атаку животного к базовой атаке персонажа.

Атаки: Как персонаж или животное, в зависимости от того, которую форму ликантроп использует. Ликантроп в гибридной форме получает 2 когтя и укус как естественные атаки. Наносимый урон основанный на размере гибридной формы:

Гибридный Размер	Коготь	Укус
Маленький	1d3	1d4
Средний	1d4	1d6
Большой	1d6	1d8
Огромный	2d4	2d6

Гибрид может атаковать оружием и укусом или может нападать своими естественными атаками. Атака укусом гибрида - вторичная атака, но не штрафует атаки персонажа с любым оружием, которым он владеет, или его когтями.

Урон: Как персонаж или животное, в зависимости от того, которую форму ликантроп использует.

Специальные Атаки: Ликантроп сохраняет все специальные атаки персонажа или животного, в зависимости от того, которую форму он использует. Гуманоидные и гибридные формы не получают никаких специальных атак животной формы. Заклинатели-ликантропы не могут читать заклинания с V, S или M. компонентами в животной форме или заклинания с V компонентами в гибридной форме.

Проклятие Ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом естественного ликантропа в животной или гибридной форме, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или получить ликантропию. Если жертва за пределами одной категории размера от ликантропа (например, холмовой гигант, которого кусает крыса-оборотень), жертва не может получить ликантропию от этого ликантропа. Сокрушенные ликантропы не могут передавать Проклятие Ликантропии.

Специальные Качества: Ликантроп сохраняет все специальные качества персонажа и животного во всех формах, а также получает перечисленные ниже.

Дополнительная Форма (Su): Ликантроп может изменяться в животную форму, как использованием заклинания *полиморф себя*, хотя на ее оснащение это не воздействует и он не восстанавливает очки жизни для изменяющейся формы, и только определенная животная форма, прописанная для ликантропа, может быть принята. Он не получает показатели способностей

животного, но вместо этого добавляет физические модификаторы показателей способности животного к своим показателям способностей. Ликантроп также может принимать двуногую гибридную форму с цепкими руками и животными особенностями. Изменение к или от животной или гибридной формы - стандартное действие. Убитый ликантроп возвращается к своей гуманоидной форме, хотя остается мертв. Отделенные части тела сохраняют свою животную форму. Сокрушенные ликантропы находят эту способность трудной для управления (см. Ликантропию как Несчастье, ниже), но естественные ликантропы имеют полный контроль над этой силой.

Уменьшение Урона (Ех): Ликантроп в животной или гибридной форме получает уменьшение урона 10/серебро.

Сочувствие Ликантропам (Ех): В любой форме ликантропы могут связываться и сочувствовать с нормальными или ужасными животными своей животной формы. Это дает им +4 расовый бонус проверок при влиянии на отношение животного и позволяет связать простых концепций и (если животное дружелюбно) команды, типа "друг", "противник", "бежать" и "атаковать".

Видение при Слабом Освещении (Ех): Ликантроп получает видение при слабом освещении в любой форме.

Нюх (Ех): Ликантроп получает нюх в любой форме.

Базовые Спасброски: Добавьте базовые спасброски животного базовым спас броскам персонажа.

Способности: Все ликантропы получают +2 к Мудрости. Кроме того, находясь в животной или гибридной форме, физические показатели способностей ликантропа улучшаются, как изложено в Таблице 9-1. Эта регулировка равна нормальному показателю способности животного -10 или -11. Например, крокодил-оборотень (Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 17) добавляет Силу +8, Ловкость +2 и Телосложение +6 к своим нормальным показателям способностей, когда она принимает крокодилию или гибридную форму.

Кроме того, ликантроп может также получать дополнительное увеличение показателя способности на основании своих дополнительных Hit Dice.

Навыки: Ликантроп получает пункты навыков, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) на Hit Die своей животной формы, как будто он мультиклассировал в животный тип. (Тем не менее, для животного - не его первый Hit Die, и он не получает учетверенные пункты навыка для любого животного Hit Dice.) Любой навык, внесенный в список в описании животного - навык класса для животных уровней ликантропа. В любой форме ликантроп сохраняет любые расовые бонусы навыку в базового персонажа и животного, хотя условные бонусы навыков, типа бонуса камуфляжа тигра-оборотня к проверкам Скрытности, применяются только в соответствующей форме.

Умения: Добавьте умения животного к таковым персонажа. Если это при этом ликантроп получает одно и то же умение дважды, он не получает никакой выгоды, если умение обычно не может быть взято более чем однажды, и дублированное умение работает, как отмечено в описании умения. Это может предоставлять ликантропу большее количество умений, чем имеет право персонаж его полного Hit Dice. Любые "дополнительные" умения получены как бонусные умения.

Возможно, что ликантроп не может выполнить предпосылки для всех своих умений, находясь в гуманоидной форме. Если это происходит, ликантроп все же имеет умения, но не может использовать их, находясь в гуманоидной форме (см. Предпосылки в Главе 5 "Руководства Игрока"). Ликантропы получают Железную Волю как бонусное умение.

Климат/ландшафт: Любой.

Организация: Уединенный или пара, иногда семейство (2 -4), стая (6 -10) или группа (семейство плюс связанные животные)

Оценка Вызова: По уровню класса или по базовому существу, как изменено ниже:

Животная форма от 1 до 2 HD: +2

Животная форма от 3 HD до 5 HD: +3

Животная форма от 6 HD до 10 HD: +4

Животная форма от 11 до 20 HD: +5

Животная форма 21+ HD: +6

Регулировка уровня: Как персонаж, +1 (сокрушенный) или +2 (естественный). Кроме того, эффективный уровень персонажа персонажа увеличен на расовый Hit Dice животной формы.

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Любое (см. Проклятие Ликантропии, ниже). Благородные существа типа медведей, орлов или львов обычно производят ликантропов доброго мировоззрения. Зловещие существа типа крыс, змей или волков обычно производят ликантропов злого мировоззрения. Это - отражение того, как эти животные воспринимаются, а не какое-либо врожденное качество самого животного.

Продвижение: По классу персонажа

Способности и расовые особенности

Обратитесь к Шаблону Ликантропа для деталей относительно создания ликантропов. Персонажи-ликантропы обладают следующими расовыми чертами.

- Мудрость +2 во всех формах. Кроме того, физические способности ликантропа увеличены на модификаторы способности животной формы, когда ликантроп изменяется к своей гибридной или животной формам. См. Таблицу 9-1.
- Размер согласно базовому персонажу или существу (или животной форме).
- Видение при слабом освещении в любой форме.
- Нюх в любой форме.
- **Расовый Hit Dice:** Ликантроп добавляет Hit Dice своей животной формы к своему базовому Hit Dice для расы, уровня и класса. Это изменяет базовую атаку ликантропа и его базовые спасброски соответственно. См. Таблицу 9-1.
- **Расовые Навыки:** Ликантроп добавляет пункты навыка для своего животного Hit Dice, как будто он мультиклассировал в животный тип. См. Таблицу 9-2, Умения и Навыки Ликантропа. Он получает пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) на Hit Die животной формы. С любыми навыками, которые появляются в описании животного, обращаются как с навыками класса для животных уровней ликантропа. Максимальные разряды навыку в ликантропа равны Hit Dice его животной формы + его расовый Hit Dice (если есть) + его уровень класса + 3. Любая расовая регулировка навыку в базовой расы ликантропа и его животной формы (но не условная регулировка) добавляется к его проверкам навыков в любой форме.
- **Расовые умения:** Добавьте Hit Dice животного к Hit Dice базового персонажа, чтобы определить, сколько умений персонаж имеет. Все ликантропы получают Железную Волю как бонусное умение.
- **Естественный Доспех:** Ликантроп получает +2 естественный доспех в любой форме.

- Дополнительная Форма.
- Сочувствие Ликантропам.
- Проклятие Ликантропии (только естественный ликантроп).
- **Уменьшение урона:** 10/серебро (только в животной или гибридной форме).
- **Автоматические языки:** Как базовое существо.
- **Регулировка уровня:** +1 (сокрушенный) или +2 (естественный). Естественный ликантроп имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 2 + HD животной формы + расовый HD (если есть) + уровни классов, так, человек медведь-оборотень боец 4-го уровня имеет ECL 12.
- **Одобранный класс:** Как базовое существо.

Ликантропия как несчастье

Когда ликантропия касается персонажа через укус ликантропа (см. выше), никаких признаков не появляется до первой ночи следующего полнолуния. Этой ночью сокрушенный персонаж непреднамеренно принимает животную форму и забывает свою личность, временно становясь NPC под управлением DM'a. Персонаж остается в животной форме, принимая соответствующее мировоззрение, до следующего рассвета.

Действия персонажа в течение этого первого эпизода диктуются мировоззрением его животной формы. Существа доброго мировоззрения стремятся избегать поселений или путешественников и искусственной окружающей среды, разыскивая глухие места. Они могут охотиться на естественную для своего вида добычу, но избегать нападать на незлых интеллектуальных существ. Злые существа стремятся убивать так много интеллектуальных существ, сколько возможно, часто убивая своих собственных членов семейства и друзей. Они вообще разыскивают места, где такие жертвы могут быть найдены. Нейтральные существа ищут отдаленные области и избегают контакта с цивилизацией, но могут нападать на путешественников или другой народ за границами дикой местности из естественной свирепости и голода, а не с преступными намерениями. В любом случае, персонаж не помнит ничего о всем эпизоде (или последующих эпизодах), если он не преуспевает в проверке Мудрости (DC 15) при пробуждении, когда он становится знающим свое ликантропическое состояние.

После этого персонаж подвержен ненамеренному преобразованию под полной луной и всякий раз, когда поврежден в бою. Он чувствует подавляющую ярость преобразования и должен преуспеть в проверке Контроля Формы, чтобы сопротивляться изменению в животную форму (см. Контроль Формы в "Руководстве Монстров"). Любой персонаж, еще не знающий о своем ликантропическом состоянии, временно становится NPC под управлением DM'a в течение ненамеренного изменения и действует, как описано выше.

Персонаж с пониманием своего состояния сохраняет свою личность и не теряет контроль над своими действиями, если изменяется. Однако, каждый раз, когда он изменяется к своей животной форме, он должен делать спасбросок Воли (DC 15 + количество раз, которое он был в животной форме) или постоянно принять мировоззрение своей животной формы во всех формах. Злой ликантроп, знающий о своих действиях в животной форме, не вынужден разбойничать и убивать без разбора, но он восхищается кровопролитием и, конечно, будет разыскивать возможность вырезать интеллектуальные существа, предпочтительно таковые своей расы.

Как только персонаж становится знающим о несчастье, он может добровольно попытаться измениться к животной или гибридной форме, используя соответствующего DC Контроль Формы. Попытка - стандартное действие и может быть сделана каждый раунд. Любое добровольное изменение к животной или гибридной форме немедленно и постоянно изменяет мировоззрение персонажа к таковому соответствующего ликантропа.

Изменение формы

Изменение формы - стандартное действие. Если изменение ненамеренно, персонаж исполняет изменение в свой следующий ход после случая ее срабатывания. Изменение к животной или гибридной форме разрушает доспех персонажа и его одежду (включая любые носимые изделия), если новая форма больше, чем естественная форма персонажа; несомые изделия просто падают. Персонажи могут торопливо скидывать одежду при изменении, но не доспехи. Магический доспех переживает изменение, если преуспевает в спасброске Стойкости (DC 15). Сокрушенный персонаж, не знающий своего состояния, остается в животной форме до следующего рассвета. Сокрушенный персонаж, который знает свое состояние (см. выше), может попытаться возобновить гуманоидную форму после изменения (добровольного или ненамеренного) с Контроля Формы, но если он проваливает проверку, то остается в животной (или гибридной) форме до следующего рассвета.

Типы ликантропов

Большинство типов ликантропов имеет свои специальные способности, так как каждый получает специальные способности и расовые бонусные навыки своей животной формы.

Литари (Lythari) и вервольфы (Werewolves)

Литари и вервольфы имеют следующие специальные способности:

Подсечка (Ex): В животной форме, если вервольф поражает атакой укусом, он может делать попытку подсечки цели как свободное действие, без того, чтобы делать атаку касанием или вызывать атаку возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может попытаться подсечь вервольфа.

Навыки: Литари и вервольфы получают +4 расовых бонус к проверкам Выживания при прослеживании нюхом.

Летучая мышь-оборотень (Werebat)

Летучие мыши-оборотени имеют следующие специальные способности:

Слепое Чувство (Ex): В животной форме летучая мышь-оборотень замечает и определяет существа и объекты в пределах 40 футов. Существа, обнаруженные через слепое чувство, имеют укрывательство 100% против летучей мыши-оборотня, если она не может также видеть их обычно. Заклинание *тишина* или эффект глухоты отменяют эту способность.

Навыки: Летучие мыши-оборотни получают +4 расовый бонус по проверкам Обнаружения и Слушания. Эти бонусы теряются, если отменено слепое видение летучей мыши-оборотня.

Медведь-оборотень (Werebear)

Медведи-оборотени имеют следующие специальные способности:

Улучшенный Захват (Ex): В животной форме, если медведь-оборотень поражает атакой когтем, он может пытаться начинать схватывание как свободное действие, без того, чтобы вызвать атаку возможности.

Навыки: Медведи-оборотени получают +4 расовый бонус к проверкам Плавания.

Кабан-оборотень (Wereboar)

Кабаны-оборотни имеют следующую специальную способность:

Свирепость (Ex): В любой форме кабан-оборотень продолжает биться без штрафа, даже когда поврежден или умирает.

Крокодил-оборотень (Werecrocodile)

Крокодилы-оборотни имеют следующие специальные способности:

Задержка Дыхания (Ex): В любой форме крокодил-оборотень может задерживать свое дыхание в течение количества раундов, равного учетверенному его показателю Телосложени, прежде чем он рискует утонуть. (См. "Руководство Ведущего").

Улучшенный Захват (Ex): В животной форме, если крокодил-оборотень поражает противника, который по крайней мере на одну категорию размера меньше его, атакой укусом, он может пытаться начинать схватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаку возможности.

Навыки: В животной форме крокодил-оборотень получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности, когда находится в воде.

Крыса-оборотень (Wererat)

Крысы-оборотни имеют следующие специальные способности:

Болезнь (Ex): В животной форме укус крысы-оборотня несет лихорадку грязи (спасбросок Стойкости DC 12, инкубационный период 1d3 дней).

Навыки: Крыса-оборотень в крысиной или гибридной форме использует свой модификатор Ловкости для проверок Подъема. Крыса-оборотень получает +8 расовый бонус к проверкам Плавания в любой форме.

Акула-оборотень (Wereshark)

Акулы-оборотни имеют следующие специальные способности:

Острый Нюх (Ex): В любой форме акула-оборотень в воде обнаруживает существа в пределах 180 футов. Точное местоположение не показано, если акула-оборотень не в пределах 5 футов от существа.

Слепое Чувство (Ex): В любой форме акула-оборотень в воде замечает и определяет существа в пределах 30 футов. Существа, обнаруженные через слепое чувство, имеют укрывательство 100% против акулы-оборотня, если она не может также видеть их обычно.

Тигр-оборотень (Weretiger)

Тигры-оборотни имеют следующие специальные способности:

Улучшенный Захват (Ex): В животной форме, если тигр-оборотень поражает атакой когтем или укусом, она может пытаться начинать схватывание как свободное действие, без того, чтобы вызвать атаку возможности. Если он удерживает, то может царапать.

Наскок (Ex): В животной форме, если тигр-оборотень прыгает на своего противника в течение первого раунда боя, он может делать полную атаку, даже если он имеет уже сделал действие движения.

Царапание (Ex): Тигр-оборотень в животной форме, который удерживает, может делать две атаки царапанием своими задними ногами, каждая наносит урон, равный 1d8 + модификатор Силы. Он может пытаться царапать каждый раунд, пока схватывает своего противника.

Навыки: В любой форме тигр-оборотень получает +4 расовый бонус на проверки Баланса, Скрытности и Бесшумного Движения. В области высокой травы или густого подлеска его бонус Скрытности повышается до +8 в животной форме.

Божества ликантропов

Расовые божества ликантропов определены их базовой расой. Рожденные ликантропы обычно поклоняются богу природы в пантеоне своей расы, если имеется такое божество. Селунэ и Малар - также божества-покровители добрых и злых ликантропов соответственно.

Отношения с другими расами

Отношения ликантропов с другими расами главным образом определены его базовой расой. Однако, так как мировоззрение большинства ликантропов довольно известно, большинство людей предполагает, что ликантроп имеет одно и то же мировоззрение во всех своих формах. Если они знают о несчастьи ликантропа, они часто базируют свое мнение о ликантропе тем, как близко они друг к другу в своих мировоззрениях.

Шейд (Shade)

Регион: Анорач.

Регулировка уровня: +4.

Более двух тысяч лет назад, правитель летучего города Нетерезов переместил весь с вой город на План Тени, чтобы исследовать этот тусклый и рискованный план. В течение тысяч лет Город Шейд был потерян для человеческих знаний, но в 1372 DR он резко вернулся на Фазрун над Ужасным Лесом. Сегодня он поднимается над пустыней Анорач, землей, которая была некогда плодородной частью Империи Нетерил. Почему Нетерезы - теперь известные как Шедовары - возвратились и что они планируют - две тайны, которые беспокоят правителей каждой нации Фазруна. Большой страх, сопровождающий решение этой жизненной загадки, обеспечивает их ответами, которые они не заботятся выслушивать. До сих пор схемы Шедоваров хранятся в тайне, их истинные цели тайны для всех, кроме их правителя, Высокого Принца Теламонта и его двенадцати сыновей, Принцев Шейда.

Не все Шедовары - шейды. Принцы Шейда решают, кому должно быть дано такое благословение, и они жадны на одобрения, осторожны, усиливая те, кто уверенно будет лояльным к ним и их побуждениям. Предполагаемые кандидаты строго проверяются на способности, лояльность и изобретательность.

Шейды выглядят точно так же, как нормальные гуманоиды, хотя их кожа серая до чернильно черной, как и их глаза. Они более тонкие, чем большинство людей, и предпочитают одеваться в темноцветные одежды или доспехи. Шедовар никогда не станет шейдом, пока не достигнет возраста большинства. Нет ничего такого, чтобы молодые шейды и шейды, которые женаты, произвели нормальный результат.

Шейды имеют необычно длинную продолжительность жизни. Обменом некоторой частью своей души на материал тени они продлевают десятикратно протяженность жизни. Шейды, созданные из людей, используют следующие характеристики эффекта старения вместо таковых в Таблице 6-5 в "Руководстве Игрока".

Шейд (человек)	300	450	600	+6d% лет
----------------	-----	-----	-----	----------

История

В то время как Город Шейд был пойман на Плате Тени в течение последних двух тысячелетий, Высокий Принц, мощнейший волшебник города, произвел средства преобразования своих наиболее лояльных последователей в существа тени. Это предоставило им почти бессмертие и невероятное множество сил - пока они о кутаны в некоторую темноту.

Начиная с возвращения Города Шейд на Фазрун, Высокий Принц преследовал таинственные цели, которые понимают немногие за пределами Принцев Шейда. Некоторые вещи, однако, ясны, подобно тому факту, что Высокий Принц намеревается истребить фазриммов, остающихся в Анораче все эти годы. Этот крестовый поход даже заставил Высокого Принца предоставить силу своего города для помощи народу Эверески в нанесении поражения недавнему вторжению фазриммов, предоставляя эльфийскому сообществу действительно странное партнерство. С изгнанием фазриммов, конечно же, союз закончился, и Шедовары возвратились на свой спесивый путь.

Перспектива

Шейды живут, чтобы служить Высокому Принцу и своим товарищам-Шедоварам. Большинство выросли в Городе Шейд как лояльные защитники режима Высокого Принца. В то время как индивидуальные шейды могут иметь персональные повестки дня, немногие конфликтуют с целями правителей Шейда, так как непослушные или нелояльные Шедовары вряд ли будут преобразованы в шейдов в первую очередь.

Шейды рассматривают себя выше всех нешейдов вокруг них. В конце концов, это - то, для чего они росли, во что верили с рождения. Только наиболее достойные Шедовары выбираются, чтобы стать шейдами.

Большинство шейдов идет в приключения только по воле своих старших. Им обычно дают определенные распоряжения о том, что они должны делать на таких миссиях. Шейды редко делятся своими истинными причинами приключений с любыми союзниками-нешедоварами, с которыми они могут временно вести дела. Они не доверяют тому, что за пределами Шейда, и любые отношения, которые они ведут с незнакомцами, наверняка будут временными.

Общество шейдов

Жизнь в Городе Шейд - строго управляемая иерархия. Высокий Принц сидит наверху пирамиды иерархии, его сыновья - Двенадцать Принцев Шейда - прямо под ним. Под ними - арканисты (колдуны и волшебники-Шедовары), затем по важности следуют военные. В основе пирамиды есть четыре уровня простолудинов. В нисходящем порядке, это - изготовители (квалифицированные чернорабочие), торговцы (те, кто распределяют необходимые товары по всему Городу Шейд и импортируют и экспортируют необходимые материалы), служащие (те, кто работают как персональные служащие у тех, кто выше их) и рабы (которые делают наихудшие из работ).



В возрасте подъема (13 -летний возраст) каждый гражданин изучается на основы колдовства и подвергается комплексу испытаний, чтобы определить, как его навыки могут лучше всего служить Городу Шейд. Затем в возрасте большинства (18-летний возраст) каждый принимается за работу, которой он был обучен. Если человек внезапно не показывает новых способностей, он работает на обозначенной карьере до дня смерти.

Те граждане, которые оказываются особенно важными и лояльными, преобразовываются в шейдов. Это - одна из величайших почестей, которые может получать Шедовар. Только маленький процент Шедоваров преобразовывается, и обыватели и низкоранговые военные чиновники никогда не выбираются для преобразования.

Вне Города Шейд большинство шейдов держится замкнуто. Они могут путешествовать отдельно или маленькими группами, но любые союзы, которые они создают с не-Шедоварами - что происходит редко - наверняка союзы для их удобства. Только Принц Шейда или офицер-Шедовар ранга капитана или выше может покидать Город Шейд без эскорта, и такая персона имеет, лучшую защиту, чтобы поступить так.

Язык и грамотность

Нетерез - язык Города Шейд, и все Шедовары говорят на нем. Те, кто часто имеет дело с другими Фаэрунцами или часто путешествуют вне города, часто говорят на Общем безотносительно других языков, которые они могли бы находить удобными.

Все шейды грамотны, кроме варваров (не те, кого любые Шедовары могут рассматривать как варваров).

Способности и расовые особенности

Как существа Плана Тени, шейды, как рассматривается, по типу являются аутсайдерами. Шейды должны иметь недоброе мировоззрение.

Все шейды имеют следующие силы, находясь в пределах теней или темноты. В хорошо освещенной среде (дневной свет или радиус заклинания *дневной свет*) ни одна из этих сил не функционирует.

- **Показатели Способностей:** Показатели Телосложения и Харизмы шейда увеличиваются +2.
- **Скорость:** Увеличивается на 20 футов (или 15 футов, если персонаж носит средний или тяжелый доспех).
- **Класс Доспеха:** Шейд получает +4 бонус отклонения к АС.
- **Атаки и Урон:** Шейд получает +2 бонус компетентности на атаку и урон.
- **Спасброски:** Шейд получает +4 бонус удачи на все спасброски.
- **Навыки:** Персонаж получает +4 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Он не переносит штрафов проверки навыков из -за темноты.
- **Контроль Света (Sp):** Шейд может уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса фактором 10% на уровень. Для персонажей и существ, зависящих от света для видения, это уменьшает эффективный диапазон видения на тот же процент. На каждые 25% уменьшения света любой в пределах области получает +1 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.
- **Быстрое Лечение 2.**
- **Невидимость (Sp):** шейд может использовать эту способность однажды в раунд как колдун его уровня.
- **Теневое Видение (Sp):** шейд имеет 60 -футовое темновидение. Он может смотреть как обычно через любые эффекты темноты, но не через туман, невидимость, затенение и так далее.
- **Теневое Изображение (Sp):** Три раза в день шейд может использовать эту подобную заклинанию способность (подобное заклинанию *зеркальное изображение*) как колдун его уровня. Это создает 1d4 изображений шейда +1 на три уровня.
- **Теневой Шаг (Sp):** Однажды каждые 2 раунда шейд 8-го уровня или выше может исчезнуть из своего текущего местоположения и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 футов. Это - действие эквивалента движения.
- **Теневое Путешествие (Sp):** Если шейд -12 -го уровня или выше, он может использовать *телепорт без ошибки* для достижения темного места в том же самом мире или *сдвиг плана* для доступа к Плану Тени. Шейд может делать теневое путешествие однажды в день.
- **Спротивление заклинаниям:** 11 + уровень персонажа.
- **Регулировка уровня:** +4. Шейды мощнее и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. Их многим бонусам и силам препятствует только тот факт, что они не работают при ярком свете. Шедовары не создают шейдов из персонажей, которые ниже 5-го уровня. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания шейдов

Большинство заклинателей-Шедоваров - арканисты (колдуны или волшебники). Они обычно специализируются в школах Воплощения и Некромании, хотя они свободны выбрать любую школу или ни одну вообще.

Одна из любимых тактик заклинателей-шейдов - читать заклинание темноты - или любое другое заклинание, которое причиняет темноту или тени - на себя. Они тогда имеют доступ к своему полному диапазону сил шейдов.

Традиция Колдовства: Арканисты-Шедовары имеют по крайней мере два расовых заклинания, специфические для их народа: *рука-клык* и *теневой навес* (см. Приложение).

Божества шейдов

Все Шедовары поклоняются Шар как своему покровителю. Никакие другие божества не имеют церквей в пределах Города Шейд. Народ Шейда почитал эту древнюю богиню даже прежде, чем они рискнули уйти на План Тени. С тех пор они научились полагаться на нее, как ни на кого другого. Все другие церкви или часовни в Городе Шейд давно были преобразованы к поклонению Шар. Однако, клерики-шейды более лояльны Высокому Принцу, чем самой Шар. Их поклонение ей - средство для своего конца.

Отношения с другими расами

Шедовары всех видов не имеют много контактов с не-Шедоварами, и поэтому есть немного, если имеют вообще, определенных предубеждений о хорошем или плохом. Они думают о других народах как низших, которые когда-нибудь будут поработаны торжествующим Высоким Принцем. Однако, все Шедовары имеют особенно холодное и темное место в своих сердцах для своих древних противников - фаэриммов. Шедовары желают идти в любые дали, чтобы причинить неприятности фаэримма, и предпочтительно - смерть.

Оснащение шейдов

Одобренное оружие шейда определяется его базовой расой. Для большинства Фаэрунцев оружие и оснащение большинства Шедоваров выглядят странным с точки зрения времени. В конце концов, до недавнего времени они были отрезаны от остальной части мира в течение более чем двух тысяч лет. Шейды часто носят декоративные нагрудники и подобно разработанные рансеры. Они также любят воздушную конницу и одомашнили ужасных летучих мышей в качестве верховых животных.

Животные и домашние животные

Шедовары не выращивают животных в Городе Шейд, для этого просто нет места. Они собирают продовольствие для себя в уплату или просто забирают его. Есть немного домашних животных в их обществе, если вообще есть - забота о таких существах не считается эффективным использованием ограниченных ресурсов города.

Вемики (Wemic)

Регионы: Анорач, Шаар, Вилонский Предел, Западное Сердцеземье.

Расовые умения: Нет, но вемики могут приобретать умения Энергичный Разгон и Растаптывание (игнорируя предпосылки) и применять выгоды к своим рукопашным атакам.

Расовый Hit Dice: 5d8.

Регулировка уровня: +3

Вемики - кентавроподобные существа с верхним туловищем гуманоида на широких плечах льва. Они - гордый и благородный народ, возможно, самые квалифицированные охотники Фаэруна.

От головы до огузка вемики от 10 до 12 футов длиной и от 6 до 7 футов ростом от их передних лап до макушки головы. Они весят около 600 фнт. Темноватый золотой мех покрывает их от головы до хвоста. Их хвосты оканчиваются кисточкой черных волос, и мужчины имеют длинную черную гриву. Лица вемиков - смесь гуманоидных и львиных, и их золотые глаза имеют вертикальные кошачьи зрачки. Их уши стоят на верхушках голов. Вся шесть их конечностей заканчиваются когтями, но те, которые на руках и передних лапах - втягиваемые.

Вемики остаются детьми только пять лет, и живут в среднем около 40 лет. Большинство вемиков умирает в опасных охотах на саванне намного раньше, чем их заберет возраст.

Вемики имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как полуорки.

История

Вемики - племенной народ без письменности или интереса к записи истории. Природа дала вемикам их охотничьи угодья, так что они бьются зубами и когтями против цивилизаций, вторгающихся к ним со всех сторон. Вемики не злы и не хотят повредить кому-либо, но они хотят, чтобы незнакомцы оставили в покое их охотничьи угодья и обильную добычу вемиков.

Маленькие племена вемиков живут в бесплодных равнинах южного Анорача и Сияющих Равнин к западу от Турмиша. Однако, большинство вемиков принадлежит к большим кочевым племенам, которые бродят по обширным областям Шаара. Несколько раз за последние немногие столетия Шаарские вемики формировали великие орды, чтобы отбросить вторгающиеся поселения людей, особенно по южным границам Унтера и Малхоранда.

Перспектива

Вемики живут в гармонии с природой, нецивилизованные и гордящиеся этим. Они сторонятся путей цивилизации, так как они не понимают, почему кто-либо когда-либо хочет жить под гонтовой крышей, когда он может жить прямо под крышей неба. Вемики - гордый народ, обычно возмущающийся медленно, но нетерпимый к цивилизованному народу, чей недостаток дружественных отношений с человеческим обществом коренится в невежестве.

Вемики учатся охотиться и биться с очень молодого возраста. Женщины-вемики проводят большинство охот. Мужчины иногда ведут охоту, но чаще они бродят по равнине, защищая прайд от внешней угрозы.

Приключенцы-вемики иногда оставляют свои отдаленные дома, чтобы повидать мир. Они очарованы красочными человеческими торговцами, путешествующими через их территорию. С цивилизацией, подползающей к их охотничьим землям из года в год, некоторые из более предприимчивых вемиков понимают, что в интересах прайда изучить все, что они могут, о своих соседях прежде, чем станет слишком поздно.

Персонажи-вемики

Поскольку они близки к природе, среди вемиков имеется много друидов. Они не имеют никаких других заклинателей в своих племенах, хотя вемики, которые провели некоторое время в "цивилизованном" мире, иногда берут уровни других видов заклинателей. В любом случае, одобренный класс вемика, конечно же, варвар.

Общество вемиков

Жизнь, как и сами вемики, проста. Большинство дня они проводят, играя, греясь на солнышке или охотясь ради продовольствия.

В отдельном прайде вемиков обычно имеется от 1 до 4 мужчин, от 1 до 12 женщин и от 1 до 6 детенышей. Детенышам позволяют играть свободно, пока они не достигают 5-летнего возраста, после чего их выпускают на первую охоту, чтобы они сделали свои первые убийства. Как только они доказали себя, они рассматриваются как взрослые.

В этих прайдах мужчины проводят ночи, патрулируя область, защищая прайд от любой угрозы. Они спят главным образом в течение дня, в то время как женщины охотятся ради продовольствия. Лидер прайда - самый сильный мужчина. Когда он в конечном счете оспаривается и удаляется от власти, он обычно уходит блуждать в одиночестве или присоединяться к другим мужчинам, оставившим свои прайды по различным причинам. Иногда прайды объединяются, формируя племя, которое может защититься против большей угрозы, чем отдельный прайд.

Старшие вемики в конечном счете замедляются настолько, что утаскиваются из прайда хищниками, во многом таким же образом, как и вемики могут растащить стадо антилоп. Это рассматривается как естественный порядок вещей. Несколько старшие вемики, понимая, что они замедляют прайд, вместо этого уходят в ближайшее гуманоидное сообщество, удаляясь от прайда, но принимая новую жизнь в другом месте.



Язык и грамотность

Вемики обычно говорят на Сильванском. Вемики, взаимодействующие с чужеземцами, приобретают Общий, чтобы стать проводниками или разведчиками для своей родины или (чаще) чтобы отогнать поселенцев или охотничьи партии, злоупотребляющие территорией вемиков.

Все вемики неграмотны, кроме тех, которые являются игровыми персонажами с классом кроме варвара.

Способности и расовые особенности

Вемики имеют следующие расовые черты:

- +8 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма. Сильные, быстрые и выносливые, вемики немного заботятся о впечатлении других за пределами своего прайда.
- Большой: Как Большие существа, вемики переносят -1 штраф размера на броски атаки и АС. Они также переносят -4 штраф размера по проверкам Скрытности. Однако, они могут использовать большее оружие, чем люди, их предел подъема и переноса - вдвое к таковому персонажей Среднего размера.
- Лицом к вемику - 10 футов. Они имеют досягаемость 5 футов.
- Сухопутная скорость вемика - 40 футов.
- +4 естественный доспех.
- Темновидение 60 футов.
- Опытный со всем простым оружием и щитами.
- +8 расовый бонус по проверкам Прыжка.
- **Hit Dice Чудовищного Гуманоида:** Вемик имеет 5d8 расовый Hit Dice. Персонаж-вемик получает максимальные очки жизни для своего первого чудовищного гуманоидного Hit Die и бросает свои остальные Hit Dice Чудовищного Гуманоида как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и автоматически не получает максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice вемика также обеспечивает +5 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +1, Рефлексов +4 и Воли +4. Вемики с уровнями классов добавляют свой бонус атаки класса и бонусы спасбросков к своему расовому бонусу атаки и спасброскам.
- **Навыки Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида вемика предоставляет ему пункты навыка, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) x8. Навыки Класса для этих пунктов навыка - Скрытность, Прыжок, Слушание, Бесшумное движение, Обнаружение и Выживание. Вемик не получает x4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от его первого классового уровня.
- **Умения Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида вемика предоставляет ему 2 умения. Типичный вемик выбирает Настороженность и Великую Стойкость. Вемик с уровнем класса получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Естественные атаки:** Вемики могут делать 2 атаки когтем, нанося 1d6 пунктов урона каждым. Вемик может атаковать одноручным оружием со своим нормальным бонусом атаки и делать атаки когтем как вторичные (-5 штраф на бросок атаки и половина бонуса Силы на бросок урона).
- **Автоматические языки:** Сильванский, Общий. **Бонусные языки:** По региону.
- **Одобренный класс:** Варвар.

- **Регулировка уровня:** +3. Из-за его 5 расового Hit Dice, его естественных атак и его расового бонуса навыков, велик имеет эффективный уровень персонажа 8, плюс его уровни классов. Таким образом, велик-варвар 5-го уровня имеет ECL 13. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Божества великов

Велики поклоняются Нобэньону, полубогу благородных животных и существ лесистой местности. Нобэньон - божество природы, и может предоставлять заклинания великам-друидам и рейнджерам. Некоторые велики соблазняются дикой жадой крови Малара и поклоняются вместо этого Звериному Лорду.

Отношения с другими расами

Изолированные, велики не задумываются много о других расах. Они предпочитают иметь дело с людьми, признающими святость природы, но пожелают провести почти любого через или вокруг своей родины ради правого дела.

Оснащение великов

Велики предпочитают использовать дубинки, копья и большие деревянные щиты. Они используют только оружие, которое могут сделать сами.

Животные и домашние животные

Велики глубоко почитают всех животных, особенно "игровых" животных, на которых они охотятся наиболее часто. Они осторожны, не забирая слишком много от одного и того же стада, и никогда убивают больше, чем могут съесть. Велики разгневаны гуманоидными охотниками, убивающими животное ради маленькой части его тела, типа рога носорога, и затем бросающими тушу.

Юань-ти (Yuan-Ti)

Регионы: Чалт, Хлондет, Ташалар, Западное Сердцеземье.

Регулировка уровня: Различная.

Юань-ти - раса змеелюдей, произошедшая от безобразного скрещения между людьми и древней расой рептилиан. Они делятся на три отчетливо различных формы (чистокровные, полукровки и отращения), и они также создали две близкие подрасы (зараженные и стражи выводков). Вместе они формируют ужасающую угрозу остальной части Фаэруна. Эта секция обсуждает чистокровных и зараженных юань-ти, которых наиболее вероятно встретить как авантюристов или шпионов в гуманоидных странах.

Чистокровные имеют некоторые змеиные характеристики, но могут в общем проходить для человека. Они - самые слабые из истинных юань-ти, служа надзирателями и бригадирами над слугами и рабами юань-ти, а также шпионами и убийцами. Чистокровные имеют тонкие особенности рептилианов, типа змеиных глаз, разветвленных языков, загнутых зубов, заплат чешуйчатой кожи и т.п.. Они человеческого размера. Чистокровные отвечают перед полукровками и отращениями, даже более мощными существами, чьи змеиные особенности, как говорят, позволяют им просачиваться в гуманоидное общество без мощной магии.

Зараженные - гуманоиды, которые были разращены, выпив специальный эликсир юань-ти. Результат - человек, выглядящий почти в точности подобно нормальному, но разум которого был искривлен на путь юань-ти. Они служат агентами и шпионами юань-ти в гуманоидных странах. Зараженные иногда развивают отличительные особенности типа постоянного облизывания своих губ, присвистывая при разговоре или храня больших змей в качестве домашних животных.

Все истинные подрасы юань-ти могут размножаться между собой, хотя большинство придерживаются своих. Юань-ти кладут яйца, подобно рептилиям. Выводки из этих яиц достигают взрослой жизни приблизительно в 12-летнем возрасте. В среднем юань-ти живут приблизительно до 80 лет, хотя некоторые, как известно, жили более 120 лет.

Юань-ти имеют такую же продолжительность жизни и возрастные категории, как и люди.

История

Истинные юань-ти - гордые потомки скрещения люей и давно потерянной расой создателей - саурианов. Они могут быть найдены везде на Фаэруне, хотя они главным образом предпочитают хранить тайну своего существования и даже больше - тайну местоположения своих логовищ. Они имеют долгую, главным образом разбитую историю попыток занять различные королевства Фаэруна, но они твердо утвердились лишь в нескольких местах - городе Хлондет в Вилонском Пределе, земле Ташалар в Сияющем Море и в глубинах Черных Джунглей и Джунглей Мхайр.

В наши дни юань-ти решили, что, если прямой подход не работает, есть и другие способы дать земли своим поколениям. Для этого сотни их агентов - главным образом зараженных - просачиваются на важные посты повсюду в различных нациях Фаэруна. Эти шпионы собирают информацию о потенциальных целях и ищут возможности для ударов юань-ти.

Перспектива

Все юань-ти - даже слуги - являются высокомерными и убежденными, что их раса превосходит все другие. Они полагают, что лишь вопрос времени - позволить их махинациям захватить нации Фаэруна изнутри. В то время как они склонны ввязываться в сражение и фактически превосходят других в этом, они понимают, что они очень малочисленны по сравнению с противниками, и предпочитают использовать более тонкий подход, ослабляя своих врагов изнутри.

С момента рождения молодых юань-ти подводят к тому, что мир некогда принадлежал их предкам, саурианам. Поэтому он по справедливости принадлежит им, и лишь вопрос времени - вернуть его. Это оправдывает любое зло, которое

они могут принести народам Фазруна. В конце концов, они не собираются захватить чью-то чужую страну. Они просто хотят вернуть то, что по закону принадлежит им, и они подготовлены идти в любые дали, чтобы получить это.

Юань-ти проводят много времени, скрываясь в диких местах, охотясь ради продовольствия, пока ждут зараженных, которые должны принести им информацию, чтобы спланировать атаку. По этой причине они часто заканчивают как рейнджеры. Однако они - набожные прихожане Ссета, бога юань-ти, так что в их рядах также имеется множество клериков.

Большинство юань-ти становятся авантюристами, потому что они хотят увеличить свое положение внутри своих общин. Зараженных, в частности, часто можно найти далеко от любых домов юань-ти, так как их задача - просочиться в гуманоидное общество для подготовки следующей атаки.

Персонажи-юань-ти

Одобренный класс чистокровных юань-ти - рейнджер. Одобренный класс слуг юань-ти определен их базовой расой.

Общество юань-ти

Храмы Ссета (аспект юань-ти Сета) - центр жизни юань-ти. Каждое сообщество юань-ти имеет один, и кровавые службы, вовлекающие человеческие жертвы, проводятся регулярно.

Юань-ти обычно строят свои общины в или под древними руинами. Лидеры сообщества - священники храма - любят таким образом укрепить связи со своим древним наследием. В другое время юань-ти занимают пещеры, коллекторы или катакомбы под человеческих городов. Эти позиции приближают их к обществам, которые они желают победить, и это улучшает связь с их зараженными. Это также подвергает их большому риску обнаружить свое присутствие, но это - риск, на который идут многие лидеры юань-ти.

Отвращения, самая мощная и наименее гуманоидная раса, управляет юань-ти. Правитель сообщества - всегда отвращение, часто имеющий человеческую голову. Полукровки рассматриваются следующими по важности, потому что они показывают больше подобных змеям качеств, чем чистокровные. Полукровки - капитаны и отборная стража. Зараженные идут после чистокровных, и стражи выводков идут последними. Зараженные иногда служат в общинах юань-ти, но они более часто посылаются в близлежащие города и городки в качестве агентов. Стражи выводков получили свое название от своей функции в обществе юань-ти. Они охраняют палаты выводков юань-ти, в которых женщины юань-ти кладут и затем высиживают свои яйца. Стражи выводков также заботятся о молодняке, следя, чтобы они не разбежались.

Молодняк юань-ти обучается с очень раннего возраста использованию своих специальных способностей. Самая важная из них - способность изменять форму в гадюку. Когда молодым юань-ти угрожают, они неизменно превращаются в крошечных гадюк и ускользают сквозь трещины или отверстия в стенах, убегая в места, куда нападающие не смогут последовать за ними. Пожилые юань-ти уважаются за свою мудрость, результат долгих лет опыта. В отличие от многих других злых обществ, юань-ти очень редко свергают стареющего лидера, вместо этого позволяя старшему провести свои последние дни в сонливости и тишине.

Когда юань-ти покидают свои дома, они обычно устраиваются в военные, охотничьи или шпионские партии, в зависимости от потребности. Чистокровные и зараженные часто работают в одиночку или маленькими группами. Они иногда формируют ячейки юань-ти в гуманоидных городах, встречаясь в тайне, чтобы обсудить свои находки и подумать о лучшем прогрессе своих расовых взглядов.

Язык и грамотность

Истинные юань-ти говорят на Общем, юань-ти и человеческом языке своего домашнего региона. Это предоставляет им широкий диапазон народов, с которыми они могут общаться. Они также часто изучают Абиссал и Драконий.

Слуги юань-ти говорят на языках, которые они знали перед тем, как стали слугами. Они также обычно изучают юань-ти в пределах нескольких месяцев службы юань-ти.

Все чистокровные юань-ти грамотны, кроме варваров.

Все зараженные грамотны, кроме варваров и обывателей.

Способности и расовые особенности

Чистокровные и зараженные имеют различные расовые особенности, как описано ниже. Отвращения, полукровки и стражи выводков не подходят как расы персонажей-игроков и поэтому не описаны здесь.



Чистокровные юань-ти имеют следующие расовые черты:

- +2 Ловкость, +4 Интеллект, +4 Мудрость, +4 Харизма. Чистокровные быстры как поражающая кобра, остры как зуб змеи и имеют магнетизм заклинателя змей.
- Сухопутная скорость чистокровного юань -ти - 30 футов.
- Темновидение до 60 футов.
- +1 естественный доспех.
- Опытный со всем простым оружием, скимитаром и длинным луком. Опытный с легким доспехом и щитами.
- **Hit Dice Чудовищного Гуманоида:** Чистокровный юань-ти имеет расовый Hit Dice 6d8. Чистокровный персонаж получает максимальные очки жизни для своего первого чудовищного гуманоидного Hit Die и бросает остальные Hit Dice Чудовищного Гуманоида как обычно. Он бросает все Hit Dice от уровней классов и не получает автоматически максимальные очки жизни на первом Hit Die уровня класса. Расовый Hit Dice чистокровного также обеспечивает +6 базовый бонус атаки и спасброски Стойкости +2, Рефлексов +5 и Воли +5. Чистокровный с уровнями классов добавляют свои бонусы атаки класса и бонусы спасбросков к своему расовому бонусу атаки и спасброскам.
- **Навыки Чудовищного Гуманоида:** Hit Dice Чудовищного Гуманоида чистокровного допускает, что его пункты навыка равняются (2 + модификатор Интеллекта) x9. Навыки класса для этих пунктов навыка - Концентрация, Ремесло, Знание, Маскировка, Скрытность, Слушание и Обнаружение. Чистокровный не получает x4 множитель для пунктов навыка, приобретенных от уровня первого класса.
- **Умения Чудовищного Гуманоида:** Юань-ти получают Настороженность и Слепой Бой как бонусные умения. Кроме того, Hit Dice Чудовищного Гуманоида чистокровного предоставляет ему 3 умения. Типичный чистокровный выбирает Увертливость, Экспертизу и Улучшенную Инициативу. Чистокровный с уровнями классов получает умения, основанные на его полном Hit Dice, как показано в Таблице 2 во Вступлении.
- **Сопротивление заклинаниям:** 16 + уровень класса.
- **Подобные заклинаниям способности:** 1/день - *животный транс*, *причинить страх*, *глубокая темнота*, *опутывание*, *нейтрализовать яд*, *предложение* и *зловещий полиморф*. Обращайтесь с ними, как с прочитанными колдуном 8-го уровня (DC спасбросков 10 + модификатор Харизмы + уровень заклинания).
- **Псионика (Sp):** Юань -ти могут производить следующие эффекты по желанию:
 - Обнаружить Яд:* Как заклинание, прочитанное колдуном 6-го уровня.
 - Дополнительная Форма:* Юань -ти могут принимать форму гадюки, от Крошечной до Большой. Это подобно заклинанию *полиморф*, прочитанному колдуном 8-го уровня, но юань-ти не восстанавливает очки жизни при смене формы, и он может принимать только формы гадюки.
 - Сила Хамелеона:* Юань -ти могут изменять свою окраску, чтобы соответствовать таковой среды. Это предоставляет им +8 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.
 - Произвести Кислоту:* Юань -ти могут источать кислоту. Это наносит 1d6 пунктов урона чему-либо, чего она касается. Кислота инертна, как только это покидает тело юань-ти.
 - Отвращение:* Юань -ти могут нацеливаться на одного человека в пределах 30 футов и создавать на нем эффект принуждения. Субъект должен преуспеть в спасброске Воли (DC 17) или получить отвращение к змеям в течение 10 минут. Жертва должна оставаться на расстоянии по крайней мере 20 футов от любой змеи или юань-ти - живой или мертвой - или двигаться, пока не будет на расстоянии по крайней мере 20 футов. Жертва может преодолевать отвращение другим спасброском Воли (DC 17), но даже если он преуспевает, она все же переносит глубокое беспокойство, которое причиняет -4 уменьшение Ловкости, пока она находится в пределах 20 футов от змеи или юань-ти. Это продолжается, пока эффект постепенно не проходит (до 10 минут). В остальном это подобно заклинанию *антипатия*, прочитанному колдуном 16-го уровня.
- **Автоматические языки:** Обычный, Юань-ти, домашний регион. **Бонусные языки:** по региону, плюс Абиссал и Дракониан.
- **Одобренный класс:** Рейнджер.
- **Регулировка уровня:** +5. Из-за своего расового Hit Dice 6 плюс свои многие силы и бонусы, чистокровные юань-ти имеют эффективный уровень персонажа 11 плюс уровни классов. Таким образом, чистокровный колдун 9-го уровня имеет ECL 20. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Зараженные имеют следующие расовые черты в дополнение к чертам базового существа:

- +2 Телосложение. Выживание после преобразования делает зараженных более сильными.
- **Ядовитый Укус:** Зараженный получает ядовитый укус, хотя он не получает естественную атаку, чтобы доставить его. Чтобы использовать свой яд, он должен сделать успешную проверку схватывания против противника, а затем сделать успешную рукопашную атаку. Спасбросок Стойкости (DC 10 + модификатор Телосложения зараженного) отменяет начальный и вторичный урон - 1d4 временного Телосложения. Яд может также быть введен против несопротивляющегося противника поцелуем.
- **Иммунитет к Яду:** Иммунный ко всем формам яда змей, включая свой собственный.
- **Сопротивление заклинаниям:** 12 +1 на два уровня.
- **Псионика (Sp):** Зараженный может производить следующие эффекты, помеченные курсивом. Обращайтесь с ними как с прочитанными колдуном уровня зараженного.
 - Яд 1/день:* Спасбросок Стойкости (DC 13 + модификатор Телосложения зараженного).
 - Полиморф 3/день:* Только в форму гадюки.
- **Умения:** Зараженный получает Настороженность как бонусное умение.
- **Автоматические языки:** Как базовая раса. **Бонусные языки:** Абиссал, Общий, Дракониан, Юань-ти.
- **Одобренный класс:** Базовое существо.
- **Регулировка уровня:** +2. Зараженные мощнее и получают уровни медленнее, чем обычные расы Фаэруна. Много их сил и бонусов включают эту регулировку уровня. Игрок может играть зараженным юань-ти с уровнями класса, как персонаж с полными уровнями, равными его уровню класса +2. См. Таблицу 1 во Вступлении для большего количества информации.

Магия и знания юань-ти

Юань-ти не имеют никаких новых заклинаний, специальных для их расы. Волшебники и колдуны юань-ти выбирают заклинания из магических школ Иллюзии и Превращения, поскольку эти виды магии помогают им в обмане.

Божества юань-ти

Юань-ти поклоняются Ссету, змеиному божеству, побежденному и используемому Сетом, который теперь предоставляет заклинанию во имя Ссета. Для них нет никаких других богов, стоящих рассмотрению. Согласно мифам юань-ти, Ссет помог создать их расу и направляет их с тех пор. Учитывая набожность юань-ти, ясно, что Ссет имеет сильный эффект на каждый аспект их жизни.

Отношения с другими расами

Юань-ти не заботятся о какой-либо из других рас. Однако, они имеют специальные отношения с людьми, так как они - одна из рас, от которых юань-ти произошли. Юань-ти желают побеждать, поработать или сливаться (через близость) с таким количеством людей, насколько возможно. В ответ люди ненавидят и боятся юань-ти.

Оснащение юань-ти

Юань-ти не имеют никакого оружия или оснащения, специального для их расы. Однако, они настаивают на использовании только инструментов мастерской работы. Они одобряют скимитары и луки и используют яды всех видов.

Животные и домашние животные

Юань-ти имеют сильную близость со змеями всех типов, особенно ядовитыми змеями. Многие змеи, которых держат юань-ти, приобретают извергский шаблон и вырастают до пугающих размеров, становясь существами сверхъестественного зла и хитрости. Они защищают логовища юань-ти, служат как священные животные для жертв Ссету и обеспечивают товарищеские отношения.

Приложение

Следующие секции детализируют новое оснащение, умения, магические изделия, монстров, престиж-классы и заклинания, используемые расами и подрасами, детализированными в этой книге.

Оснащение

Следующее оснащение доступно в дополнение к описанному в "Руководстве Игрока", "Установке Кампании Забытых Царств" и в других источниках.

ТАБЛИЦА А-1: ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	Критический	Приращение дальности	Вес	Тип
--------	------	------	-------------	----------------------	-----	-----

Простое Оружие – Рукопашное
Средний

Аспергиллум, тяжелый	100 gp	1d8	X2	-	12 фнт.	Крошащий
Боевая перчатка	10 gp	*	*	-	4 фунт	Крошащий

Простое Оружие - Дальнобойное
Маленький

Дротик, кислотный	20 gp	1d4 + 1d6 кислота	X2	20 футов.	1 фнт.	Проникающий
Дротик, ошеломляющий	40 gp	1d4 + газ	X2	20 футов.	1 фнт.	Проникающий

Средний

Дротик, колющий	1 gp	1d4	18-20/x2	20 футов.	5 фнт.	Проникающий
-----------------	------	-----	----------	-----------	--------	-------------

Военное Оружие - Рукопашное
Крошечный

Джамбия *	4 gp	1d3	18-20/x2	-	2 фнт.	Рубящий
-----------	------	-----	----------	---	--------	---------

Маленький

Рогатый шлем	25 gp	1d4 *	X2	-	4 фнт.	Проникающий
Ледяной топор *	25 gp	1d4	X4	-	5 фнт.	Проникающий и рубящий
Шипастый шлем	10 gp	1d3 *	X2	-	3 фнт.	Проникающий

Средний

Стальной меч, Чондатанский *	315 gp	1d8	19-20/x2	-	5 фнт.	Рубящий
------------------------------	--------	-----	----------	---	--------	---------

Большой

Копье, летучее	6 gp	1d8	X3	30 футов.	5 фнт.	Проникающий
----------------	------	-----	----	-----------	--------	-------------

Военное Оружие - Дальнобойное
Маленький

Шипострел	+25 gp	1d4	-	10 футов.	1 фнт.	Проникающий
-----------	--------	-----	---	-----------	--------	-------------

Большой

Длинный лук, водный	400 gp	1d8	X3	60 футов.	3 фнт.	Проникающий
---------------------	--------	-----	----	-----------	--------	-------------

Экзотическое Оружие - Рукопашное
Средний

Гоблинская палка+	5 gp	1d6	19-20/x2	-	8 фнт.	Проникающий
-------------------	------	-----	----------	---	--------	-------------

Экзотическое Оружие – Дальнобойное

Крошечный						
Камень	3 gr	1d3	X2	10 футов.	1/4 фнт.	Крошащий
Маленький						
Болас с 2 шарами	5 gr	1d4 *	X2	10 футов.	2 фнт.	Крошащий
Лассо	10 gr	-	-	10 футов *	5 фнт.	Крошащий *
Военная праща, халфлингская *	25 gr	1d6	X4	50 футов.	1 фнт.	Крошащий
Средний						
Гарпун, Арктический *	20 gr	1d8	X2	20 футов.	7 фнт.	Проникающий

Боеприпасы

Стрела, летучая *	8 gr	Как оружие	X2	Специальный *	1/5 фнт.	Проникающий
Стрела, морская (или заряд) *	7 gr	Как оружие	Как оружие	Специальный *	1/5 фнт.	Проникающий
Стрела, сигнальная *	5 sp	Как оружие	X2	Как оружие	1/5 фнт.	Проникающий

* См. описание этого оружия для специальных правил.

+ Двойное оружие.

Описание оружия

Оружие из Таблицы А -1 описано здесь в алфавитном порядке английских названий.

Стрела, Летучая: Легкое древко и специальный проект этой стрелы мастерской работы увеличивают приращение дальности лука на 20 футов.

Стрела, Морская: С этими стрелами, изготавливаемыми водными эльфами, обращаются как с таковыми мастерской работы, но они не предоставляют +1 зачарованный бонус на броски атаки. Вместо этого, когда выстрелены из водного длинного лука, они отменяют -2 штраф на 5 футов для дальней атаки под водой.

Стрела, Сигнальная: Эта мастерской работы стрела специально разработана, чтобы подражать крику птицы, когда выстреливается. Изготовители стрел лесных эльфов обрабатывают стрелы для производства криков, которые будут восприниматься как сигналы их товарищами-эльфами. Например, крик ястреба может использоваться как сигнал к атаке, в то время как крик совы может быть сигналом чего-то тайного. Любой услышавший сигнал при успешной проверке Выживания (DC 20), может определять, происходит ли крик от живой птицы или от другого источника. Запутанное вырезание стрел делает их неуклюжими в полете, что дает -2 штраф на броски атаки.

Аспергиллум, Тяжелый: Обычный аспергиллум (детализированный в "Установке Кампании Забытых Царств") - легкое металлическое устройство, подходящее на маленькую дубинку или легкую булаву с перфорированной головой для разбрызгивания святой воды. Хотя это и не оружие, он может использоваться в бою, чтобы доставлять дальние атаки касанием.

Тяжелый аспергиллум объединяет свойства обычного аспергиллума с таковыми тяжелой булавы, и весьма любим членами Импильтурианской церкви Илматера. Тяжелый аспергиллум может удерживать до 3 флагов святой воды. В дополнение к функциям обычного аспергиллума, он может также использоваться в рукопашном бою. При нажатии кнопки на древке крошечные отверстия открываются в голове булавы, позволяя святой воде коснуться существа, пораженного оружием. Каждое использование оружия в этой манере использует одну флагу святой воды за атаку, успешна атака или нет. Если владеющий имеет многократные атаки в раунд с оружием, святой вода может быть выпущена неоднократно в одном раунде (но не более чем однажды в атаку), пока это не потрачена. Тяжелый аспергиллум может также использоваться для дальних атак касанием со святой водой в манере нормального аспергиллума.

Заливание флаги святой воды в аспергиллум или тяжелый аспергиллум - стандартное действие, которое вызывает атаку возможности.

Боевая Перчатка: Эта толстая полоса металла охватывает предплечье и часть руки. Подобно перчаткам, которые идут с доспехом, боевые перчатки позволяют носящему делать невооруженные удары, как будто он вооружен. Они могут быть оснащены шипами или лезвиями (делающий их функционирующими как шипастые перчатки или наручи-когти). Поскольку боевая перчатка охватывает руку и все предплечье, носящий не может носить никакой другой магической перчатки или наруча на этой руке (или изделия, которые используют это место на теле) при ношении боевых перчаток. Цена и вес в Таблице А -1 - для одиночной боевой перчатки.

Болас, с двумя шарами: Набор болас состоит из двух тяжелых сфер, сделанных из древесины, камня или металла, связанных длинным шнуром. Это - дальнобойное оружие, используемое для подсечки противника. Когда Вы бросаете набор болас, Вы делаете дальнюю атаку касанием против вашего противника. Если Вы поражаете, ваш противник должен преуспеть в проверке Ловкости или Силы, противопоставленной вашей проверке Силы, или быть подсеченным. Болас может подсекать только Средних или меньших противников. Ваш противник не может подсекать Вас, когда Вы совершаете атаку подсечки набором болас с двумя шарами.

Дротик, Кислотный: Когда этот полый дротик поражает цель, он ломается, выплескивая на жертву кислоту. Это наносит дополнительные 1d6 пунктов кислотного урона в дополнение к нормальному 1d4 проникающему урону от самого дротика. После использования дротик бесполезен.

Дротик, Колочий: Этот грубый и тяжелый метательный дротик - и оперенный, и и колючий. Он имеет длину от двух до трех футов. Лizardfolki обычно швыряют их в цели, прежде чем разогнаться в рукопашную.

Дротик, Ошеломляющий: Когда один из этих полых дротиков поражает цель, это выпускает маленькую дозу ядовитого газа. Жертва должна делать спасбросок Стойкости (DC 12) или быть ошеломлена на один раунд. После раунда цель должна делать другой спасбросок Стойкости (DC 12) или быть ошеломленной еще 1d4 раундов.

Гоблинская Палка: Это - разветвленное и крюкастое длинное древко, изначально используемое баггирами, пытающимися ловить скрывающихся гоблинов. Деревянная палка - от 6 до длиной 9 футов, обычно перехватываемая в середине. Каждый конец завершается тремя лезвиями. Центральное лезвие помогает извлекать цели из узких мест. Другие лезвия, расходящиеся под небольшими углами и различными направлениями от центра, используются для тыкания за углы. Палка гоблина - двойное оружие, и может также использоваться для атак подсечки.

Гарпун, Арктический: Излюбленный арктическими дварфами, гарпун - копье с широким клинком с жестокими зубцами. К древку гарпуна присоединена разматывающаяся веревка, чтоб ы контролировать загарпуненных противников. Хотя иногда он используется для охоты на китов и других больших морских существ, гарпун одинаково дома и на сухой земле.

Если Вы наносите урон вашему противнику, гарпун может застрять в жертве, если она проваливает спасбросок Рефлексов против DC, равного 10 + урон, который Вы нанесли. Загарпуненное существо движется в только вполвину скорости и не может разогнаться или бежать. Если Вы управляете тянущейся веревкой, преуспевая в противопоставленной проверке Силы при удержании его, загарпуненное существо может двигаться только в пределах, которые позволяет веревка (длиной 30 футов). Если загарпуненное существо пытается читать заклинание, оно должно преуспеть в проверке Концентрации (DC 15) или терпеть неудачу, теряя заклинание.

Загарпуненное существо может вытянуть гарпун из раны, если имеет две свободных руки и берет полнораундовое действие, чтобы сделать так, но при этом получает урон, равный начальному урону, вызванному гарпуном (другими словами, урон вытаскивания равен урону, нанесенному ударом). Например, если Вы поражаете гарпуном и наносите 8 пунктов урона, цель получает еще 8 пунктов урона, когда выдирает гарпун. Гарпун может быть удален благополучно с успешной проверкой Излечения (DC 10 + нанесенный урон), но это требует 1 минуты.

Шлем, Рогатый: Рогатый шлем походит на нормальный шлем с бычьими рогами, присоединенными к каждой стороне. Рогатый шлем наносит двойной от нормального урон при разгоне, но имеет досягаемость 0 футов.

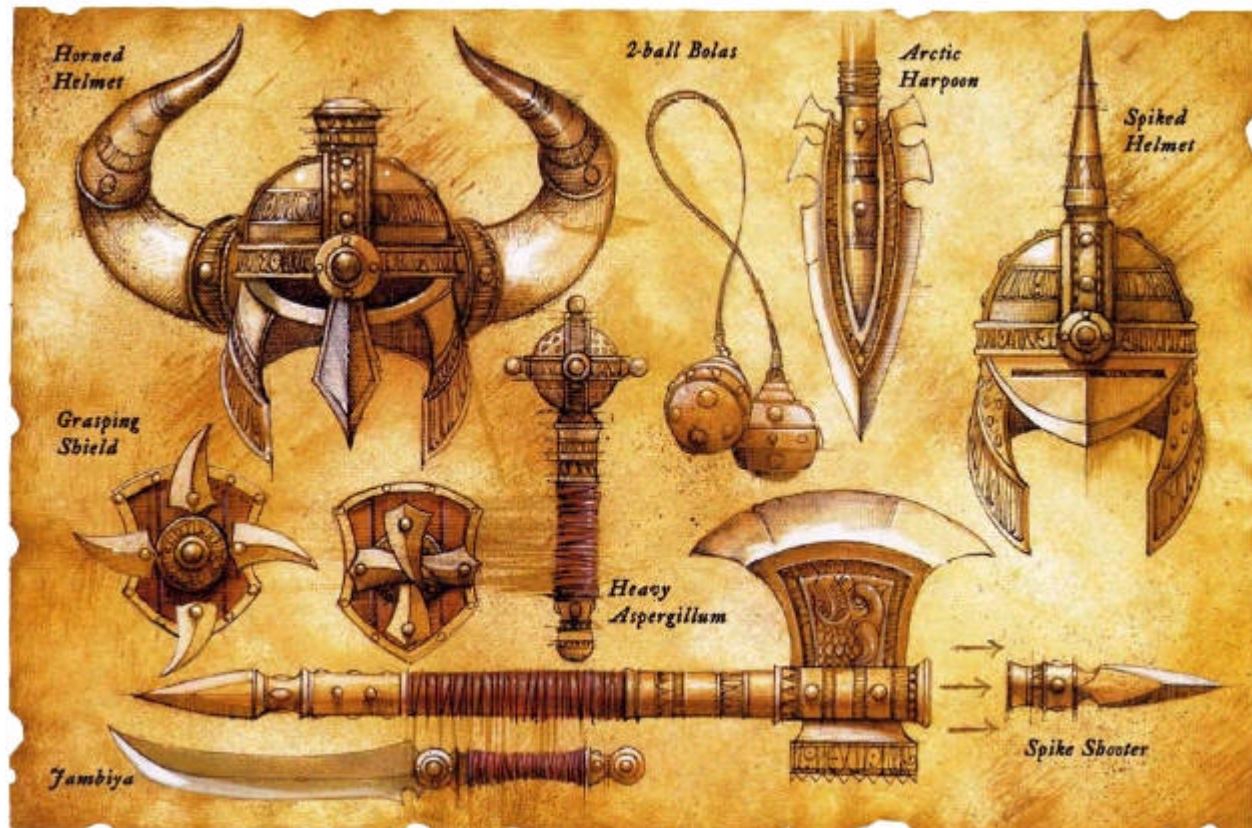
Шлем, Шипастый: Зубчатый шлем походит на нормальный шлем с единственным шипом, стоящим прямо на вершине. Шипастый шлем наносит двойной от нормального урон при разгоне, но имеет досягаемость 0 футов.

Ледяной Топор: В дополнение к тому, что он является эффективным оружием, ледяной топор предоставляет +2 бонус обстоятельств по проверкам Подъема владельцу, опытному в его использовании.

Джамбия: Этот крюкообразный кинжал, обычный среди калишитов и захарцев, оставляет длинные, тонкие раны.

Копье, Летучее: Это - 10-футовое деревянное древко, возглавленное лезвием. Обратный конец оперен, чтобы удержать полет копья. Это оружие обычно используется с разгоном при полете и метается в нижней точке маневра налета, чтобы наколоть цель. Оно может использоваться как рукопашное оружие, как будто это короткое копье.

Лассо: Лассо - немногим более чем тонкая веревка с большой скользящей петлей. Петля бросается в цель и другой конец натягивается при ударе петли, заставляя ее сжиматься вокруг цели. Вы можете бросать лассо в Среднюю или меньшую цель, что требует дальней атаки касанием. Если атака касанием преуспевает, Вы немедленно начинаете схватывание против цели с -4 штрафом на ваш бросок (применяются все нормальные модификаторы схватывания). Если противник



схватывается лассо, Вы можете использовать атаку, что бы делать попытку подсежки цели. Если Вас подсекают в течение вашей собственной попытки подсежки, Вы можете выпускать лассо, чтобы избежать этого. Вы не можете повреждать или пригвоздить противника лассо, и Вы, как рассматривается, не являетесь захваченным при использовании лассо для захватывания. Если Вы выпускаете лассо, схваченное существо должно лишь сделать DC 10 проверку схватывания или Искусства Побега, чтобы освободиться от лассо.

Если Вы прикрепляете один конец лассо к седлу вашего верхового животного, Вы можете использовать размер верхового животного и его и модификатор Силы для ваших проверок схватывания.

Максимальный диапазон для лассо не может превышать длину веревки, минус 5 футов.

Длинный лук, Водный: Это оружие, излюбленное водными эльфами, использует специальную тетиву из водорослей, которая устраняет вибрацию и турбулентность. Водный длинный лук функционирует как нормальный длинный лук, кроме того, когда морские стрелы выстрелены из него под водой. В этом случае оружие стреляет с прописанным приращением диапазона и без штрафа за нахождение под водой (дальнобойные атаки под водой обычно переносят -2 штраф на броски атаки на каждые 5 футов воды, сквозь которую они проходят). Могущественные композитные версии водного длинного лука доступны (см. "Руководство Игрока"), стоят 600 gr для +1, 700 gr для +2, 800 gr для +3 и 900 gr для +4.

Окатыши: Эти полированные, совершенно сбалансированные по весу камни ценятся халфлингами, поскольку, брошенные должным образом опытным пользователем, они бьют рикошетом от одной цели во вторую. Если окатыш поражает свою цель, он бьет рикошетом в другую цель по выбору метателя, смежную с первоначальной целью (в пределах 5 футов). Метатель немедленно делает второй бросок атаки, с бонусом атаки, равным бонусу атаки первого броска -2. Окатыши могут использоваться как пули для пращи, но не могут рикошетить, когда используются как боеприпасы, если не брошены халфлингом, опытным в обоих оружиях. Окатыши могут доставаться как свободное действие.

Шипострел: Это - скорее модификация класса оружия, чем определенное оружие, и, таким образом, оно не требует никакого дополнительного мастерства оружия. Это управляемое пружиной устройство может изменять любое оружие, которое имеет шип на конце длинной рукоятки (типа боевых топоров, шесто перов и большинства древковых). Шипострел позволяет запустить шип в цель, как нормальная дальнобойная атака. Шипострел - неточное оружие, и те, кто используют его, переносят -2 штраф на бросок атаки. Переустановка шипа - полноразмерное действие.

Стальной меч, Чондатынский: Доступный в Долинах, Кормире и Сембии, этот одноручный меч с широким клинком считается длинным мечом мастерской работы, который предоставляет +2 бонус при попытке сломать оружие противника.

Военная праща, Халфлингская: Совершенный баланс и более прочная конструкция отличает эту пращу от ее более простых копий. Прописанный урон относится к камням-боеприпасам; обычно пули пращи наносят 1d4 пунктов урона. Если пользователь, опытный и в камнях, и в военной праше, метает окатыши военной прашой, они могут рикошетить так же, как брошенные.

ТАБЛИЦА А-2: ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Бонус доспеха	Макс. бонус Ловкости	Штраф проверки доспеха	Неудача заклинания	Скорость (30 фт)	Скорость (20 фт)	Вес +
Легкие доспехи								
Доспех грязи	0 gr	+1	+5	-1	0%	30 фт	20 фт	8 фнт.
Доспех из акульей кожи	85 gr	+3	+6	-1	10%	30 фт	20 фт	15 фнт.
Средние доспехи								
Панцирный доспех	75 gr	+4	+4	-3	30%	20 фт	15 фт	20 фнт.
Тяжелые доспехи								
Дендритовый кристалл	2,000 gr	+9	0	-8	40%	20 фт *	15 фт *	60 фнт.
Щиты								
Схватывающий щит	50 gr	+1	-	-1	5%	-	-	11 фнт.

* При беге в тяжелом доспехе Вы движетесь только с тройной вашей скоростью, а не с учетверенной.

+ Доспех, приспособленный для Маленьких персонажей, весит в половину.

Описания доспехов

Типы доспехов, которые можно найти в Таблице А -2, описаны ниже.

Панцирный Доспех: Одни из самых причудливо выглядящих из всех типов доспехов, панцирный доспех создается из раковин гигантских паразитов или подобных существ. Для водных эльфов гигантские крабы - самые популярные источники панцирных доспехов. Панцирь гибок и может быть довольно удобен для ношения, особенно когда внутренние поверхности отполированы и дополнительно оснащены. Панцирный доспех - изобретение не исключительно водных эльфов; некоторые дикие культуры развили тот же самый тип доспеха, используя костистые пластины существ типа гигантских скорпионов, анкегов и даже реморхазов.

Дендритовый Кристалл: Дварфы -доспешники выращивают дендритовые доспехи из кристаллов-семян глубоко в подземелье; дендритовый доспех никогда не касается жара кузницы. Каждый дендритовый доспех скроен для определенного владельца. Этот превосходный доспех идеально пригнан, не оставляя почти никаких промежутков или щелей. Он защищает лучше, чем полный пластинчатый доспех, но также более тяжел и громоздок.

Дендритовый доспех постоянно отрачивает себя до своей первоначальной формы. Чтобы удалить дендритовый доспех, носящий должен проломиться из него, преуспевая в проверке Силы (DC 22). Пока на носящем есть по крайней мере 5 фунтов дендритового доспеха где-нибудь на теле, доспех вырастает снова за 8 часов.

Схватывающий Щит: Эти зубчатые маленькие металлические щиты имеют мощную пружину внутри. Отпуская пружину, владелец щита заставляет шипы сжаться к центру щита. Когда это сделано в рукопашном бою, это позволяет пользователю попытаться схватить и вырвать оружие, которым владеет противник. Подобно всем щитам, схватывающий щит рассматривается как легкое оружие при нападении. Атака схватывания, когда используется, каждый раз позволяет попытку разоружения. Эта попытка разоружения не вызывает атаку возможности и при этом это не позволяет защитнику шанс разоружать нападающего. Все нормальные штрафы за атаку неосновной рукой или двумя оружиями применяются к попытке разоружения.

После срабатывания схватывающий щит функционирует как нормальный маленький металлический щит, пока не взведен снова. Переустановка щита - полнораундовое действие, которое вызывает атаку возможности.

Доспех Грязи: Существа с доступом к нужному виду глины и почв (в общем находимых в теплых лесах, джунглях и болотах) иногда намазывают на кожу и волосы грязь, создавая грубую, но эффективную форму доспеха. Применение доспеха грязи требует успешной проверки Выживания (DC 10). Доспех грязи крошится до бесполезности через 1d2 дней. Украшение вас самх или другого существа доспехом грязи занимает 10 минут, также как и смывание его. Дикие дварфы - единственные народы, которые обычно используют доспех грязи.

Доспех из акульей кожи: Доспех из акульей кожи подобен кожаному доспеху на вид, но фактически чуть более жесткий. Разработан он затворническими сектами редких злых водных эльфов, и с ним обращаются так, чтобы острые чешуйки, покрывающие кожу, остались на внешней поверхности доспеха. Дополнительно, зубы акулы вложены в предплечья, плечи и ноги, что считается как шипы доспеха. Доспех из акульей кожи обеспечивает +6 бонуса обстоятельства на проверки Искусства Побега, сделанные, когда бронированный индивидуум связан веревкой или подобным легко разрезаемым материалом.

Большинство водных эльфов не любит акул (потому что сахагины держат акул как домашних животных), и мысль о ношении доспеха из акульей кожи противна типичному водному эльфу.



Специальные материалы

В дополнение к железу, стали, древесине и обычным материалам для оружия и доспехов, вещества из другого мира могут быть выделаны в приключенческий механизм. Адамантин, мифрил и темное дерево описаны в Главе 8 "Руководства Ведущего", и более специальные материалы детализированы ниже.

Камуфляжная Краска: Лесные эльфы используют естественные составы, полученные из растений их домашнего леса, чтобы сделать краску, полностью соответствующую окружающей листве. Камуфляжная краска может применяться к укрепленному, кожаному, шкурному или подбитому кожаному доспеху, предоставляя носящему +4 бонус обстоятельств на проверки Скрытности в этом определенном лесу. Применение камуфляжной краски длится три дня и стоит 300 gp.

Стеклоанная Сталь: Сделанная аваризель и солнечными эльфами в алхимическом процессе, требующем обширных знаний и в металлургии, и в выдувании стекла, стеклянная сталь объединяет силу железа с прозрачностью стекла. Главным образом используемая как строительный материал для фантастических замков, стеклянная сталь может также быть вылеплена в оружие и доспехи. Стеклянная сталь сильнее и легче железа - но она фантастически дорога.

Как и адамантин, стеклянная сталь предоставляет немагический зачарованный бонус оружию и доспехам, изготовленным из нее. Подобно мифрилу, доспех из стеклянной стали рассчитывается на одну категория легче (хотя легкий доспех остается легким), шанс неудачи заклинания уменьшен на 10%, максимальный бонус Ловкости увеличен на 2, и штрафы проверки доспеха уменьшены на 3. Не оружие и не доспехи, сделанные из стеклянной стали, весят половину от нормального веса.

Оружие и доспехи из стеклянной стали трудно обнаружить на расстоянии (-4 штраф по проверкам Обнаружения), но только потому, что доспех прозрачен, что не подразумевает, что человек в доспехе аналогично скрыт. В бою прозрачность стеклянной стали - скорее декоративная черта, чем тактическое преимущество.

Стеклянная сталь имеет твердость 20 и 40 очков жизни на дюйм толщины. С оружием и доспехом, сделанными из стеклянной стали, обращаются как с изделиями мастерской работы в отношении времени создания, но качество мастерской работы не затрагивает ни зачарованный бонус оружия, ни штраф проверки доспеха доспехов.

Предметы из Стеклянной Стали	Зачарованный Бонус	Модификатор Рыночной Цены
Легкий доспех	+1	+9,000 gp
Средний доспех	+2	+16,000 gp
Тяжелый доспех	+3	+25,000 gp
Щит	+1	+4,000 gp
Оружие (1d4 или 1d6 урона)	+1	+1,500 gp/фнт.
Оружие (1d8, 1d10 или 1d12 урона)	+2	+2,500 gp/фнт.
Другие изделия	-	+1,000 gp/фнт.

Описания

приключенческих механизмов

Это оснащение доступно в дополнение к описанному в "Руководстве Игрока" (Глава 7) и "Установке Кампании Забытых Царств" (Глава 3).

ТАБЛИЦА А-3: ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ

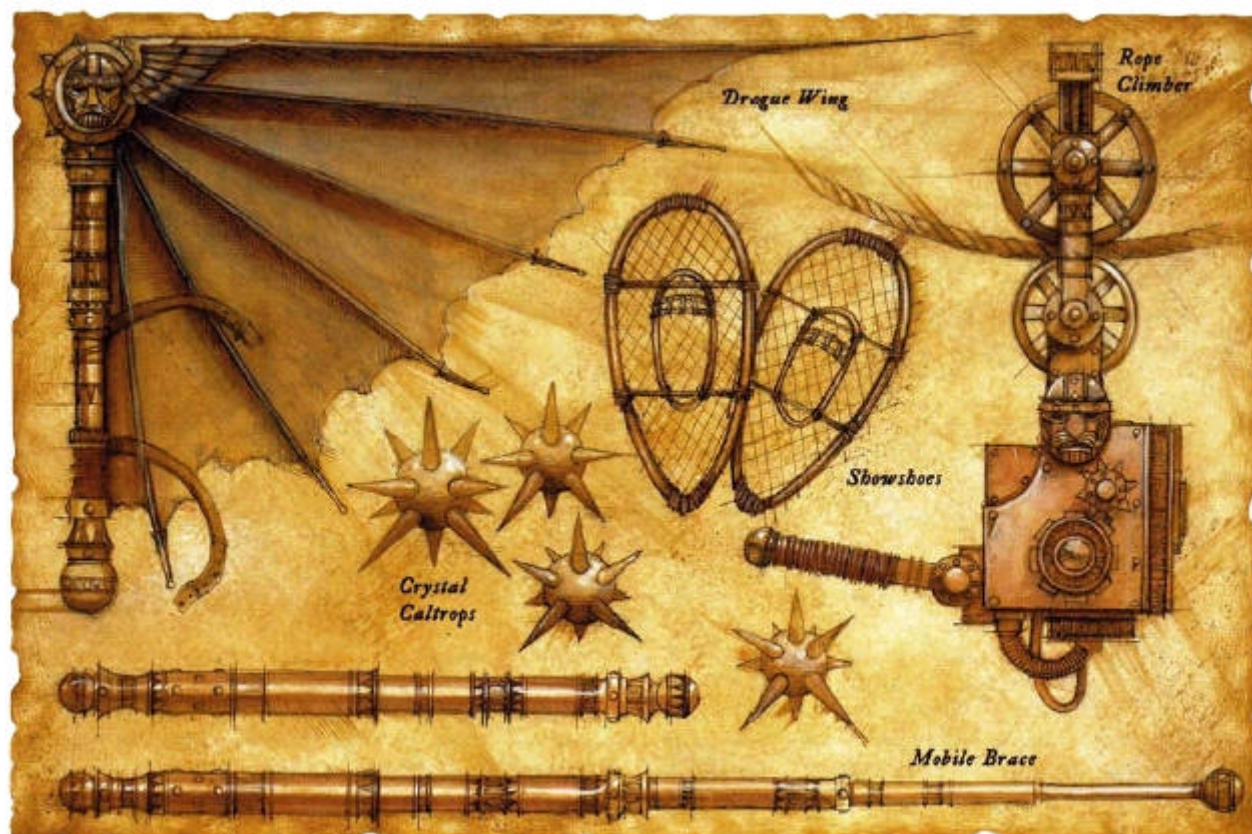
Предметы	Стоимость	Вес
Смазка Доспеха	40 gr	1 фнт.
Колючки, кристалльные	150 gr	2 фнт.
Тормозящее крыло	300 gr	30 фнт.
Капкан	700 gr	15 фнт.
Передвижная скоба	10 gr	3 фнт.
Пузырь для микстуры	2 gr	1/10 фнт.
Веревочный поъемник	15 gr	3 фнт.
Снегоступы	1 gr	2 фнт.
Щит фургона		
Стандартный	75 gr	40 фнт.
Снайперский	100 gr	40 фнт.

Смазка Доспеха: Это немагическое масло уменьшает трение, которое препятствует движению в металлическом доспехе. Одно применение смазки доспеха уменьшает штраф проверки доспеха на 1 (до минимума 0). Каждое применение занимает 1 минуту для применения и продолжается 1d4 часов. Невозможно применить смазку доспеха к доспеху, в настоящее время носимому. Смазка доспеха не обеспечивает никакой выгоды для щитов или к доспехов, не сделанных в основном из металла.

Создание одной дозы смазки доспеха требует успешной проверки Алхимии (DC 15) и следует правилам, выделенным в обсуждении навыков Ремесла в "Руководстве Игрока".

Кристалльные Колючки: Эти специальные колючки сделаны из жесткого кристалла. Они ставятся точно так же, как традиционные колючки. Когда они попадают, они наносят нормальный урон и выпускают ядовитый газ. Жертва должна делать спасбросок Стойкости (DC 12) или немедленно заснуть в течение 1 минуты. После 1 минуты цель должна делать новый спасбросок Стойкости (DC 12) или спать еще 1d4 минут. Газ воздействует на существа, иммунные к магическому сну, но не на существа, иммунные к отравлению.

Тормозящее Крыло: Этот плиссированный плащ разворачивается в скользящее крыло, подобное таковому летучей мыши, в 15 футов в поперечнике, если носящий падает больше чем на 20 футов. Тормозящее крыло нуждается еще в 20 футах расстояния падения для приостановки падения носящего, и неограниченного (по крайней мере 50 футов в диаметре) места для скольжения. Если все три условия выполнены, тормозящее крыло отменяет урон от падения. После того, как



развернуто, тормозящее крыло должно быть тщательно свернуто снова (утомительная задача, которая требует 1 полного часа), прежде чем может вновь использоваться. Имеется шанс 25%, что тормозящее крыло разрушится после каждого использования. Тормозящие крылья популярны среди ездящих на гиппогрифах небесных наездников Великой Трещины.

Капкан: Эти предметы подобны другим того же вида, которые типично разрабатываются, чтобы заманить в ловушку больших животных типа медведей или кугуаров. Его челюсти оснащены тонкими зазубренными лезвиями, и механизм предназначен захватить ноги любого пленника, который борется против его захвата. Призрачные хин не изобретали эту ловушку, но они сделали превосходное использование ее: когда враги угрожают им, они усеивают землю около мест разбивки своих лагерей этими опасными устройствами, скрывая их под тонким слоем листьев или почвы. Существо может обнаружить скрытый капкан при успешной проверке Поиска (DC 15). После того, как найдена, ловушка может быть повреждена при успешной проверке Поломки Устройства (DC 15).

Любой, кто проходит по капкану, вызывает его срабатывание; ловушка делает рукопашную атаку касание с +8 бонусом. Если атака успешна, ловушка наносит 1d6 пунктов урона жертве. Жертва, пойманная куапканом, может двигаться в половину скорости, если устройство не присоединено к другому объекту (типа к дереву или валуну длиной цепью). Если оно присоединено таким способом, жертва должна сломать соединение, иначе она не сможет двигаться. Ловушка причиняет дополнительные 1d4 пунктов урона от зазубренного лезвия каждый раунд, в котором пойманная жертва предпринимает любое действие, которое вовлекает движение. Пойманное существо может взломать челюсти ловушки и спастись (проверка Силы DC 25) или освободится с проверкой Искусства Побега (DC 30). Неудача означает, что ловушка наносит еще 1d4 пунктов урона жертве, и жертва остается пойманной.

Капкан - CR 2 ловушка. Он может быть создан с навыком Ремесла (изготовление ловушек) (DC 20).

Передвижная Скоба: Этот маленький посох можно раздвигать и заклинивать в любом промежутке от 5 до 11 футов. Он обычно используется, чтобы поставить крепкий распор поперек прохода, предоставляя надежный крепеж для одной или более веревок. Должным образом установленная скоба может поддерживать до 400 фунтов веса (меньше, если стены мягки, скользкие, рунтася или иначе предлагают неуверенный крепеж). Установка скобы позволяет персонажам надежно устанавливать веревку или захватывающий крюк там, где обычно это невозможно. Приключенческие группы могут посылать квалифицированного альпиниста или прыгуна преодолеть хитрые подъемы или опасные падения, чтобы установить скобу на дальней стороне препятствия и позволить менее ловким персонажам по чему-нибудь натянутому на нее пересечь опасную область.

Пузырь для Микстуры: Это - гибкий, с узким горлышком мешочек, обычно сделанный из смазанной кожи или сохраненного живота маленького животного. Широко используемые живущими в воде существами типа водных эльфов, эти мешочки содержат 1 унцию жидкости (тот же объем, что и микстура) и могут быть тщательно сжаты, чтобы позволить пить жидкости (типа микстур) под водой без проливания.

Веревочный Подъемник: Это ручное устройство состоит из мощной лебедки и запирающегося колеса, которые подходят к большинству стандартных веревок. Оснащенная веревкой, лебедка позволяет одностороннее движение при помощи больших рычагов. При использовании подъемника для подъема он дает +5 бонус обстоятельств на проверки Подъема, но снимает половину разрядов подъема. Прицепление подъемника - полнораундовое действие, как и удаление его. Запирающееся колесо вращается только в одном направлении, предотвращая пользователя от скольжения веревки обратно. Однако, это означает, что использовании одного и того же подъемника для двух человек требует подняться, снять устройство и опустить его следующему пользователю.

Снегоступы: Собранные из древесины и полос сырой шкуры или сухожилий, снегоступы неоценимы для движения по глубокому снегу. Снегоступы устраняют штраф затрудненного движения за движение по глубокому снегу, но налагают штраф движения 1/2 по другим типам ландшафта (см. Затрудненное Движение в Главе 9 "Руководства Игрока").

Щиты Фургона: Это - большие деревянные щиты (в общем из твердого дуба), укрепленные железом. Они могут быть быстро собраны вместе, чтобы защитить фургоны и подобные транспортные средства с открытым верхом. Один человек может устанавливать щит фургона как полнораундовое действие. Два человека, работающие вместе, могут устанавливать щит как стандартное действие. После того как установлен, каждый щит обеспечивает Маленькому персонажу в фургоне покрытие на три четверти; персонаж Среднего размера получает половину покрытия за щитом фургона. Каждый щит фургона имеет твердость 5 и 30 очков жизни. Некоторые оснащены разрезами для стрел, чтобы позволить тем, кто внутри фургона, стрелять в нападающих без дополнительного подвергания опасности.

Большинство фургонов в Люирене построено со специальными стойками под днищем фургона, которые удерживают шесть щитов. Щиты обычно продаются по шесть штук, поскольку это - количество, требуемое, чтобы полностью защитить средний Люиренский фургон.

Описание специальных предметов

В дополнение к более обычным изделиям, которые можно найти в других списках оснащения, более необычные изделия доступны тем, у кого достаточно золота.

ТАБЛИЦА А-4: СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Предметы	Стоимость	Вес
Яд дроу	75 gp	1/10 фнт.
Граната вспышки	60 gp	1/10 фнт.
Мгновенный походный костер	50 gp	10 фнт.
Нокаутирующий яд диких дварфов	150 gp	1/10 фнт.

Яд дроу: Дроу известны использованием стимулирующего бессознательное состояние яда при своих подземных засадах. Темные эльфы тщательно охраняют тайну своего яда, и его чрезвычайно трудно найти за пределами царств и застав дроу.

Тип: Ущерб DC 13; **Начальный Урон:** Бессознательное состояние в течение 1 минуты; **Вторичный Урон:** Бессознательное состояние на 2d4 часов; **Цена:** 75 gp.

Граната вспышки: Создание глубинных гномов (свирфнеблинов), эта маленькая сфера размером примерно куриное яйцо требует дальней атаки касанием, чтобы поразить (увеличение диапазона 10 футов) и рассеивается как гранатоподобное

оружие. Это эффективно, только когда брошено в источник огня, где взрывается с блестящей вспышкой света. Любое существо в пределах 10 футов должно сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 10) или быть ослеплено на 1d4 раундов. На существа со слепотой при дневном свете (типа дроу) воздействует как заклинание *дневной свет*. Нет никакого эффекта, если граната промахивается по огню, хотя граната разрушается.

Мгновенный походный костер: Мгновенный походный костер состоит из кожаного мешка, заполненного трютом, бревнами и топливом. Запальник, находящийся внутри мешка, подбит крошечными частичками кремня и стали; мешок применяется для легкого разведения огня. Когда запальник вытянут, полный мешок возгорается, создавая Крошечный походный костер (подходящий для кухни) на 1 раунд. Походный костер продолжается в течение 30 минут после воспламенения, но может питаться сухой древесиной, подобно любому другому огню. Эти изделия загораются даже при умеренном дожде, но быстро сгорают во влажных условиях, если нет защиты.

Покаутящий яд диких dwarфов: Дикие dwarфы покрывают свои стрелки для духовой трубки ядом, сделанным из растений, которые растут только в Джунглях Чалта. Дикие dwarфы иммунны к эффектам яда.

Тип: DC Ущерба 14; *Начальный Урон:* эффект замедления в течение 5 раундов; *Вторичный Урон:* Бессознательное состояние в течение 1 минуты; *Цена:* 150 gr.

Умения

Эта секция содержит все новые умения, упомянутые в этой книге. Некоторые из этих умений ограничены дроу, эльфами или орками: полудроу может выбирать умения дроу, полуэльфов может выбирать любое умение эльфа соответствующего типа, и полуорки и танарукки могут выбирать умения орков.

Если для умения прописана человеческая этническая группа в качестве предпосылки, Вы должны быть человеком этой этнической принадлежности. Вы не должны выбирать регион этой этнической группы или региона, где люди этой этнической группы живут. Например, если умение прописывает Иллусканского человека как предпосылку, Вы просто должны быть человеком Иллусканского наследия - Вы не должны брать Иллу сканский регион или регион типа Севера или Муншаес, где Иллусканцы обычно могут быть найдены.

Послевзгляд [Общее] (Aftersight)

Вы имеете след Взгляда в вашей крови, ненадежный дар, которым столь же трудно командовать, как мечтой, который позволяет Вам прикоснуться к эху прошлого, чудесному и ужасному.

Предпосылка: Человек Рашеми (включая Гуров).

Регионы: Рашемен, Тэй.

Выгода: Как полнораундовое действие, Вы можете попытаться призывать видение, привязанное к местности, в которой Вы находитесь. Вы должны делать проверку Мудрости (DC 10), чтобы призвать видение, и Вы можете делать не больше трех попыток в день. Успешное видение служит увеличению исторического знания, обеспечивая +4 бонус на все проверки Знаний (история) и бардских знаний в течение следующей мин уты. Это умение не предоставляет бардское знание, если им не обладают.

Наследственный Дух [Общее] (Ancestral Spirit)

Вы имеете связи с давно мертвым духом одного из предков вашего клана, шепчущим древние слова мудрости вашему разуму, когда необходимо.

Предпосылки: Иллусканский человек, божество -покровитель Утгар.

Регионы: Север, Великий Ледник.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Излечения и Знания (история).

Животные Друзья [Общее] (Animal Friends)

Ваша способность *говорить с животными* разрешила Вам оказывать дружескую поддержку животному как постоянному союзнику.

Предпосылка: Гном.

Выгода: Вы получаете до 2 HD *животных друзей*, также как если Вы прочитали *животную дружбу* с 1 -м уровнем заклинателя. Животные, которым Вы оказываете поддержку, должны быть родными для области вокруг вашего дома. Если эти животные друзья потеряны, Вы можете заменить их после одного месяца.

Специальный: Вы можете брать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете его, Вы получаете другие 2 HD животных друзей. Эти HD не складываются с любым предыдущим разом, когда Вы брали это умение; поэтому Вы не можете иметь животного компаньона больше чем с 2 HD.

Наездник Арахнида [Общее] (Arachnid Rider)

Вы обучены в искусстве использования пауков как скакунов.

Регионы: Дроу, серый dwarф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Приручения Животного и Поездки (любой арахнид). Вы можете использовать навык Приручения Животного, чтобы затронуть чудовищных пауков Большого размера или меньше.

Арктическая Адаптация [Общее] (Arctic Adaptation)

Вы приспособились к засыпанной снегом окружающей среде Арктических пределов Фазруна.

Предпосылка: Дамарский или Иллусканский человек.

Регионы: Дамара, Нарфелл, Север, Вааса.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски против эффектов холода. Вы также получаете +1 бонус на все проверки Скрытности, Бесшумного Движения, Поиска и Обнаружения на льду и снегу.

Азерская Кровь [Общее] (Azerblood)

Вы происходите от щитовых дварфов Клана Азеркин, который когда-то управлял Непреклонным Королевством Зотаэрин под западным Амном. Кровь азера течет по вашим венам.

Предпосылка: Щитовой дварф.

Регионы: Амн, щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски против огненных эффектов. Вы также получаете +1 бонус на проверки Ремесла (ковка брони, кузнечное дело и ковка оружия).

Наездник Летучей Мыши [Общее] (Batrider)

Вы высоко квалифицированы в искусстве полета на ужасных летучих мышах, обычной форме транспорта среди щитовых дварфов Далеких Холмов.

Предпосылка: Поездка (ужасная летучая мышь).

Регион: Щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Приручения Животного и Поездки (ужасная летучая мышь).

Кровь Военачальника [Общее] (Blood of the Warlord)

Вы можете влиять на большое количество орков.

Предпосылка: Орк, базовый показатель Лидерства 10+.

Выгода: Вы замечены как король среди королей и естественный лидер орков. Вы получаете +2 бонус на все проверки Дипломатии и Запугивания, сделанные, чтобы влиять на орков. Дополнительно, пока Вы явно ведете их, все ваши последователи получают +1 бонус морали на свои броски атаки и спасброски Воли.

Дыхательная Связь [Общее] (Breathing Link)

Вы можете позволять человеку, смежному с Вами, дышать водой.

Предпосылки: Базовый спасбросок Воли +2, водный эльф или водный дженази.

Выгода: Как свободное действие в ваш ход, Вы можете выбрать одно существо в пределах 5 футов от Вас и давать этому существу способность дышать водой так же легко, как Вы. Эта сверхъестественная способность автоматически поддерживается для этого существа, пока Вы не направяете способность на другое существо или не забираете вашу силу от этого (свободное действие). Способность существа дышать водой немедленно заканчивается, если Вы разделены более чем на 5 футов или если Вы умираете, в этой точке существо начинает тонуть, если оно под водой. Эта способность не препятствует способности существа дышать воздухом и при этом это не изменяет способность существа (или неспособность) плавать.

Специальный: Вы можете выбирать это умение больше чем однажды. Каждый раз, когда Вы берете это умение, Вы можете затрагивать этой способностью дополнительное существо. Все такие существа должны оставаться в пределах 5 футов от Вас (не друг от друга). Если одно существо уходит из диапазона этой способности, это не имеет никакого эффекта на другие существа, которым Вы помогаете.

Калишит-Элементалист (Calishite Elementalist)

Вы - студент Калишитской традиции элементной магии и имеете мастерство ее таинственных знаний. Вы можете выбрать - специализироваться в воздушной или в огненной магии.

Выгода: Вы получаете +1 уровень заклинателя при чтении заклинаний Воздушной традиции или Огненной традиции, в зависимости от того, которую традицию Вы выбираете, когда берете это умение. Этот бонус уровня заклинателя позволяет Вам превышать нормальный максимальный урон, позволенный заклинанием, так, заклинатель Воздушной традиции 11-го уровня создает 11d6 *заряд молнии* вместо 10d6 *заряда молнии*. Если Вы - волшебник, Вы можете добавлять заклинание вашей традиции в вашу книгу заклинаний свободно, когда Вы станете способны читать его. Это не считается для двух свободных заклинаний, которые Вы добавляете к вашей книге заклинаний на каждом уровне класса.

Традиция Воздушной магии состоит из следующих заклинаний на соответствующих уровнях: 0-й - *рука мага*; 1-й - *шокирующая хватка*; 2-й - *левитация*; 3-й - *заряд молнии*; 4-й - *крик*; 5-й - *телекинез*; 6-й - *цепная молния*; 7-й - *вернуть гравитацию*; 8-й - *сжатый кулак Бигби*; 9-й - *сокрушительная рука Бигби*.

Традиция Огненной магии состоит из: 0-й - *вспышка*; 1-й - *горящие руки*; 2-й - *пиротехника*; 3-й - *огненный шар*; 4-й - *стена огня*; 5-й - *увольнение*; 6-й - *контроль погоды*; 7-й - *отложенный взрыв огненного шара*; 8-й - *зажигательное облако*; 9-й - *рой метеоров*.

Караванщик [Общее] (Caravanner)

Вы квалифицированы в прооведении караванов по установленным торговым маршрутам.

Регионы: Кормир, Долины, Сембия, Теск, Западное Сердцеземье

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Приручения Животных и Знания (география).

Небесная Родословная [Общее] (Celestial Bloodline)

Некоторые из ваших скрытых небесных способностей назрели.

Предпосылки: Аазимар, базовые спасброски Стойкости, Рефлексов и Воли +1.

Выгода: Вы получаете способность использовать *защиту от зла* три раза в день и *благословение* однажды в день, как подобные заклинания способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Чондатанский Миссионер [Общее] (Chondathan Missionary)

Ваше обучение подчеркнуло заклинания, помогающие Вам распространить слово вашей веры.

Предпосылки: Чондатанский человек, способность читать божественные заклинания.

Выгода: Вы получаете +1 уровень заклинателя при чтении заклинаний из списка ниже или +2 уровня заклинателя, если вы фактически используете заклинание, чтобы обратить в веру разумно восприимчивую аудиторию (с безразличным отношением или лучше).

Традиция Чондатанского миссионера состоит из следующих заклинаний на соответствующих уровнях: 0-й - *очистить еду и питье*; 1-й - *благословение, санктуарий*; 2-й - *спокойные эмоции, посвящение, привести в восторг*; 3-й - *молитва, удаление бол езни*; 4-й - *различить ложь, языки*; 5-й - *искупление, освящение*; 6-й - *пир героев*; 7-й - *восстановление*; 8-й - *массовое излечение*; 9-й - *чудо*.

Бой в Ближней Четверти [Боец, Общее] (Close-Quarter Fighting)

Вы квалифицированы в сопротивлении атакам схватывания от существ, которые обычно схватывают противников.

Предпосылка: Базовый бонус атаки +3.

Выгода: Когда Вы атакованы существом со способностью улучшенного захвата, Вы можете все же делать атаку возможности. Любой урон, который Вы причиняете этой атакой возможности, вызванной попыткой схватывания, добавляется к вашей следующей проверке схватывания, чтобы избежать быть схваченным.

Например, ужасный медведь ударяет Вас атакой когтем. Если Вы не имеете этого умения, способность улучшенного захвата ужасного медведя позволяет ему немедленно делать попытку проверки схватывания, не вызывая никакой атаки возможности от Вас. Однако, с Боем в Ближней Четверти Вы имеете право на атаку возможности. Если Вы поражаете и наносите 8 пунктов урона, Вы можете добавлять +8 (плюс ваш бонус атаки, бонус Силы и модификатор размера) к вашей проверке схватывания, чтобы сопротивляться попытке схватывания ужасным медведем.

Нормальный: Существо без этого умения не получает атаку возможности против существа со способностью улучшенного захвата, которое пробует схватить его.

Углубление Тьмы [Общее] (Deepening Darkness)

Вам свойственна способность создавать темноту более мощную, чем нормально.

Предпосылка: Способность создавать тьму как расовая способность.

Выгода: С тьмой, которую Вы создаете с вашей расовой способностью, обращаются как с *глубокой тьмой* с целью противостояния с заклинаниями типа *дневного света*. Все другие эффекты (продолжительность, область темноты и так далее) - как заклинание *тьма*. Вы можете использовать вашу способность тьмы два дополнительных раза в день, так что если Вы обычно можете использовать тьму как подобную заклинанию способность 1/день, Вы можете теперь использовать ее 3/день.

Распутывающийся [Боец, Общее] (Disentagler)

Благодаря учению Тарда Харр, Вы можете уклоняться от атак растений джунглей.

Предпосылка: Дикий дварф.

Регионы: Чалт, дикий дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на всем проверкам Искусства Побега и +2 бонус по проверкам противопоставления захватыванию.

Глаза Дроу [Общее] (Drow Eyes)

Вы обу чили ваши глаза видеть в темноте так же, как у ваших предков-полных дроу.

Предпосылка: Полудроу.

Выгода: Вы получаете темновидение на 120 футов.

Нормальный: Полудроу обычно имеют темновидение на 60 футов.

Дуэргарский Изменитель Разума [Общее] (Duergar Mindshaper)

Вы способны использовать силу вашего разума, чтобы преодолеть более слабых.

Предпосылки: Серый дварф.

Выгода: Вы получаете +1 силу заклинания (+1 на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам преодоления сопротивлению заклинаниям) на заклинания и и подобные заклинаниям способности зачарования.

Естественный Лингвист [Общее] (Eldritch Linguist)

Вы имеете глубинное понимание того, как сами слова имеют свой вид магии, и мастерство секретного синтаксиса силы.

Предпосылки: Иллусканский человек, способность читать божественные заклинания.

Выгода: Вы получаете +1 уровень заклинателя при чтении заклинаний из списка ниже.

Традиция естественного лингвиста состоит из следующих заклинаний на соответствующих уровнях: 0-й - *читать магию*; 1-й - *команда, постигать языки*; 2-й - *говорить с животными, шепчущий ветер*; 3-й - *дарение проклятия, взрывчатые руны, глиф оберега, говорить с мертвым, говорить с растениями*; 4-й - *увольнение, посылка, крик, языки*; 5-й - *искупление, великая команда, освящение*; 6-й - *великий глиф оберега, оберег отзыва*; 7-й - *богохульство, диктум, святое слово, слово силы ошеломление, слово хаоса*; 8-й - *слово силы ослепление, символ*; 9-й - *слово силы убить*.

Элементная Родословная [Общее] (Elemental Bloodline)

Вы принимаете некоторые из аспектов, тип а стихий, населяющих вашу плоть.

Предпосылки: Базовый спасбросок Стойкости +4, дженази (воздух, земля, огонь или вода).

Выгода: Вы получаете +4 бонус спасброска на спасброски против яда, сна, паралича или ошеломления. Вы также имеете шанс 25% обернуть критическое попадание или атаку крадучих против Вас в нормальное попадание (как будто Вы носите легкий укрепленный доспех). Если Вы носите укрепленный доспех (или подобные предметы, или имеете способность с подобным эффектом), используйте то, что имеет больший шанс процента.

Расслабляющее Лечение [Общее] (Enervation Healing)

Вы можете использовать жизненную энергию противника, чтобы излечить себя.

Предпосылки: Фей'ри, способность использовать *расслабленность* как подобную заклинанию способность.

Выгода: Когда Вы используете вашу способность *расслабленности*, Вы можете выбрать касание противника вместо выстрела лучом, делая для этого рукопашную атаку касанием. Если цель получает отрицательные уровни, Вы излечиваете 5 очков жизни на каждый отрицательный уровень, полученный целью от этой атаки, как будто Вы были излечиваетесь позитивной энергией.

Глаза Света [Общее] (Eyes of Light)

Вы можете сосредотачивать святую силу внутри Вас для создания луча разрушительной световой энергии.

Предпосылки: Аазимар, Небесная Родословная.

Выгода: Однажды в день Вы можете выстреливать лучом *опалющего света* из ваших глаз, как подобная заклинанию способность. Ваш уровень заклинателя для этой способности - ваш уровень персонажа. Использование этой способности рассчитывается как ваше использование *света* (или *дневного света*, если Вы имеете умение Свет в Дневной Свет) в течение дня.

Извергская Родословная [Общее] (Fiendish Bloodline)

Нарзели некоторые из ваших скрытых извергских способностей, унаследованных от необычно мощного предка -изверга.

Предпосылки: Фей'ри, танарук, тифлинг, базовые спасброски Стойкости, Рефлексов и Воли +1.

Выгода: Вы получаете способность читать *защиту от добра* три раза в день и *погубление* однажды в день как подобные заклинания способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Фантазист Лесных Гномов [Общее] (Forest Gnome Phantasist)

Вы можете защищать ваш лес домом разнообразием фантомов и образов, чтобы одурманить ваших противников.

Предпосылка: Лесной гном.

Выгода: Ваши заклинания Иллюзии (образ) и Иллюзии (фантом) и подобные заклинания способности получают +1 силу заклинания (+1 на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям).

Знания Гениев [Общее] (Genie Lore)

Вы изучили столетия знаний Калишито в о гениеподобных.

Регион: Калимшан.

Выгода: Выберите один тип энергии: кислота, холод, электричество или огонь. Вы добавляете +1 к DC спасбросков для любых заклинаний колдуна с этим описателем энергии, которые Вы читаете. Эта выгода складывается с умением Фокуса Заклинания, если заклинание, которое Вы читаете, из вашей выбранной школы.

Специальный: Вы можете получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к новому типу энергии.

Дар Языков [Общее] (Gift of Tongues)

Вы имеете интуитивный талант к изучению языков.

Регионы: Лунный эльф, солнечный эльф.

Выгода: Ваши Интеллект считается на 4 пункта выше с целью определения того, сколько бонусных языков Вы можете иметь в начале. Вы не ограничены бонусными языками вашего региона. Говорить на Языке - всегда навык класса для Вас. Вы получаете +1 бонус на все проверки Расшифровки Записи и Чувства Мотива.

Специальный: Если Вы выбираете это умение после 1-го уровня, Вы не получаете немедленно дополнительные бонусные языки, но все другие эффекты умения применяются.

Кузнец Двеомеров Золотых Дварфов [Общее] (Gold Dwarf Dweomersmith)

Вы узнали тайны магии золотых дварфов, которая создает или зачаровывает оружие.

Предпосылки: Золотой дварф.

Выгода: Вы получаете +1 уровень заклинателя при чтении заклинаний, которые создают оружие или зачаровывают существующее. Заклинатель 11-го уровня с этим умением, например, предоставляет оружие +4 зачарованный бонус, когда читает *великое магическое оружие*, а не только +3 зачарованный бонус. Этот бонус уровня заклинателя позволяет Вам превышать нормальный максимальный эффект, позволенный заклинанием.

Традиция кузнецов двеомеров золотых дварфов включает следующие заклинания на каждом уровне: 1-й - *благословение оружия, магический камень, магическое оружие, дубинка*; 2-й - *пламенное лезвие, кислотная стрела Мелфа, духовное оружие*; 3-й - *пламенная стрела, острый край*; 4-й - *великое магическое оружие, святой меч*; 6-й - *барьер клинков, посох заклинаний*; 7-й - *изменяющийся посох, меч Мордекайнена*. Другая заклинания получают эту выгоду, если нацелены на оружие.

Дополнительно, любое магическое оружие, которое Вы изготавливаете, обходится на 5% дешевле в золоте. Стоимость в пунктах опыта не затрагивается.

Мрачная Внешность [Общее] (Grim Visage)

Ваши глаза повидали многое, и теперь они показывают каждого, что с Вами не стоит шутить. Даже бойкие люди запинаются в вашем присутствии.

Регионы: Дамарский человек.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Чувства Мотива и Запугивания.

Кулак-Молот [Боец, Общее] (Hammer Fist)

Вы обучены невооруженному стилю борьбы, который подчеркивает двуручный удар.

Предпосылки: Сила 13, Улучшенный Невооруженный Удар, дварф.

Выгода: Вы добавляете полуторный бонус Силы на ваш урон, когда поражаете невооруженным ударом. Этот дополнительный урон не применяется, если Вы делаете поток из атаки ударов или если Вы держите что-либо в любой руке. Вы должны использовать обе руки, чтобы сделать невооруженную атаку.

Гаремное Обучение [Общее] (Harem Trained)

Вы были обучены обслужить как джасин (если мужчина) или джасина (если женщина) и хорошо сведущи в песнях, музыке, танце, искусстве, декламации великой литературы, искусстве массажа и в других обязанностях гарема.

Регион: Калимшан.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Исполнения и Дипломатии.



Безрассудный Натиск [Боец, Общее] (Headlong Rush)

Вы разгоняетесь с огромной силой, не учитывая вашу собственную безопасность.

Предпосылка: Орк или полуорк, базовый бонус атаки +4 или выше.

Выгода: Вместо нормальной атаки с разгона Вы можете выполнять безрассудный натиск. Безрассудный натиск - разгон, который вызывает атаки возможности от каждого противника, который может достигать его пути, включая противника, на которого Вы нападаете. Безрассудный натиск иначе функционирует подобно атаке с разгона (+2 атака, -2 АС, только прямолинейное движение), за исключением того, что успешная атака наносит двойной урон.

Лечашее Пламя [Общее] (Healing Flames)

Вы можете притягивать энергию открытого огня, чтобы излечить себя.

Предпосылки: Базовый спасбросок Воли +3, огненный дженази или танарукк.

Размер Огня	Пример	Излеченные Очки Жизни
Мелкий	Глеющий прутик	1
Мизерный	Факел	1d3
Крошечный	Маленький походный костер	1d6
Маленький	Большой походный костер	2d6
Средний размер	Горн	3d6
Большой	Костер	4d6
Огромный	Горящая лачуга или дерево	5d6
Гигантский	Горящая таверна	6d6
Колоссальный	Горящая гостиница	7d6

Выгода: Когда Вы используете вашу подобную заклинанию способность *контроль пламени*, Вы вместо этого можете касаться пламени и излечивать себя на количество очков жизни в зависимости от размера огня. Это считается использованием вашей способности *контроль пламени* в течение дня. Касание пламени не причиняет Вам никакого вреда, когда Вы используете эту способность, но если Вы входите в пламя, касаетесь более чем только его края или остаетесь в контакте с ним более 1 раунда, Вы получаете урон от огня.

Высокорожденный Дроу [Общее] (Highborn Drow)

Вы учились выявлять продвинутые магические способности вашего благородного наследия дроу.

Предпосылки: Дроу, базовый спасбросок Воли +2.

Выгода: Вы можете использовать *обнаружение добра, обнаружение магии и левитацию* однажды в день как подобные заклинаниям способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Бродячий Маг Хин [Общее] (Hin Wandermage)

Вы имеете естественную близость к заклинаниям, переносящим Вас с места на место.

Предпосылки: Легконогий халфлинг.

Выгода: Вы получаете +1 уровень заклинателя при чтении заклинаний, которые помогают Вам путешествовать. Если Вы волшебник, Вы можете добавлять заклинание вашей традиции в вашу книгу заклинаний свободно, когда Вы станете способным читать его. Это не рассчитывается из двух свободных заклинаний, которые Вы добавляете к вашей книге заклинаний на каждом уровне класса.

Традиция бродячего мага Хин состоит из следующих заклинаний на соответствующих уровнях: 0-й - *открыть/закрыть*; 1-й - *быстрое отступление, верховое животное*; 2-й - *выносливость*; 3-й - *полет, конь-фантом, водное дыхание*; 4-й - *воздушная прогулка, свобода движения*; 5-й - *эфирная прогулка, сдвиг плана, телепорт*; 6-й - *найти путь, транспортировка через растения, прогулка ветра, слово отзыва*; 7-й - *убежище, теневая прогулка, телепорт без ошибки*; 8-й - *эфирность*; 9-й - *ворота, круг телепортации*.

Улучшенное Сопротивление Энергии [Общее] (Improved Energy Resistance)

Выберите одну форму энергии, к которой Вы имеете естественное (не предоставленное заклинаниями или предметами) сопротивление. Ваше собственное сопротивление этому виду энергии более эффективно, чем нормально.

Предпосылка: Естественное сопротивление форме энергии (кислота, холод, электричество, огонь, звук).

Выгода: Ваше сопротивление этому типу энергии увеличивается на 5.

Например, если Вы - аазимар, Вы обычно имеете сопротивление кислоте, холоду и электричеству 5. Вы можете использовать это умение, чтобы увеличить одно из этих сопротивлений до 10, не затрагивая два других.

Специальный: Вы можете получать это умение неоднократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к другому типу энергии, к которой Вы имеете естественное сопротивление.

Улучшенный Фамильяр [Общее] (Improved Familiar)

См. обсуждение умения Улучшенный Фамильяр в Главе 1 "Установки Кампании Забытых Царств". Таблица А-5 показывает дополнительных улучшенных фамильяров из этой книги, которые являются доступными с этим умением.

ТАБЛИЦА А-5: УЛУЧШЕННЫЕ ФАМИЛЬЯРЫ

Вид Фамильяра	Требуемый Уровень Тайного Заклинателя	Специальный
Летучая змея +	3	Владелец получает +2 бонус на спасброски против кислоты
Смертельный клык + [нейтральное зло] *	9	-
Ящерица, плюющее пресмыкающееся [нейтральный]	3	Владелец получает +2 бонус на спасброски против кислоты
Рысь + [нейтральный]	3	Владелец получает +3 бонус по проверкам Бесшумного Движения
Осквип + [нейтральный]	5	Владелец получает +2 бонус на проверки Слушания и Скрытности

* Смертельные клыки могут быть приобретены как фамильяры, только если владелец злой и имеет умение Фокус Заклинания (Некромания).

+ Это существо описано в секции Монстров этого приложения.

Улучшенный Полет [Общее] (Количество раз в день)

Вы получаете большую маневренность при полете, чем обычно.

Предпосылка: Способность летать (естественно, магически или через смену формы).

Выгода: Ваш класс маневренности во время полета улучшается на один. Например, если ваш нормальный класс маневренности плохой, он становится средним.

Улучшенная Левитация [Общее] (Improved Levitation)

Вы учились использовать часть ваших подобных заклинаниям способностей *левитации* одновременно, позволяя многократные использования более короткой продолжительности.

Предпосылка: Естественный способный к *левитации*, как подобная заклинанию способность.

Выгода: Вы можете использовать вашу подобную заклинанию способность *левитации* с 10-минутной длительностью вместо полной. Вы можете теперь использовать способность с этой более короткой продолжительностью количество раз в день, равное вашему уровню заклинателя.

Например, если Вы - воздушный дженази, Вы обычно имеете способность *левитации* однажды в день, как подобная заклинанию способность, как будто прочитанная ко лдуном 5-го уровня, позволяя Вам *левитировать* однажды в день до 50 минут. С этим умением Вы можете теперь *левитировать* пять раз в день, каждый раз до 10 минут.

Если Вы можете *левитировать* более чем однажды в день, умножьте ваш уровень заклинателя на количество раз в день, чтобы получить общее количество более коротких использований *левитации*, которое Вы имеете. Например, существо, которое может использовать *левитацию* два раза в день как подобную заклинанию способность, как будто прочитанное колдуном 5-го уровня, будет способно левитировать 10 (2x5) раз в день, каждый раз до 10 минут.

Улучшенный Низкий Удар [Боец, Общее] (Improved Low Blow)

Вы особенно хороши при использовании умения Низкого Удара.

Предпосылки: Увертливость, Мобильность, Низкий Удар, базовый бонус атаки +4.

Выгода: Использование умения Низкого Удара не вызывает атаку возможности, когда Вы двигаетесь в квадрат противника, чтобы выполнить атаку.

Нормальный: Персонаж с умением Низкого Удара может входить в квадрат смежного противника, чтобы сделать отдельную атаку, а затем возвращаться к своему квадрату. Противник рассматривается застигнутым врасплох против атаки, но персонаж подвержен атаке возможности.

Улучшенный Естественный Доспех [Общее] (Improved Natural Armor)

Ваша кожа даже жестче, чем таковая у большинства вашего вида.

Предпосылка: Предоставленный расой естественный доспех.

Выгода: Ваш предоставленный расой естественный бонус доспеха увеличивается на +1.

Специальный: Персонаж может получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда персонаж получает это умение, его естественный доспех улучшается на дополнительный +1.

Инфернальный Торговец [Общее] (Infernal e)

Вам удобно иметь дело с могучими объектами от Нижних Планов.

Предпосылка: Аутсайдер.

Выгода: Всякий раз, когда Вы читаете *общение, контакт с другим планом, знания легенд* или *видение*, Вы получаете +2 уровень заклинателя, потому что Вы известны объектам, отвечающим на ваши просьбы.

Всякий раз, когда Вы читаете любое заклинание *планарного закрепления* или *планарного союзника*, Вы можете призывать злое существо на 2 HD выше, чем обычно позволено.

Любое злое существо, пойманное *планарным закреплением*, которое Вы создаете, имеет -2 штраф на все попытки убежать.

Железный Разум [Общее] (Iron Mind)

Вы произошли от дуэргаров, избежавших порабощения иллитидами. Кровь этих психически стойких бывших рабов течет в ваших венах.

Предпосылки: Мудрость 13, серый дварф.

Регион: Серый дварф.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски против психических эффектов, типа используемых пожирателями разума или юань-ти, и +1 бонус на спасброски Воли.

Йотунброд [Общее] (Jotunbrud)

Вы происходите от гигантов, управлявших охваченной горами империей Остория в прошлые века, и обладаете действительно внушительным ростом.

Предпосылки: Дамарский или Иллусканский человек.

Регионы: Дамара, Север.

Выгода: Всякий раз, когда Вы получаете модификатор, основанный на вашем размере, на броске противопоставления (типа как при захвате и попытках натиска быка), с Вами обращаются как с Большим, если это выгодно для Вас. Вы, как рассматривается, являетесь Большим при определении того, затрагивают ли Вас специальные атаки монстра, основанные на размере (типа улучшенного захвата или заглатывания целиком).

Если Вы желаете определить рост вашего персонажа и вес случайно, ваш базовый рост - 6'4" (мужчина) или 6'0" (женщина), и ваш базовый вес - 210 фунт (мужчина) или 170 фунт (женщина). Обратитесь к Таблице 6-6 в "Руководстве Игрока".

Специальный: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Стойкость Джунглей [Общее] (Jungle Stamina)

Вы акклиматизированы в поедаемых болезнями джунглях юго-западного Фаэруна.

Регионы: Чалт, Ташалар (только Мхайр и Черные Джунгли), дикий дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по всем проверкам Выживания и +2 бонус на спасброски Стойкости против болезни.

Землеход [Общее] (Landwalker)

Вы можете выживать без воды в течение более долгого времени, чем большинство вашего вида.

Предпосылка: Водный эльф.

Выгода: Вы можете выживать без воды в течение 3 часов на пункт Телосложения. После этой точки Вы должны делать спасбросок Стойкости каждый час (DC 15 +1 за каждую предыдущую проверку), или Вы начинаете задыхаться.

Нормальный: Водные эльфы могут выживать без воды в течение одного часа на пункт Телосложения; после этой точки они начинают задыхаться (см. Главу 3 "Руководства Ведущего").

Свет в Дневной Свет [Общее] (Light to Daylight)

Вам свойственна способность создавать свет более мощный, чем нормально.

Предпосылка: Способный использовать *свет* как подобную заклинанию способность.

Выгода: При использовании вашей подобной заклинанию способности создавать *свет*, Вы можете вместо этого создавать *дневной свет*. Все другие особенности этой способности (уровень заклинателя, противостояние заклинаниям и эффектам темноты) таковы, как будто Вы создавали *свет*. Вы можете использовать вашу способность *света* два дополнительных раза в день, так что если Вы обычно можете использовать *свет* как подобную заклинанию способность 1/день, Вы можете теперь использовать ее 3/день.

Например, если Вы аазимар, Вы можете создавать или *свет*, или *дневной свет* три раза в день как подобная заклинанию способность, как будто прочитанное колдуном вашего уровня персонажа.

Несущий Свет [Общее] (Lightbringer)

Вы можете открывать канал позитивной энергии в ваши заклинания так, чтобы они пылали святой силой.

Предпосылка: Дамарский человек, способность читать божественные заклинания, способность изгонять нежить.

Выгода: Всякий раз, когда Вы читаете заклинание, Вы можете расходовать три из ваших ежедневных попыток изгнания, чтобы наполнять заклинание позитивной энергией. Каждый раунд, когда Вы делаете это прямо перед чтением заклинания, Вы получаете +2 силу заклинания (+2 на DC спасбросков и +2 бонус по проверкам, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям). Наполнение заклинания позитивной энергией - полнораундовое действие, которое не вызывает атаку возможности. Попытки изгнания потрачены впустую, если Вы не читаете заклинание немедленно после их расхода или через большее количество раундов наполнения.

Благословение Лолс [Общее] (Lolth'S Blessing)

Паучья Королева благословила Вас дополнительными магическими способностями.

Предпосылки: Дроу, Мудрость 15, божество -покровитель Лолс, способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Выгода: Вы можете использовать *яснослышание/ясновидение*, *обнаружить ложь*, *рассеивание магии* и *предложение* однажды в день, как подобные заклинаниям способности, с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Низкий Удар [Боец, Общее] (Low Blow)

Вы можете проскакивать под ногами и нападать на существ больше, чем Вы.

Предпосылки: Увертливость, Мобильность, базовый бонус атаки +4.

Выгода: Как полнораундовое действие, Вы можете входить в область, занятую противником, который по крайней мере на одну категорию размера больше Вас. Вы можете затем делать отдельную рукопашную атаку с вашим самым высоким бонусом атаки против этого существа, который рассматривается застигнутым врасплох против атаки. После вашей атаки Вы возвращаетесь на 5-футовый квадрат, с которого Вы вступили в квадрат противника. Использование этого умения вызывает атаку возможности.

Металлургия [Общее] (Metallurgy)

Вы квалифицированы в искусстве металлургии, создавая металлические сплавы и для их внешности, и для их свойств.

Регион: Золотой дварф.

Выгода: Вы получаете +3 бонус на все проверки Ремесла (ковка доспехов, кузнечное дело или ковка оружия).

Мощь Дает Право [Общее] (Might Makes Right)

Ваша великая сила притягивает большее количество последователей.

Предпосылки: Сила 13, Лидерство.

Выгода: Добавьте ваш бонус Силы к вашему показателю лидерства с целью определения того, сколько последователей Вы можете иметь с умением Лидерства.

Ничей Глупец [Общее] (Nobody's Fool)

Вы имеете необыкновенную склонность к скептицизму и здравому смыслу, и имеете ловкость отделения неправды от правды.

Предпосылка: Мудрость 13.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по всем проверкам Чувства Мотива и Сбора Информации.

Устная История [Общее] (Oral History)

Вы хорошо сведущи в искусстве рассказывания историй и в устной истории вашей культуры.

Регионы: Муншаес, Север, арктический дварф, золотой дварф, щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Знаний (история) и Исполнения.

Крылья Аутсайдера [Общее] (Outsider Wings)

Вы вырастили крылья, соответствующие вашему наследию, показывая силу вашей сверхъестественной родословной.

Предпосылки: Аазимар или тифлинг, базовые спасброски Стойкости, Рефлексов и Воли +2, Небесная или Извергская Родословная.

Выгода: Вы получаете крылья (перьевые, если аазимар, подобный летучей мыши, если тифлинг), позволяющие Вам лететь с вашей наземной скоростью (средняя маневренность). Средний или тяжелый груз, который уменьшил бы вашу наземную скорость, уменьшает вашу скорость полета пропорционально.

Сопротивление Чуме [Общее] (Plague Resistant)

Вы произошли от горстки воюющих сторон, бившихся на Полях Нун и переживших Гниющую Войну Чондата в 902 D.R.

Предпосылки: Чондатанский человек.

Регион: Вилонский Предел.

Выгода: Вы получаете +4 бонус сопротивления на спасброски против болезни и заклинаний или эффектов, которые производят болезнь. Этот бонус применяется к спасброскам, чтобы отогнать урон способности от болезни, а также к спасброскам против начального подвращения болезни.

Животная Близость Затронутых Планами [Общее] (Planetouched Animal Affinity)

Вы имеете специальную близость к виду животных, связанных с вашими предками-божествами.

Предпосылки: Аазимар, тифлинг, земной дженази.

Выгода: Выберите божественного предка из списка ниже. Вы получаете +4 бонус на проверки Сочувствия Животным и Приручения Животного, имея дело с животными, связанными с вашим божественным предком. Вы можете делать нетренированные проверки Сочувствия Животным, чтобы затронуть таких животных, также как и небесных (если Вы - аазимар) или извергских (если Вы - тифлинг) животных, как будто это обычные животные.

См. таблицу для Малхорандских божеств и их одобренных животных.

Божество	Животное
Анур	Львы, лошади
Баст (Шаресс)	Коты, леопарды, львы
Геб	Медведи
Хатор	Коровы, бизоны
Хорус-Ре	Ястребы, львы
Изис	Ястребы, ослы
Нефтис	Крокодилы, ястребы, ядовитые змеи (прежде всего кобры)
Осирис	Медведи, ястребы
Себек	Крокодилы
Сет	Ядовитые змеи

Примитивный Заклинатель [Общее] (Primitive Caster)

Вы используете визг, дикие жесты кулаками и дополнительные материальные компоненты, чтобы дать вашим заклинаниям дополнительную силу.

Выгода: Это умение функционирует, только когда Вы читаете заклинание, которое само по себе не имеет устного, телесного или материального компонента. Для каждого компонента, который Вы добровольно добавляете, Вы увеличиваете эффективный урон заклинания +1. Вы можете добавлять только компонент, которого заклинание еще не имеет. Например, Вы не можете добавлять телесный компонент к заклинанию *газообразной формы*, потому что оно уже имеет его. Вы, однако, можете добавить к нему устный компонент.

Устный компонент, который Вы добавляете, состоит из животных криков, воплей и рычаний. DC проверки Слушания, чтобы услышать, что Вы читаете заклинание - -5 (перед изменением за расстояние). Телесный компонент также более сложен, так что Вы должны иметь две руки свободными, чтобы добавить этим умением телесный компонент. Дополнительный материальный компонент, который Вы добавляете с этим умением, должен быть редким растением, найденный в лесу с успешной проверкой Профессии (гербалист) (DC 15).

Быстрое Плавание [Общее] (Rapid Swimming)

Вы едины с водой.

Предпосылки: Базовый спасбросок Стойкости +2, естественная скорость плавания.

Выгода: Ваша скорость плавания увеличивается на 20 футов.

Нормальный: Водный дженази обычно имеет скорость плавания 30 футов. Водный эльф обычно имеет скорость плавания 40 футов.

Опрометчивое Наступление [Боец, Общее] (Reckless Offensive)

Вы понижаете вашу защиту, чтобы провести показательную атаку.

Предпосылки: Базовый бонус атаки +2, Силовая атака.

Выгода: На вашем действии перед бросками атаки для раунда Вы можете выбрать взять -4 штраф к вашему АС в течение раунда, чтобы получить +2 бонус компетентности на всех рукопашных атаках в том же самом раунде. Штраф АС и бонус на рукопашные атаки применяется до вашего следующего действия. Вы не можете использовать Опрометчивое Наступление с дальнебойными атаками.

Обманщик Скальных Гномов [Общее] (Rock Gnome Trickster)

Вашему очарованию особенно легко одурачить чувства вашей цели.

Предпосылка: Скальный гном.

Выгода: Ваши заклинания Иллюзии (очарование) и подобные заклинаниям способности получают +1 силу заклинания (+1 на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям).

Рунный Кузнец [Общее] (Runesmith)

Вы можете вылеплять руны, которые занимают место материальных компонентов для ваших заклинаний.

Предпосылки: 4 разряда в Ремесле (руна).

Выгода: Вы можете делать руны, которые занимают место традиционных материальных компонентов для заклинаний, которые Вы читаете. Руны, часто вырезаемые на каменных талисманах или отпечатанные на маленьких металлических пластинках, стоят 1 гр каждая и имеют Ремесло (руна) DC 15. В отличие от материального компонента, руна не исчезает, когда Вы читаете заклинание; наличие этого умения эффективно обращает материальный компонент, требуемый для заклинания, в фокус.

Ваше использование рун делает ваши заклинания труднее для контрзаклинания. Другие заклинатели, наблюдающие Вас читающим заклинание, берут -4 штраф по проверкам, чтобы определить, которое заклинание вы читаете, если они также не имеют умения Рунный Кузнец.

Заклинания с дорогостоящими материальными компонентами не затрагиваются этим умением.

Священная Татуировка [Общее] (Sacred Tattoo)

Вас духовно коснулся один из королей-богов Старых Империй, оставив свой символ в форме татуировки в форме святого символа.

Предпосылка: Божество-покровитель из Малхорандского или Унтерского пантеона.

Выгода: Добавьте +1 к DC для всех спасбросков против заклинаний, которые Вы читаете в области, посвященной/оскверненной или освященной/неосвященной вашим божеством. Вы берете +1 бонус по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям существ при чтении заклинаний в таких областях.

Специальный: Невозможно брать и это умение и умение Магии Татуировки.

Теневой Щит [Общее] (Shadow Shield)

Ваши предки долго боролись против коварного влияния теневой магии, и некоторые из их потомков (включая Вас) имеют большее сопротивление ее эффектам.

Предпосылки: Талфир, или Тетирский человек любого региона.

Регион: Западное Сердцеземье.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей с теневым описателем. Вы также получаете +2 бонус на все спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей, которые вовлекают магию Теневого Плетения. Эти выгоды складываются друг с другом.

Теневая Песня [Общее] (Shadow Song)

Темное наследие амбиций Теневого Короля - тень горя, которая скрывает много Тетирских песен и баллад. Некоторые барды учились вселять в свои действия смысл потери и страдания, которые заливают Теневое Плетение.

Предпосылки: Магия Теневого Плетения, бардская музыка.

Регион: Западное Сердцеземье.

Выгода: Вы получаете +1 бонус к DC всех спасбросков заклинаний, которые Вы читаете из школы Зачарования и заклинаний со звуковым описателем. Вы берете +1 бонус по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям для этих школ и заклинаний. Эти бонусы складываются с бонусами от умения Магии Теневого Плетения.

Оберегающий Щитовых Дварфов (Shield Dwarf Warder)

Вы - студент защитной магии щитовых дварфов, изученной по великой цене в течение столетий войны и блужданий.

Предпосылки: Щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +1 к уровню заклинателя при чтении заклинания, которое создает или улучшает доспех или щит.

Традиция оберегающих щитовых дварфов включает следующие заклинания на соответствующих уровнях: 1-й - *энтропийный щит*, *доспех мага*, *щит*, *щит веры*; 2-й - *оградить другого*; 3-й - *магическое одеяние*; 4-й - *огненный щит*; 5-й - *каменное тело*; 8-й - *железное тело*, *щит закона*. Другие заклинания получают эту выгоду, если они нацелены на доспех или щит.

Дополнительно, любой магический доспех или щит, который Вы создаете, требует на 5% меньше золота при изготовлении. Стоимость в пунктах опыта не меняется.

Небесный Наездник [Общее] (Skyrider)

Вы обучены и служили в коннице на гиппогрифах, которая охраняет Великую Трещину.

Предпосылки: Поездка (гиппогриф), Верховой Бой.

Регион: Золотой дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Приручения животного и Поездки (гиппогриф).

Южный Магикиан [Общее] (Southern Magician)

Ваши магические занятия в странах Мулан преподали Вам методы колдовства, неизвестные на севере, которые стирают линию между тайной и божественной магией.

Предпосылка: Человек Мулан, способность читать заклинания 2-го уровня.

Выгода: Однажды в день на два уровня заклинателя Вы можете читать божественное заклинание как тайное или наоборот. Это позволяет Вам обойти провал тайного заклинания из-за доспеха или получить дополнительную выгоду от заклинания, которое функционирует иначе для божественного заклинателя, чем для тайного, типа *истинного видения* или *магического оружия*.

Заклинания, измененные этим умением, часто запутывают тех, кто не изучали магию Мулан. Заклинатели, не имеющие этого умения, переносят -4 штраф на попытки контрзаклинания или рассеивания этих заклинаний, и они должны преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 11 + уровень заклинания), чтобы обнаружить заклинание *обнаружением магии*.

Фактический источник силы заклинания не меняется, не меняются и средства подготовки. Вы просто придете магию нетрадиционным способом, который заставляет заклинание вести себя несколько по-другому.

Фокус Подобной Заклинанию Способности [Общее] (Spell-Like Ability Focus)

Выберите одну из ваших подобных заклинанию способностей. Эта атака становится более мощной, чем нормально.

Предпосылка: Подобная заклинанию способность.

Выгода: Добавьте +2 к DC для всех спасбросков против подобной заклинанию способности, на которой Вы сосредотачиваетесь.

Специальный: Вы можете получать это умение неоднократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к новой подобной заклинанию способности.

Шпилехожение [Общее] (Spire Walking)

Ирайбор справедливо известен как Город Тысячи Шпилей, за фантастически причудливые, во многом легендарные башни, возвышающиеся во всех кварталах города и сильно собранные вместе. В результате возможно пройти Ирайбор через сеть арок, мостов, лестниц и пропастей высоко над городскими улицами. Вы хорошо сведущи в навыке навигации по небесным дорогам Ирайбора.

Регион: Западное Сердцеземье.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Баланса и Прыжка.

Потрясающий Удар [Боец, Общее] (Staggering Strike)

Вы особенно имеете большой опыт по части проведения жестоких и деморализующих атак крадучись.

Предпосылки: Базовый бонус атаки +6, способность атаки крадучись.

Выгода: Если Вы поражаете атакой крадучись, Вы можете выбрать удержать некоторое число (выбранное Вами во время удара) дайсов урона атаки крадучись, чтобы доставить особенно страшную и отвратительную рану. Жертва потрясающего удара становится потрясенной в течение количества раундов, равного трети количества дайсов урона, от которого Вы хотите воздержаться. Например, если Вы можете делать атаку крадучись для урона +6d6, Вы можете воздержаться от всего дополнительного урона, чтобы потрясти цель в течение 2 раундов.



Каменная Кровь [Общее] (Stoneblood)

Ваша кровь густа, подобно охлажденной лаве, затрудняя для Вас смерть после падения от повреждений.

Предпосылки: Тел. осложнение 13, урдуннир.

Регион: Урдуннир.

Выгода: Когда умираете, Вы имеете шанс 50% в раунд стабилизировать и прекратить кровотечение до смерти.

Нормальный: Персонаж обычно имеет шанс 10% стабилизироваться при смерти.

Каменный Колосс [Боец, Общее] (Stone Colossus)

Вы можете сосредотачивать часть вашей силы для увеличения крепости вашей кожи.

Предпосылки: Базовый спасбросок Стойкости +3, земной дженези.

Выгода: Когда Вы используете действие атаки или полное действие атаки в рукопашной, Вы можете брать штраф до -5 на вашу атаку и добавлять то же число (до +5) к вашему Классу Доспеха как естественный бонус доспеха. Это число не может превышать ваш базовый бонус атаки. Изменения к броскам атаки и Классу Доспеха длятся до вашего следующего действия.

Форма Камня [Общее] (Stoneshaper)

Вы имеете глубокую и прочную связь с землей и камнем.

Предпосылки: Ремесло (каменная кладка), знание камня.

Регион: Золотой дварф, серый дварф, щитовой дварф, урдуннир.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Ремесла (каменная кладка) и +2 бонус по проверкам Знания камня.

Камнескольжение [Общее] (Stone Slide)

Вы настроили себя на камень до такой степени, что можете сливаться с ним в течение короткого времени.

Предпосылки: Базовый спасбросок Стойкости +4, земной дженези.

Выгода: Вместо использования вашей подобной заклинанию способности *прохода без следа*, Вы можете вместо этого *раскрываться в камень* как друид 5-го уровня. Это использует вашу способность *прохода без следа* в течение дня.

Кулак Камнехода [Боец, Общее] (Stonewalker Fist)

Вы обучены невооруженному стилю борьбы, который вовлекает вашу способность проходить сквозь минералы, как будто они воздушны.

Предпосылки: Улучшенный Невооруженный Удар, Урдуннир.

Регион: Урдуннир.

Выгода: Изменяя элементную структуру ваших кулаков, чтобы ударять сквозь доспех существа, Вы можете игнорировать до +4 бонуса доспеха для металлического или каменного доспеха или щита. (Это никоим образом не воздействует и не повреждает доспех.) Вы не можете использовать эту способность на существа с земным подтипом. Использование этой способности - свободное действие.

Специальный: Персонаж может получать это умение максимум дважды, но эффекты складываются.

Вызов Земного Элементала [Общее] (Summon Earth Elemental)

Подобно многим опытным глубинным гномам, Вы развили способность вызывать земных элементалов себе на помощь.

Предпосылки: Глубинный гном, 6 -й уровень персонажа.

Выгода: Однажды в день Вы можете вызвать земного элементала. При действии в одиночку Вы можете вызвать только Маленького земного элементала. На каждого дополнительного глубинного гнома, использующего это умение вместе с Вами, Вы можете вызвать земного элементала на один размер больше (см. таблицу в "Руководстве Монстров"). Например, группа из четырех глубинных гномов с этим умением может вызвать Огромного земного элементала, а группа из шести глубинных гномов может вызвать старшего земного элементала. Работа вместе этим способом использует эту способность у всех вовлеченных гномов в течение дня.

Это - подобная заклинанию способность, и с ней обращаются, как будто вовлеченные персонажи читают заклинание *вызов монстра* соответствующего уровня, за исключением того, что они могут вызвать только земных элементалов. В отличие от заклинания, Вы не можете использовать эту способность для вызова нескольких элементалов одновременно.

Мастер Вымыслов Свирфнеблинов [Общее] (Svirfneblin Figment Master)

Ваше время в подземелье сделало Вас остро знающим даже небольшие различия в звуках и видении в пещерах, которые никогда не видели солнца. Соответственно, ваши иллюзии точно настроены и ультрареалистичны.

Предпосылка: Глубинный гном.

Выгода: Ваши заклинания Иллюзии (вымысла) и подобные заклинания способности получают +1 силу заклинания (+1 на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам преодоления сопротивления заклинаниям).

Боец Роя [Боец, Общее] (Swarmfighting)

Вы и союзники с этим умением можете координировать рукопашные атаки против отдельной цели и имеете большой опыт по части борьбы рядом в близких четвертях.

Предпосылки: Маленький Размер, Ловкость 13, базовый бонус атаки +1.

Выгода: Вы можете занимать один и тот же 5-футовый квадрат в бою с любым другим союзническим Маленьким или меньшим существом, которое также обладает умением Бойца роя. До четырех существ Маленького размера может занять 5-футовый квадрат (существа на одну категорию меньше считаются половина существа).

Когда Вы нападаете на Большее или Среднее существо рукопашной атакой и по крайней мере один союзник с умением Бойца роя угрожает цели, Вы получаете +1 бонус морали на бросок атаки. Этот бонус увеличивается на +1 для каждого дополнительного союзника с умением Бойца роя сверх первого, которые угрожают той же самой цели. Полный бонус морали, переданный вашему броску атаки, не может превышать ваш бонус Ловкости.

Тэлфирианская Песня [Общее] (Talfirian Song)

Вы можете использовать силу вашей бардской музыки, чтобы улучшить ваши заклинания Иллюзий.

Предпосылка: Особенность класса бардская музыка, Усиление Заклинания, Тетирский человек.

Выгода: Расходуя использования вашей бардской музыки, Вы можете усиливать ваши заклинания иллюзии без того, чтобы использовать ячейки заклинаний более высокого уровня. На каждое ежедневное использование вашей бардской музыки, которое Вы расходуете в течение чтения заклинания, Вы можете увеличивать эффективный уровень этого заклинания +1. Например, Вы можете читать *радужный образ* и расходовать четыре использования вашей бардской музыки, чтобы сделать этот *радужный образ* эффективно заклинанием 8-го уровня (увеличение DC спасброска +4). Вы не можете поднимать заклинания выше 9-го уровня этим умением.

Магия Татуировки [Создание Предмета] (Tattoo Magic)

Вы можете создавать татуировки, хранящие заклинания.

Предпосылка: Ремесло (каллиграфия) или Ремесло (покраска), 3 -й уровень заклинателя.

Выгода: Вы можете создавать магические татуировки для разового использования.

Вы можете создавать татуировку любого заклинания 3-го уровня или ниже, которое Вы знаете и которое нацеливается на существо или существа. Создание татуировки занимает 1 час и, она должна быть нанесена чернилами на существо с материальным телом. Когда Вы создаете татуировку, Вы устанавливаете уровень заклинателя. Уровень заклинателя должен быть достаточным, чтобы читать рассматриваемое заклинание, и не выше, чем ваш собственный уровень. Базовая цена татуировки - ее уровень заклинания x ее уровень заклинателя x 50 gr. Чтобы создавать татуировку, Вы должны потратить 1/25-ю этой базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены.

Когда Вы создаете татуировку, Вы делаете любые выборы, которые Вы обычно делаете при чтении заклинания. Предъявитель татуировки - единственный, кто может активизировать ее, и всегда он - цель заклинания. Активация татуировки требует, чтобы существо коснулось татуировки любой рукой (рука не обязательно должна быть пустой). Активация татуировки - стандартное действие, которое не вызывает атаку возможности.

Любая татуировка, которая хранит заклинание с дорогостоящим материальным компонентом или стоимостью XP, также несет соразмерную стоимость. В дополнение к затратам, полученным из базовой цены, Вы должны расходовать материальный компонент или оплачивать XP при создании татуировки.

Обычно, магическая татуировка использует место магического изделия на теле существа. Например, существо с татуировкой на одной из своих рук не может получить выгоду от магической перчатки на этой руке. Аналогично, существо с магической татуировкой на спине не получает выгоды от магического плаща, накидки или мантии. В действительности магическая татуировка - всегда первый предмет, "носимый" на той части тела, отменяющий эффекты всех других изделий. Татуировка может быть создана не использующий место магического изделия, но базовая цена такой татуировки - вдвое от нормальной цены.

Магическая татуировка может быть стерта заклинанием *стирание*, как будто это магическое письмо. Неудача стирания татуировки не активизирует ее. Когда татуировка активизирована, чернильный образец или набросок исчезает с кожи предъявителя.

Теократ [Общее] (Theocrat)

Вы имеете тонкий контакт, необходимый, чтобы поддержать покровительство вашего божества-покровителя, и политические навыки, необходимые, чтобы выжить в траншеях бюрократической войны, обычной в странах, управляемых агентами Малхорандского пантеона.

Предпосылка: Божество-покровитель из Малхорандского пантеона.

Регионы: Малхоранд, Унтер.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Дипломатии и Знаний (религия).

Водная Адаптация [Общее] (Water Adaptation)

Вы одобряете вашего водноэльфийского родителя, и развили способность дышать и легко перемещаться в воде.

Предпосылка: Водный полуэльф.

Выгода: Вы можете дышать водой также, как воздухом. Вы получаете скорость плавания 20 футов, что означает, что Вы можете двигаться сквозь воду с этой скоростью без проверок Плавания. Вы получаете +8 расовый бонус по любой проверке Плавания. Вы можете всегда брать 10 по проверкам Плавания, даже если вас несет или затягивает при плавании. Вы можете использовать действие бега при плавании, если плывете по прямой линии.

Магические изделия

Народы Фаэруна развили много специальных магических изделий, чтобы удовлетворить расовые или экологические потребности, и некоторые из них распространились в другие культуры или могут быть найдены в утерянных запасах сокровища.

Специальные способности доспехов

Эти специальные способности доспехов доступны в дополнение к таковым из "Руководства Ведущего".

Охлаждение: Этот металлический доспех кажется прохладным при касании, независимо от окружающей среды. Носящий такой доспех получает сопротивление огню 5. За счет увеличения стоимости доспеха другой +1 способностью, эта способность может быть модернизирована к способности сопротивления огню, описанной в "Руководстве Ведущего".

Уровень Заклинателя: 3 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *вынести элементы;* *Рыночная Цена:* +1 бонус.

Нагревание: Этот металлический доспех кажется теплым при касании, независимо от окружающей среды. Носящий такой доспех получает сопротивление холоду 5. За счет увеличения стоимости доспеха другой +1 способностью, эта способность может быть модернизирована к способности сопротивления холоду, описанной в "Руководстве Ведущего".

Уровень Заклинателя: 3 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *вынести элементы;* *Рыночная Цена:* +1 бонус.

Определенные магические доспехи

В некоторых частях Фаэруна некоторые виды магических доспехов сбаваются чаще, чем другие.

Калишитская Кольчуга: Эта +1 охлаждающая цепная кольчуга встречается по берегам Сияющего Моря, особенно около Пустыни Калим, где от чрезвычайной температуры почти невозможно носить большинство типов доспехов.

Уровень Заклинателя: 6 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *вынести элементы;* *Рыночная Цена:* 3,840 gp; *Стоимость Создания:* 2,070 gp + 166 XP.

Земная Шкура: Этот +1 дендритовый доспех создан дварфами Урдуннир, которые могут просто каменно идти в и из живого кристального доспеха каждый раз, когда они не должны носить его. Другие должны преуспеть в проверке Силы (DC 22), чтобы сбежать из доспеха. Однако, если хотя бы часть земной шкуры переносит урон, она снова вырывается за 8 часов.

Уровень Заклинателя: 3 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов; *Рыночная Цена:* 3,150 gp; *Стоимость Создания:* 2,650 gp + 40 XP.

Ревущий Доспех Аммариндара: Эти двенадцать наборов +2 нагрудника украшены серебряными эльфийскими рунами спереди и вырезаны головой медведя или дракона сзади. Любая немагическая стрела, заряд, пуля или подобная ракета,



ударяющая носящего доспех на 10 или менее очков жизни, автоматически поворачивается обратно, чтобы ударить существо, которое выстрелило ее (урон перебрасывается против нападавшего, и носящий не переносит никакого урона от атаки). Поскольку голова медведя или дракона на доспехе ревет всякий раз, когда опасность грозит с тыла, носящий получает способность странной увертливости, как жулик 6-го уровня (он сохраняет свой бонус Ловкости к АС, даже когда застигнут врасплох или ударен невидимой атакой, и не может быть замкнут, кроме как жуликом по крайней мере 10-го уровня). Все двенадцать этих нагрудников, как полагают, находятся в руках танарукков Хеллгейт Кипа, разграбивших Аммариндар.

Уровень Заклинателя: 13-й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, защита от стрел, истинное видение; *Рыночная Цена:* 49,350 gr; *Стоимость Создания:* 24,850 gr + 1,960 XP.

Специальные способности оружия

Эти специальные способности оружия доступны в дополнение к таковым из "Руководства Ведущего".

Берсеркер: Оружие берсерка особенно ценно для варваров и других существ, которые могут входить в ярость. Когда владеющий бешется, зачарованный бонус оружия увеличивается +2.

Уровень Заклинателя: 7-й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, божественная сила или эмоция; *Рыночная Цена:* +1 бонус.

Хорнблейд ("Клинок Рога"): Эта специальная способность была развита гномами и халфлингами, чтобы позволить им использовать большое оружие. В руках халфлинга или гнома с *хорнблейдом* обращаются на одну категорию размера меньше, чем его фактический размер, с целью определения того, какое оружие - легкое, одноручное, двуручное или слишком большое для использования (см. Главу 7 "Руководства Игрока"). Например, Средний длинный меч был бы обычно двуручным оружием для Маленького существа, но если это *хорнблейд* длинный меч, с ним обращаются как с Маленьким оружием, когда его держат гном или халфлинг, позволяя им владеть им одноручно. Оружие рассматривается как нормальное оружие своего типа с целью умений типа Фокуса Оружия. Оружие функционирует как обычно для любого другого, кроме гномов или халфлингов.



Большинство *хорнблейдов* - короткие мечи или длинные мечи с изогнутыми клинками, хотя в редких случаях эту специальную способность получают и копья. Первые *хорнблейды* были сделаны из фактических рожков или рогов животных, и многие украшены частицами рогов или дизайном, похожим на рога.

Уровень Заклинателя: 10-й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, уменьшить предмет; *Рыночная Цена:* +1 бонус.

Уверенно Ударяющее: Уверенное ударяющее оружие вредит существам с уменьшением урона, как будто имеет +5 зачарованный бонус. Луки, арбалеты и пращи не могут иметь уверенно ударяющую способность.

Уровень Заклинателя: 6-й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, великое магическое оружие; *Рыночная Цена:* +1 бонус.

Определенное магическое оружие

Следующее специальное оружие обычно срабатывает точно с качествами, описанными здесь.

Топор Пенителей Моря: Этот +2 великий топор Иллусканского изготовления дает своему владельцу способность всплыть, независимо от его веса. Кроме того, владелец может военным криком, вгравированным в рукоятку, дать всем союзникам в пределах 15 футов +2 бонус морали на спасброски, броски атаки, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия на один раунд. Говоря командное слово, вгравированное прямо на лезвии, владелец может вынуждать всех противников в пределах 15 футов делать спасбросок Воли (DC 16) или бежать, как заклинание *эмоция (страх)* заклинателя 7-го уровня. Военный крик и командное слово могут каждый использоваться однажды в день.

Рыночная Цена: 13,920 gr; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, эмоция; *Стоимость Создания:* 7,120 gr + 544 XP.

Горящие Боевые Перчатки: Созданные извергами Хеллгейт Кипа для своих миньонов-танарукков, эти +1 пылающие боевые перчатки фактически не в огне, но постоянно горячи для касания и наносят урон от огня всякий раз, когда носящий ударяет ими противника. Оружие также наносит их ущерб от огня, когда носящий захватывает, в дополнение к любому урону захватывания. Они достаточно горячи, чтобы зажечь огнеопасные объекты также легко, как и открытое пламя. Постоянный жар перчаток означает, что любой носящий их также переносит 1d6 урона от огня в раунд, делая их неподходящим оружием для любого, нестойкого к урону от огня. Горящие боевые перчатки изготавливаются по одной, танарукк с двумя такими рассматривается как очень богатый и мощный.

Уровень Заклинателя: 10-й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, пламенное лезвие, пламенный удар или огненный шар; *Рыночная Цена:* 8,310 gr; *Стоимость Создания:* 4,320 gr + 320 XP.

Двулезвийный Меч Охотник на Извергов: Этот двулезвийный меч имеет один наконечник, потрескивающий зелеными искрами, и другой, светящийся тусклым красным жаром. Злые аутсайдеры волнуются о зеленой стороне меча, но в руках компетентного владельца они должны бояться красного конца даже больше.

Зеленая сторона оружия - +1 *уверенного поражения* оружие, которое вынуждает любое злое экстрапланарное существо, пораженное им, преуспеть в спасброске Воли (DC 16) или переносить эффект *увольнения*, как заклинание заклинателя 8-го уровня. Этот эффект функционирует три раза в день.

Красная сторона оружия - также +1 *уверенного поражения* оружие, но злые экстрапланарные существа, пораженные им, неспособны к путешествию между измерениями (как заклинание *якорь измерений*) в течение 8 минут. Это ловит извергов около владеющего охотника на извергов, отменяя их запасной выход, в котором они могут нуждаться. Эффект *якоря измерений* также работает три раза в день.

Уровень Заклинателя: 8 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *якорь измерений, увольнение*; *Рыночная Цена:* 32,380 gr; *Стоимость Создания:* 16,540 gr + 1,267 XP.

Стрела Керрендерит: Сработанные арктическими дварфами, эти +1 стрелы сделаны из ледяных кристаллов от Великого Ледника. Стрелы Керрендерит имеют специальную способность ранения (см. "Руководство Ведущего"). Кроме того, они имеют дальность на 25 футов больше, чем нормальные стрелы. Если стрелы Керрендерит подвергнуты температуре выше 50 градусов в течение более чем 1 часа, их ледяные головки тают и становятся бесполезными.

Уровень Заклинателя: 12 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *леденить металл*, создатель должен иметь доступ к ледяным пещерам арктических дварфов; *Рыночная Цена:* 350 gr; *Стоимость Создания:* 172 gr + 14 XP.

Скимитар Сирокко: Имеющее форму подобно голове пустынного ястреба, это элегантное и изящное оружие - +1 острый скимитар. Он также удваивает скорость любой лошади или конского ездового существа владельца, во многом подобно подковам скорости.

Уровень Заклинателя: 8 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *спешка, острый край*, создатель должен быть Калишитом; *Рыночная Цена:* 9,530 gr; *Стоимость Создания:* 4,922 gr + 367 XP.

Копье Накалывания: Эти +1 ранящие короткие копья смертельны для эльфов и дварфов. Если копье поражает эльфа или дварфа, цель должна преуспеть в спасброске Рефлексов (DC 19) или наколоты на копье (как дополнительная атака от копья, которая поражает автоматически, но не может давать критического попадания).

Уровень Заклинателя: 12 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *божественная сила*; *Рыночная Цена:* 32,301 gr; *Стоимость Создания:* 16,301 gr + 640 XP.

Камнеубийца: Этот +2 великих топор имеет слегка изогнутое раскалывающее лезвие на одной стороне своей головы и длинное долото на противоположной стороне. Оружие определено предназначено для дварфов, принимая во внимание их размер, силу, телосложение и магические связи с камнем. В руках дварфа камнеубийца получает специальные способности *губитель конструкций* (против любой конструкции, прежде всего сделанной только из земли, камня или металла) и *губитель змных элементов*.

Уровень Заклинателя: 8 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I*, создатель должен быть дварфом; *Рыночная Цена:* 50,320 gr; *Стоимость Создания:* 25,320 gr + 2,000 XP.

Трезубец Безмятежности: +1 трезубец, этот предмет имеет дополнительное качество подавления любых эффектов или особенностей класса в пределах 15 футов, которые полагаются на гнев или устрашение, включая способность варвара бушевать, безумие крови сахаугина и ужасное присутствие черного дракона.

Уровень Заклинателя: 5 -й; *Предпосылки:* Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *эмоция*; *Рыночная Цена:* 5,315 gr; *Стоимость Создания:* 2,815 gr + 200 XP.

Зелья

В дополнение к версиям микстур заклинаний имеются некоторые необычные варианты, созданные некоторыми из рас Фазруна.

Мазь Кожы-коры: Дикие дварфы Чалта используют эту жирную мазь. Размазанная по коже пользователя, она защищает ее заклинанием *кожа-кора*.

Уровень Заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Сварить Зелье, *кожа-кора*; *Рыночная Цена:* 300 gr; *Вес:* -.

Чудесные предметы

Эти чудесные изделия могут быть найдены на Фазруне в дополнение к перечисленным в "Руководстве Ведущего".

Анк Вознесения: Предъявитель этого магического изделия может читать свои божественную заклинания с +4 к уровню заклинателя (относительно диапазона, продолжительности и других числовых эффектов). Однако, анк не предоставляет +4 бонус по проверкам преодоления сопротивления заклинаниям и никак иначе не увеличивает эффективный уровень заклинателя.

Уровень Заклинателя: 17 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *врата*; *Рыночная Цена:* 60,000 gr; *Вес:* 3 фнт.

Брошка Кошачьего Глаза: Вылепленный из серебра с зеленым хризобериллом, брошка кошачьего глаза - брелок удачи, который обеспечивает +1 бонус удачи на все спасброски и +4 бонус сопротивления на спасброски против болезни.

Уровень Заклинателя: 5 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сопротивление, удаление болезни*; *Рыночная Цена:* 9,000 gr; *Вес:* -.

Знаки Отличия Дома Дроу: Эти металлические символы обычно носят на цепи или в мешочке, привязанном на шею. Каждый носит символ благородного дома из специфического города дроу и требует секретного командного слова для активизации. Знаки отличия имеют единственную незначительную магическую способность, которая может использоваться однажды в день, обычно заклинание 1-го, 2-го или 3-го уровня заклинание. Таковые мощных дроу часто имеют многократные способности различных уровней силы. Типичные заклинания для знаков отличия дома - *пятно, кошачья грация, плащ темной силы, постигать языки, падение пера, прыжок, левитация, чтение магии, разбивающий спрей, щит, подъем наука, невидимый слуга и водное дыхание*.

Все знаки отличия слегка различны, даже таковые одного и того же благородного дома, так что возможно, что персона, знающая уникальную форму знака отличия персоны, может магически обнаружить эту персону.

Уровень Заклинателя: 5 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *приспособление заклинания*; *Рыночная Цена:* 360 gr (способность 1-го уровня), 2,160 (способность 2-го



уровня) или 5,400 (способность 3-го уровня); *Вес*: 1 фнт.

Статуэтка Чудесной Силы: Эти статуэтки были сработаны некоторыми из более творческих заклинателей рас Фаэруна.

Коралловый Дельфин: Сделанный магом - водным дженези, этот точно вырезанный из белого коралла дельфин может преобразовываться в живого дельфина, за исключением того, что он обладает Интеллектом 8 и способностью говорить и понимать Общий и А-кван. С дельфином обращаются как с магической тварью, когда он в своей живой форме. Он может использоваться дважды в десятидневку до 4 часов в каждое использование.

Уровень Заклинателя: 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта, водное дыхание*; *Рыночная Цена:* 10,000 gp; *Вес:* -.

Орел Синего Кварца: Орел синего кварца становится орлом по команде, но с видением, родственным к предоставленному глазами орла (+5 бонуса обстоятельств по проверкам Обнаружения). Другая команда посылает его вверх. Он не будет атаковать, даже защищаться, но будет повиноваться телепатическим командам своего владельца, пока остается в пределах одной мили от него. Если вынуждено переместиться за это расстояние, орел синего кварца немедленно возвращается к форме статуэтки (обычно разрушающейся, если она падает с большого расстояния на землю). В то время как статуэтка преобразована, ее владелец может мысленно рассматривать все, что орел может видеть, хотя владелец должен использовать стандартное действие, чтобы наблюдать то, что орел видит в этом раунде. Он может поддерживать свой статус нестатуэтки только 24 часа в десятидневку, но продолжительность не обязательно непрерывна.

Уровень Заклинателя: 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта, яснослышание/ясновидение*; *Рыночная Цена:* 5,400 gp; *Вес:* -.

Гогонди: Это рубиновое вино, изготавливаемое глубинными гномами, дает видение тем, кто пьют его. Любой, кто потребляет стакан *Гогонди*, должен бросать по следующей таблице:

D%	Результат	Побочный эффект
01-15	Ничего не случается	1d3 временной Ловкости, 1d3 временного Интеллекта
16-30	Закливание <i>предсказание</i> (заклинатель 10 -го уровня)	1d6 временной Ловкости, 1d3 временного Интеллекта
31-60	Закливание <i>видение</i> на отвлеченную тему	1d6 временной Ловкости, 1d6 временного Интеллекта
61-80	<i>Контакт с другим планом</i> (элементный план земли; заклинатель 10 -го уровня)	Как заклинание
81-90	Закливание <i>видение</i> на определенную Вами тему	2d6 временной Ловкости, 2d6 временного Интеллекта
91-00	<i>Контакт с другим планом</i> (внешний план/промежуточный, заклинатель 10 -го уровня)	Как заклинание

Полная бутылка *Гогонди* содержит достаточно вина для шести стаканов.

Уровень Заклинателя: 14 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *предсказание, контакт с другим планом*, создатель должен быть глубинный гном; *Рыночная Цена:* 3,000 gp; *Вес:* 3 фнт.

Великий Пивафуи: Эти темноцветные плащи имеют все способности *плаща эльфаподобных* и также обеспечивают выгоды от *вынести элементы (огонь)*, отменяя 5 пунктов урона от огня в раунд. (*Меньший пивафуи* - просто *плащ эльфаподобных*).

Уровень Заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы, невидимость*, создатель должен быть дроу; *Рыночная Цена:* 6,100 gp; *Вес:* 1 фнт.

Молот Оружейника: Этот инструмент мастерской работы дает пользователю +10 бонус обстоятельств на проверки Ремесла (ковка оружия).

Уровень Заклинателя: 6 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, создатель должен быть по крайней мере 6 -го уровня; *Рыночная Цена:* 2,055 gp; *Стоимость Создания* : 1,055 gp + 80 XP; *Вес:* 8 фнт.

Маска Непримиримого: Эта керамическая раскрашенная маска делает носящего ее опасным, если особенно сосредоточенным, воином. Носящий маску имеет быстрое лечение 3, пока носит маску. Кроме того, он получает +4 бонус на броски атаки и урона против любого противника, который наносит носящему маску урон больше 50% от его нормального полного количества очков жизни.

Бонус продолжается, пока носящий маску не нападает на кого -либо, кто не нанес ему урон больше 50% от его нормального полного количества очков жизни. Когда это случается, бонус заканчивается, аспект быстрого лечения маски подавляется в течение 1 часа.

Маска считается парой линз для ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, *регенерация, марка правосудия*; *Рыночная Цена:* 65,000 gp; *Вес:* 5 фнт.

Запутывающая заплатка: Эти магические шары из запутанных виноградных лоз используются дикими дварфами, особенно в их сражениях против гоблинов-Батири Чалтских лесов. Шар метается в цель и имеет 20 приращение дальности 20 футов. После удара в цель или приземления он создает заклинание *запутывание*, сосредоточенное на точке воздействия. Это подходит для одиночного использования.

Уровень Заклинателя: 1-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *запутывание*; *Рыночная Цена:* 100 gp; *Вес:* 1 фнт.

Клещи Оружейника: Этот инструмент дает пользователю +10 бонус компетентности на проверки Ремесла (ковка доспехов).

Уровень Заклинателя: 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *исправление*, создатель должен быть по крайней мере 6 -го уровня; *Рыночная Цена:* 2,055 gp; *Стоимость Создания*: 1,055 gp + 80 XP; *Вес:* 5 фнт.

Монстры

Все следующие существа имеют связь с одной или более рас, описанных в этой книге.

Животные

Следующие животные могут быть найдены в различных частях Фаэруна.

Гончая, Мاستиф (Hound, Mastiff)

Статистика здесь описывает больших, мощных собак типа мурхаундов Муншае.

Животное Среднего размера	
Hit Dice:	2d8+6 (15 hp)
Инициатива:	+2 (Ловкость)
Скорость:	40 футов.
АС:	16 (+2 Ловкость, +4 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14
Атаки:	Укус +4 рукопашный
Урон:	Укус 1d6+3
Лицом/Досыгаемость:	5 фт до 5 фт/5 фт.
Специальные Качества:	Нюх
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +1
Способности:	Сила 15, Ловкость 15, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6
Навыки:	Слушание +3, Обнаружение +2, Плавание +3, Выживание +2*
Умения:	Фокус оружия (укус), Проследивание **
Климат / ландшафт:	Любая земля
Организация:	Уединенный или стая (2 -8)
Оценка Вызова:	1
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральный
Продвижение:	3-4 HD (Средний размер)

Нюх: Обнаруживает противников в пределах 30 футов. Точное местоположение, если в пределах 5 футов. Проследивание нюхом.

Навыки: Собаки получают +8 расовый бонус по проверкам Выживания при проследивании нюхом.

Ибис (Ibis)

Статистика здесь описывает маленьких длинноногих птиц типа меньших вариаций цапли, колпицы и аиста. Ибисы доступны как фамилляры. Фамилляр-ибис предоставляет своему владельцу +3 бонус на проверки Обнаружения.

Вброд (Ex): Хотя он не имеет скорости плавания, ибис не переносит никакого штрафа движения при ходьбе через воду, менее глубокую, чем длина его ног.

Навыки: Ибисы получают +4 расовый бонус по проверкам Обнаружения.



Крошечное Животное	
Hit Dice:	1/4 d8 (1 hp)
Инициатива:	+3 (Ловкость)
Скорость:	20 футов, полет 50 футов (плохо)
АС:	16 (+2 размер, +3 Ловкость, +1 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 13
Атаки:	Укус +5 рукопашный
Урон:	Укус 1 d3 -2
Лицом/Досыгаемость:	2 1/2 фт до 2 1/2 фт /0 вт.
Специальные Качества:	Вброд
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +3
Способности:	Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 10 Интеллекта 2, Мудрость 16, Харизма 6
Навыки:	Слушание +7, Обнаружение +11
Умения:	Настороженность, Ловкость с Оружием (укус) **
Климат / ландшафт:	Любое болото
Организация:	Скопление (2 -12)
Оценка Вызова:	1/4
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральный
Продвижение:	1 HD (Крошечный) , 2 HD (Маленький)

Рысь (Lynx)

Статистика, представленная здесь описывает кошачьих крупнее обычной домашней кошки, но меньше леопарда, типа рысей, котов-леопардов, оцелотов и песчаных котов. Рысь может быть приобретена с умением Улучшенный Фамильяр (см. Главу 1 "Установки Кампании Забытых Царств"), начиная с 3-го уровня. Фамильяр-рысь предоставляет своему владельцу +5 бонуса по проверкам Бесшумного Движения.

Маленькое Животное	
Hit Dice:	1d8 (5 hp)
Инициатива:	+3 (Ловкость)
Скорость:	40 футов.
АС:	14 (+1 размер, +3 Ловкость), касание 14, застигнутый врасплох 11
Атаки:	Укус +4 рукопашный, 2 когтя -1 рукопашный
Урон:	Укус 1d4 -2, коготь 1d3-2
Лицом/Досыгаемость:	5 фт до 5 фт/5 фт.
Специальные Атаки:	Наскок
Специальные Качества:	Нюх
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +1
Способности:	Сила 7, Ловкость 17, Телосложение 12, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 7
Навыки:	Баланс +12, Подъем +4, Скрытность +12 *, Слушание +3, Бесшумное движение +8, Обнаружение +3
Умения:	Настороженность, Ловкость с Оружием (укус, коготь) **
Климат / ландшафт:	Любая земля
Организация:	Уединенный или пара
Оценка Вызова:	1/2
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральный
Продвижение:	2-3 HD (Средний размер)

Наскок (Ex): Если рысь прыгает на противника в течение первого раунда боя, она может делать полную атаку, даже если уже сделано действие движения.

Нюх: Обнаруживает противников в пределах 30 футов. Точное местоположение, если в пределах 5 футов.

Навыки: Рыси получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения и +8 расовый бонус по проверкам Баланса. Они используют свой модификатор Ловкости для проверок Подъема.

* В области высокой травы или густого подлеска бонус Скрытность и повышается до +8.

Кэввекан (Cavvekan)

Кэввеканы, также известные как собаки с мордой летучей мыши или пещерные собаки, являются уроженцами Подземья, сосуществующими с дроу и другими глубоководными существами. Если захвачены щенками, они могут быть выращены как животные для охраны.

В основном походя на собак поверхностного мира, кэввеканы имеют жесткую, бархатисто-гладкую черную шкуру вместо меха, большие, вертикальные уши и листообразные проекторы на мордах подобно таковым летучих мышей. Единственные волосы кэввекана - его длинные и чувствительные усы, которые он использует для близких исследований. Кэввеканы имеют маленькие, темные глаза и стройное, изящное сложение.

Кэввеканы связываются с другими своего вида завываниями, лаем и пощелкиваниями, некоторые из которых неслышимы для гуманоидных ушей. Их звуки отзываются эхом по коридорам Подземья, затрудняя обнаружение индивидуума по шумам или даже определение того, сколько существ производят шум.

Маленькая Магическая Тварь	
Hit Dice:	1d10+2 (7 hp)
Инициатива:	+3 (Ловкость)
Скорость:	50 футов.
АС:	15 (+1 размер, +3 Ловкость, +1 естественный), касание 14, застигнутый врасплох 12
Атаки:	Укус +5 рукопашный
Урон:	Укус 1d4+1
Лицом/Досыгаемость:	5 фт до 5 фт/5 фт.
Специальные Качества:	Слепое видение, Нюх, Близорукий, Слепота при Свете
Спасброски:	Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +1
Способности:	Сила 13, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6
Навыки:	Слушание +8, Бесшумное движение +8, Обнаружение +4, Выживание +2
Умения:	Настороженность, Выслеживание **, Ловкость с Оружием (укус) **
Климат / ландшафт:	Любое подземелье
Организация:	Уединенный или стая (2 -18)
Оценка Вызова:	1/2
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Обычно нейтральный
Продвижение:	-

Бой

В диких условиях кэввеканы - осторожные мусорщики, они едят летучих мышей, насекомых, ящериц, крыс, рыб, падальщиков, остатки других хищников и съедобные грибы. Они иногда могут напасть на ослабленного или раненого существа и иногда могут стаей напасть на гуманоидное существо Среднего размера. Они хорошо знают каждую щель, трещину и расселину в своем домашнем диапазоне, так что их очень трудно поймать. Если обучены и выращены, кэввеканы нападают по команде, во многом подобно нормальной собаке.

Слепое видение (Ex): Кэввеканы могут "видеть", испуская высокочастотные звуки, неслышимые большинству других существ, что позволяет им находить объекты и существ в пределах 120 футов. Заклинание *тишина* или эффект, причиняющий глухоту, отменяет это и вынуждают кэввекана полагаться на свое слабое зрение.

Близорукий (Ex): Кэввеканы очень близоруки и их видение, видение при слабом освещении и темновидение простираются только на 10 футов. Это ограничивает их проверки Поиска и Обнаружения до максимального диапазона в 10 футов, если их способность слепого видения отменена.

Слепота при Свете (Ex): Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет кэввекана на 1 раунд. Кроме того, они берут -1 штраф на всех броски атаки, спасброски и проверки при действии в ярком свете.

Нюх: Обнаруживает противников в пределах 30 футов. Точное местоположение, если в пределах 5 футов. Прослеживает нюхом.

Навыки: Пещерные собаки получают +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения. Кэввеканы получают +4 расовый бонус на проверки Слушания, но этот бонус теряется, если их слепое видение отменено. Кэввеканы получают +8 расовый бонус по проверкам Выживания при прослеживании нюхом.



Смертельный Клык (Deathfang)

Летучие змеи могут быть преобразованы в ужас-нежить, известную как смертельные клыки, посредством заклинания *создание нежити*, если заклинатель имеет 11-й уровень или выше. Смертельные клыки часто могут быть найдены как стражи, крайне лояльные к своему создателю.

Смертельный клык может быть приобретен как фамилляр с умением Улучшенный Фамилляр (см. Главу 1 "Установки Кампании Забытых Царств"), начиная с 7-го уровня, если персонаж имеет злое мировоззрение и имеет умение Фокус Заклинания (Некромантия).

Бой

Смертельные клыки кусают своими игольно-острыми клыками, но не имеют кислотного плева своих живущих собратьев.

Леденящий Укус (Su): Живущие существа, пораженные атакой укусом смертельного клыка, получают один отрицательный уровень. Спасбросок Стойкости для отмены отрицательного уровня имеет DC 11.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, смертельный клык должен поразить своей атакой укусом. Если он удерживается, то может сжимать.

Сжимание (Ex): Смертельный клык наносит 1d3-2 пунктов урона при успешной проверке схватывания против Крошечных или меньших существ.

Навыки: Смертельные клыки получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус по проверкам Баланса. Они могут использовать свой модификатор Силы или Ловкости для проверок Подъема, смотря какой лучше.



Маленькая Нежить	
Hit Dice:	1d12 (6hp)
Инициатива:	+3 (Ловкость)
Скорость:	20 футов, подъем 20 футов, полет 20 футов (Средне)
АС:	17 (+1 размер, +3 Ловкость, +3 естественный), касание 14, застигнутый врасплох 14
Атаки:	Укус +4 рукопашный
Урон:	Укус 1d3-2
Лицом/Досигаемость:	5 фт до 5 фт (намотанный)/5 фт.
Специальные Атаки:	Леденящий укус, улучшенный захват, сжимание
Специальные Качества:	Нежить
Спасброски:	Стойкость +0, Рефлексы +3, Воля +3
Способности:	Сила 6, Ловкость 17, Телосложение -, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки:	Баланс +11, Подъем +12, Скрытность +12, Слушание +8, Обнаружение +8
Умения:	Настороженность, Ловкость с Оружием (укус) **
Климат / ландшафт:	Любая земля и подземелье
Организация:	Уединенный
Оценка Вызова:	3
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральное зло
Продвижение:	-

Осквип (Osquip)

Оскви́пы - безволосые многоногие грызуны с непропорционально большими челюстями и зубами.

Оскви́пы размером примерно с собаку, ростом приблизительно два фута в холку. Они безволосы, с большими зубами на необычно большой голове. Большинство имеет шесть ног, но некоторые имеют восемь или даже десять. Некоторые имеют нормальные подобные крысиным хвосты, другие имеют короткие хвосты-обрубки и некоторые не имеют никаких хвостов вообще. Кожистая шкура существ бледно желтая.

Оскви́пы строят маленькие, тщательно скрытые туннели, и их зубы достаточно остры, чтобы рыть сквозь камень. В отличие от крыс, оскви́пы не боятся огня, но они плохие пловцы. Оскви́пы не собирают вещи за их ценность, но иногда держат сияющие объекты в своем логовище. Они могут быть приобретены как фамилляр с умением Улучшенный Фамилляр (описано в "Установке Кампании Забытых Царств"), начиная с 5 -го уровня.

Маленькая Магическая Тварь	
Hit Dice:	1d10+4 (9 hp)
Инициатива:	+1 (Ловкость)
Скорость:	40 футов, копание 5 футов.
АС:	15 (+1 размер, +1 Ловкость, +3 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14
Атаки:	Укус +5 рукопашный
Урон:	Укус 1d6+3
Лицом/Досыгаемость:	5 фт до 5 фт/5 фт.
Специальные Качества:	Нюх
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля +1
Способности:	Сила 14, Ловкость 13, Телосложение 19, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки:	Подъем +3, Скрытность +10, Слушание +6, Бесшумное движение +6, Обнаружение +3, Плавание -2
Умения:	Фокус оружия (укус)
Климат / ландшафт:	Любое подземелье
Организация:	Уединенный или стая (2 -16)
Оценка Вызова:	1
Сокровище:	1/2 стандарт а (только драгоценные камни)
Мировоззрение:	Всегда нейтральный
Продвижение:	2 HD (Маленький), 3 HD (Средний размер)

Бой

Если кто-то входит в область, в которой имеются туннели оскви́пов, существа могут появиться быстро, чтобы удивить и напасть на нарушителя. Оскви́пы территориальны и атакуют бесстрашно и жестоко.

Нюх: Обнаруживает противников в пределах 30 футов. Точное местоположение, если в пределах 5 футов.

Навыки: Оскви́пы получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Бесшумного Движения и -4 модификатор на проверки Обнаружения и Плавания.

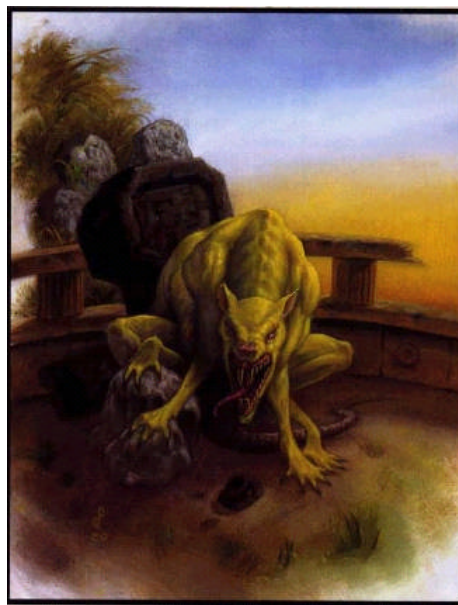
Змея, Летучая (Snake, Flying)

Летучие змеи - агрессивные крылатые змеи, которые не боятся большинства существ. Они обычно нападают большим количеством и часто ответственны за многие смерти в отдаленных деревнях около их территории.

Летучие змеи, также известные как "летучие клыки", некогда были многочисленны в более теплых областях Фаэруна, но они настолько опасны, что все интеллектуальные расы охотятся на них беспощадно. Хотя некоторые уединены, большинство охотятся маленькими бандами, бесстрашно атакуя жертвы стремительным облаком. Эти крылатые ужасы могут быть найдены в руинах, подземных областях и скалах по всему Фаэруну. Они допускают широкий диапазон климата, но кажется, что они более многочисленны в Калимшане и на Сияющем Юге, чем где-то в другом месте. Изобилуют рассказы о Черных Джунглях и Джунглях Мхайр, где лизардфолки и юань-ти обучают летучих змей охотиться для них или учатся, чтобы работать со змеями как с партнерами.

Эти рептилии имеют пару светящихся кожистых крыльев, подобных таковым летучей мыши, позади их голов. Они могут лететь с акробатическим проворством, парить, лететь вверх тормашками и использовать свои хвосты и скрученные тела, чтобы препятствовать жертвам в воздушном пространстве. Летучие змеи могут иметь любой цвет или внешность. Большинство имеет гладкие, гадюкоподобные головы, красные или желтые глаза, игольно-острые клыки и изумрудно-зеленую или бронзовую чешую.

Летучие змеи могут быть приобретены как фамилляр с умением Улучшенный Фамилляр (описано в "Установке Кампании Забытых Царств"). Фамилляр -летучая змея предоставляет своему владельцу +2 бонус на спасброски против кислоты.



Маленькая Магическая Тварь	
Hit Dice:	1d10 (5 hp)
Инициатива:	+3 (Ловкость)
Скорость:	20 футов, подъем 20 футов, полет 20 футов (Средне)
АС:	17 (+1 размер, +3 Ловкость, +3 естественный)
Атаки:	Укус +5 рукопашный
Урон:	Укус 1d3 -2 плюс 1 кислота
Лицом/Досыгаемость:	5 фт до 5 фт (намотанный)/5 фт.
Специальные Атаки:	Кислотная слюна, улучшенный захват, сжимание
Специальные Качества:	Нюх
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +1
Способности:	Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки:	Баланс +11, Подъем +12, Скрытность +12, Слушание +8, Обнаружение +8
Умения:	Настороженность, Ловкость с Оружием (укус) **
Климат/ ландшафт:	Любой лес или болото
Организация:	Уединенный или стайка (2 -8)
Оценка Вызова:	1/2
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Обычно нейтральный
Продвижение:	-

Бой

Летучие змеи кусают своими игольно-острыми клыками или плюют кислотой в противника. Они будут нападать на любое живое существо, которое они могут убить и съесть.

Кислотная Слюна (Ех): Однажды в раунд летучий клык может плевать кислотой, как дальняя атака касанием. Кислотная слюна наносит 1 пункт кислотного урона, но недостаточна, чтобы считаться гранатоподобным оружием. Летучий клык, который кусает противника, автоматически наносит дополнительный 1 пункт урона от кислоты.

Улучшенный Захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, летучая змея должна поразить своей атакой укусом. Если она удерживается, то может сжимать.

Сжимание (Ех): Летучая змея наносит 1d3-2 пунктов урона при успешной проверке схватывания против Крошечных или меньших существ.

Навыки: Летучие змеи получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус по проверкам Баланса. Они могут использовать свой модификатор Силы или Ловкости для проверок Подъема, смотря какой лучше.

Стидер (Steeder)

Созданный за столетия естественным скрещением, стидеры настоятельно походят на чудовищных пауков, но они - вряд ли неразумные паразиты.

Серые дварфы первоначально создавали стидеры от чудовищных охотничьих пауков Подземья, чтобы служить скакунами - функция, которую они исполняют превосходно. Они карабкаются хорошо достаточно, чтобы обойти многие из подземных препятствий, и их острые чувства помогают стидерам предупредить своих наездников о приближающихся противниках. Они, однако, строго ездовые твари; они отказываются тянуть фургоны или иначе действовать как тягловые существа.

Физически стидеры все же походят на чудовищных пауков, от которых они развились. Их восемь ног покрыты толстым слоем темного серого ворса, и толстые черные волосы выступают отовсюду. Их панцирь имеет маленькие петли в различных местах, которые наездник дуэргара использует для закрепления седла и уздечки. Их восемь глаз пылают уныло - красным, когда стидеры напрягаются.

Большая Магическая Тварь	
Hit Dice:	6d10+18 (51 hp)
Инициатива:	+1 (Ловкость)
Скорость:	40 футов, подъем 20 футов.
АС:	14 (-1 размер, +1 Ловкость, +4 естественный)
Атаки:	Укус +9 рукопашный
Урон:	1d8+6 плюс яд
Лицом/Досыгаемость:	10 фт до 10 фт/5 фт.
Специальные Атаки:	Яд
Специальные Качества:	Невидимость, нюх
Спасброски:	Стойкость +8, Рефлексы +6, Воля +5
Способности:	Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 17, Интеллект 5, Мудрость 13, Харизма 6
Навыки:	Скрытность +4, Слушание +3, Бесшумное движение +7, Обнаружение +11
Умения:	Улучшенный Натиск Быка, Железная Воля, Силовая атака
Климат/ ландшафт:	Любое подземелье
Организация:	Уединенный или гнездо (2 -5)
Оценка Вызова:	4
Сокровище:	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральный
Продвижение:	6-10 HD (Большой)

Бой

В бою стидеры любят удивить их противников и разгоняться, вводя яд в больших противников и напирая быком на меньших врагов против стен или с утесов. Они одинаково чувствуют себя как дома на полу пещеры, ее стенах или на потолке, так что они могут запутать своих противников, поднимаясь на хорошую тактическую позицию.

Стидеры часто бьются с серыми дварфами на спине. И наездник-серый дварф, и стидер могут становиться невидимыми, так что они часто нападают неожиданно.

Невидимость (Su): Однажды в день стидер может делать себя невидимым, как заклинание *невидимость* заклинателя 12 -го уровня.

Яд (Ex): Укус, сбросок Стойкости (DC 16); начальный и вторичный урон - 1d6 временной Силы.

Нюх: Обнаруживает противников в пределах 30 футов. Точное местоположение, если в пределах 5 футов.

Навыки: Стидеры получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения и +8 расовый бонус по проверкам Обнаружения.

Обучение Стидера

Обучение стидера служить верховым животным требует успешной проверки Приручения животного (DC 24 для молодого существа или DC 29 для взрослого). Стидер созревает через шесть месяцев.

Яйца стидера стоят 500 gr за штуку среди серых дварфов, которые лишь недавно начали продавать их другим расам. Профессиональные тренеры-дуэргары запрашивают 1,000 gr за выращивание или обучение стидера. Поездка на обученном стидере требует экзотического седла. Стидер может биться при несении наездника, но наездник не может также атаковать, если не преуспеет в проверке Поездки (см. описание навыка Поездка в "Руководстве Игрока").

Вместимость Переноса: Легкий груз для стидера - 300 фунтов, средний груз 301 -600 фунтов и тяжелый груз 601-900 фнт.

Престиж-классы

Эти престиж-классы доступны любому персонажу на Фаэруне, который выполняет все требования.

Бушующий в бою (Battlerager)

Дварфские бушующие в бою, или *кулджархи* ("идиоты топора"), являются легендарными воинами-берсерками, которые могут входить в безумие сражения через ритуалистическое пение. Они верят, что их коснулись дварфские боги сражения, преподавшие им, что если они погибнут в сражении, они в награду вернутся на Фаэрун более сильными, чем прежде. Поэтому они не имеют никакого страха перед смертью. Они любят пить, шумно и неистово петь и пьяно танцевать. Сдержанная команда бушующих в бою уважается в дварфском обществе, где они, как известно, имеют такие философские сложные дварфские принципы, как "сперва голова" и "если это движется, убейте его". Большинство проживают короткую, славную жизнь.

В ярости лицо бушующего в бою становится искаженным и искривленным. Его зубы стиснуты, пена идет изо рта и капает по бороде. Его глаза увеличиваются, выпирают и становятся налитыми кровью. Развезаясь сражением, он распевает песню своего клана или святую военную песню, все время метая свои молоты и топы перед тем, как расколоть противников своим могучим дварфским военным топором. Короче говоря, он становится почти неостанавливаемым. Бушующие в бою часто покрыты с головы до пят искусством росписи по телу, от татуировок до клейм до ритуальных шрамов. Они предпочитают носить доспехи с шипами, и некоторые из них едут в бой на специально обученных боровах.

Бушующие в бою - обычно одноклассовые варвары перед взятием престиж-класса, хотя мультиклассовые варвары/бойцы также обычны. Варвары/рейнджеры и варвары/клерики (известные как "оправдатели") также встречаются. Другие комбинации мультиклассов почти неслыханны.

Бушующий в бою заполняет специфическую нишу в обществе и культуре дварфов. Он - бесстрашный и импульсивный воин, способный вступить в безумное буйство. Бушующие в бою безжалостно используются генералами дварфов как ударная сила армии. NPC-бушующие в бою часто приходят из семейного клана, составленного преобладающе из бушующих в бою. Эти кланы часто формируют гильдии или холлы в пределах дварфского общества, хотя эти "гильдии" часто более родственны семейству или братскому ордену. Независимо от этого, гильдии бушующих в бою часто располагаются на краях дварфского общества, сохраняясь вне видимости и подальше от влияния на дварфских детей, которые часто слышат о бесстрашии *кулджархов*, но редко - об их безумии. Хотя героическое сражение удостоено в дварфском обществе и бушующие в бою часто превосходят других в этом, часто они также воплощают жизни, потраченные впустую в глупой ярости, то, что большинство дварфов считает недозволённым для себя в мире, заполненном орками и гоблинами.

Hit Die: d12



Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать бушующим в бою, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Дварф.

Мировоззрение: Любое незаконное.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Запугивание 8 разрядов, Знание (религия) 2 разряда, Исполнение (пение, любое другое) 2 разряда.

Умения: Раскалывание, Выносливость, Силовая атака.

Специальный: Способность к ярости.

Навыки класса

Навыки класса бушующего в бою (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Исполнение (Харизма), Поездка (Ловкость), Ку вырок (Ловкость) и Выживание (Мудрость).

Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-6: БУШУЮЩИЙ В БОЮ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+0	+0	Ярость 1/день, Грубый, Скальные Кишки
2-й	+2	+3	+0	+0	Бой в Ближнем Квадрате, Бесстрашный
3-й	+3	+3	+1	+1	Ярость 2/день, Улучшенный Невооруженный Удар
4-й	+4	+4	+1	+1	Великое Раскалывание, Опрометчивое Наступление
5-й	+5	+4	+1	+1	Естественный доспех +2, Ярость 3/день

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса бушующего в бою.

Мастерство оружия и доспехов: Бушующие в бою не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Ярость (Ex): На 1-м, 3-м и 5-м уровнях бушующий в бою получает еще одно использование варварской ярости в день. Если бушующий в бою имеет способность войти в великую ярость, дополнительные ярости, предоставленные этой способностью - также великие ярости.

Грубый (Ex): Бушующие в бою, как известно, являются невежливыми, неотесанными и жесткими. Они переносят -4 штраф по всем проверкам способностей Харизмы и основанным на Харизме проверкам навыков, кроме проверки Запугивания. Бушующие в бою получают +2 бонус по всем проверкам Запугивания.

Скальные Кишки (Ex): Естественное сопротивление бушующего в бою отравлению сильнее, чем у большинства дварфов. На 1-м уровне его +2 расовый бонус на спасброски против ядов увеличивается до +4 расового бонуса.

Бой в Ближнем Квадрате (Ex): На 2-м уровне бушующий в бою получает умение Бой в Ближнем Квадрате.

Бесстрашный (Ex): На 2-м уровне бушующий в бою становится иммунным к страху и подобным эффектам. Он также получает +2 бонус понимания на спасброски против всех воздействующих на разум заклинаний и эффектов.

Улучшенный Невооруженный Удар (Ex): На 3-м уровне бушующий в бою получает умение Улучшенный Невооруженный Удар.

Великое Раскалывание: На 4-м уровне бушующий в бою получает умение Великое Раскалывание.

Опрометчивое Наступление: На 4-м уровне бушующий в бою получает умение Опрометчивое Наступление.

Естественный Доспех (Ex): К 5-му уровню плоть бушующего в бою стала настолько травмированной и прошитой с мускулами, что он получает +2 естественный доспех.

Певец клинка (Bladesinger)

Певцы клинка - эльфы, смешивающие искусство, игру мечом и тайную магию в гармоничное целое. В сражении гибкие движения певца клинка и его тонкая тактика кажутся красивыми, противореча своей смертельной военной эффективности. Певцы клинка имеют хранимое место в обществе эльфов, балансируя радость искусства и магии с навыками мастерского боя, так что певцы клинка весьма уважаемы другими эльфами. Они обычно служат скорее как странствующие охранники и защитники сообщества эльфов в целом, чем привязаны к одному специфическому поселению.

Мультиклассовые бойцы/волшебники легче всего могут стать певцами клинка, хотя любой эльф, который может владеть военным оружием и читать тайные заклинания, может стать певцом клинка. Встречаются певцы клинка-рейнджеры/волшебники, жулики/волшебники и барды.

Большинство певцов клинка работают в одиночку, самодостаточно, но в больших общинах они иногда имеют возможность биться в бою вместе. Певцы клинка обычно обучаются отдельно другим певцом клинка, и концепция чего-либо столь же формализованного, как школа певца клинка - абсурдное понятие для них.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать певцом клинка, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Эльф, полуэльф.

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Концентрация 4 разряда, Исполнение 3 разряда (танец, пение, любое другое), Кувырок 3 разряда.

Умения: Боевое Колдовство, Увертливость, Экспертиза, Неподвижное Заклинание, Фокус Оружия (длинный меч) или Фокус Оружия (рапира).

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 1-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса певца клинка (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Колдовство (Интеллект) и Кувырок (Ловкость).

Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-7: ПЕВЕЦ КЛИНКА

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1	+1	+0	+2	+2	Песня клинка	1	-	-	-
2	+2	+0	+3	+3	Бонусное умение	2	0	-	-
3	+3	+1	+3	+3	Меньшая песня заклинаний	2	1	-	-
4	+4	+1	+4	+4	-	3	2	0	-
5	+5	+1	+4	+4	Бонусное умение	3	2	1	-
6	+6	+2	+5	+5	Песня быстроты	3	3	2	0
7	+7	+2	+5	+5	Великая Песня Заклинаний	4	3	2	1
8	+8	+2	+6	+6	Бонусное умение	4	3	3	2
9	+9	+3	+6	+6	-	4	4	3	2
10	+10	+3	+7	+7	Песня ярости	4	4	3	3

Особенности класса

Все следующее - особенности класса певца клинка.

Мастерство оружия и доспехов: Певец клинка не получает никакого мастерства с оружием, но получает мастерство легкого доспеха. Если певец клинка носит средний или тяжелый доспех, он теряет все выгоды от любой из своих способностей песни (меньшая песня клинка, меньшая песня заклинаний, песня быстроты, великая песня заклинаний и песня ярости).

Певец клинка переносит нормальный шанс провала тайного заклинания при чтении заклинания в броне (кроме отмеченного ниже).

Песня клинка (Ex): При владении длинным мечом или рапирой в одной руке (и ничем в другой) певец клинка получает бонус увертливости к АС, равный его бонусу Интеллекта.

Бонусные умения: На 2-м, 5-м и 8-м уровнях певец клинка получает бонусное умение. Эти умения должны быть взяты из следующего списка: любое метамагическое умение, Боевые рефлексy, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенное Разоружение, Мобильность, Быстрое Выхватывание, Быстрая Атака, Вихревая Атака.

Меньшая Песня Заклинаний (Ex): Начиная с 3-го уровня, при владении длинным мечом или рапирой в одной руке (и ничем в другой), певец клинка может брать 10 при проверке Концентрации, чтобы читать защитно.

Песня Быстроты (Su): Начиная с 6-го уровня, при владении длинным мечом или рапирой в одной руке (и ничем в другой) и использовании действия полной атаки, певец клинка может читать одно заклинание певца клинка (или тайное заклинание со временем чтения 1 действие или меньше) каждый раунд как свободное действие.

Великая Песня Заклинаний (Ex): Начиная с 7-го уровня, певец клинка игнорирует неудачу тайного заклинания при ношении легкого доспеха.

Песня Ярости (Ex): На 10-м уровне, при владении длинным мечом или рапирой в одной руке (и ничем в другой) и использовании действия полной атаки, певец клинка может делать одну дополнительную атаку в раунд с наивысшей базовой атакой, но эта атака и другие атаки, сделанные в этот раунд, берут -2 штраф. Этот штраф применяется 1 раунд, так что воздействует на атаки возможности, которые певец клинка может делать перед своим следующим действием.

Заклинания в День: С каждым полученным уровнем певца клинка персонаж получает новые заклинания в день, как показано. Когда он читает заклинания певца клинка, уровень заклинателя певца клинка равен его уровню певца клинка. Бонус заклинаний певца клинка основан на Интеллекте. DC спасбросков против заклинаний певца клинка - 10 + уровень заклинания + модификатор Интеллекта певца клинка.

Певец клинка имеет книгу заклинаний и должен готовить заклинания каждый день, как волшебник. Она может иметь любое количество заклинаний певца клинка в своей книге заклинаний (см. Написание Нового Заклинания в Книгу Заклинаний, Глава 10 "Руководства Игрока"). На уровнях с 1-го по 9-й певец клинка получает два заклинания, которые он может добавить к своей книге заклинаний свободно. Эти заклинания должны быть заклинаниями певца клинка, которые персонаж может читать.



Список заклинаний певца клинка

Певцы клинка выбирают свои заклинания из следующего списка:

1-й уровень — *быстрое отступление, доспех мага, магическое оружие, щит, истинный удар.*

2-й уровень — *пятно, сила быка, кошачья грация, зеркальное изображение, защита от стрел.*

3-й уровень — *смещение, великое магическое оружие, спешка, острый край.*

4-й уровень — *дверь измерений, огненный щит, улучшенная невидимость, каменная кожа.*

Пробивающий гном (Breach Gnome)

Пробивающий гном - могучий гном, квалифицированный в борьбе в тесных условиях. Пробивающий гном высокого уровня в правильной позиции может удерживать превосходящие силы, пока есть силы. Такие гномы обучены биться в одиночку, и они превосходят других в этом.

Большинство пробивающих гномов - бойцы, рейнджеры, паладины или варвары — воины, хорошо подходящие для требований позиции и способные получить наибольшее от способностей класса. Жулики и барды иногда берут этот класс, но и они, и колдуны, волшебники и друиды обычно выигрывают, избегая, рукопашного боя, так что они редки.

NPC-пробивающие гномы иногда работают маленькими группами, подготовленными блокировать множество различных проходов так, чтобы их товарищи могли или войти в лучшую позицию, или даже сбежать. Они почти исключительно могут быть найдены в деревнях или городах гномов. Пробивающий гном-PC может иногда быть найден блуждающим в поисках товарищей-гномов, которым нужны его уникальные навыки.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать пробивающим гномом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Гном.

Мировоззрение: Любой нехаотический.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Слушание 5 разрядов, Обнаружение 5 разрядов.

Умения: Боевые рефлекссы, Увертливость, Улучшенная Инициатива.



Навыки класса

Навыки класса пробивающего гнома (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Плавание (Сила).

Пункты Навыка на К аждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-8: ПРОБИВАЮЩИЙ ГНОМ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+0	+2	+0	Запечатать пролом (АС бонус)
2-й	+2	+0	+3	+0	Бонусное умение, странная увертливость (бонус Ловкости к АС)
3-й	+3	+1	+3	+1	Запечатать пролом (стабильность)
4-й	+4	+1	+4	+1	Бонусное умение
5-й	+5	+1	+4	+1	Запечатать пролом (гарантия), странная увертливость (не может быть замкнут)

Особенности Класса

Все следую щее - особенности класса престиж -класса пробивающий гном.

Мастерство оружия и доспехов: Пробивающие гномы опытни со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и со щитами.

Запечатать Пролом (Ex): Начиная с 1-го уровня, когда пробивающий гном может биться в позиции, где он смежен с твердым объектом по крайней мере Среднего размера (типа дерева, стены или столба), он получает +2 бонус увертливости к АС. Если два таких объекта находятся на противоположных сторонах пробивающего гнома (подобно двум существам в положении замыкания), этот бонус увеличивается до общего +4.

Начиная с 3-го уровня, пробивающий гном становится особенно хорош при срыве попыток войти в его область, пересекаять его область угрозы или перемещать его с его позиции. Он получает +4 бонус на атаках возможности, сделанных в ответ существу, входящему в его квадрат (включая натиск быка), +4 бонус, чтобы сопротивляться натиску быка, как если бы пробивающий гном был исключительно стабилен), и +4 бонус, чтобы избежать атаки подсечки, сделанной как часть действия наполнения или к подсечке кого-либо в ответ на попытку подсечки, сделанную как часть наполнения.

После достижения 5-го уровня пробивающий гном получает +4 бонус на атаках возможности, сделанных против существ, перемещающихся в пределах или через его область угрозы, и проверки Кувырка, сделанные, чтобы пройти через его квадрат или область угрозы, добавляют +10 к своему DC.

Странная Увертливость (Ex): Начиная со 2-го уровня, пробивающий гном получает способность реагировать на опасность прежде, чем его чувства обычно позволили бы ему даже узнать о ней. Он сохраняет свой бонус Ловкости к АС (если есть), будучи захваченным врасплох или ударенным невидимым нападавшим (он все же теряет свой бонус Ловкости к АС, если обездвижен).

После достижения 6-го уровня пробивающий гном больше не может быть замкнут; он может реагировать на противников с противоположных сторон так же легко, как и на отдельного нападающего. Эта защита отменяет способность жуликов использовать атаки примыкания, чтобы проводить атаки крадучись. Исключение к этой защите - то, что жулик по крайней мере на четыре уровня выше, чем персонаж, может замыкать его (и таким образом проводить атаку крадучись).

Если пробивающий гном имеет другой класс, который предоставляет способность странной увертливости, все уровни классов, которые предоставляют способность, складываются, и способность странной увертливости персонажа определяется на этом основании.

Бонусные умения: На 1-м и 4-м уровне пробивающий гном получает бонусное умение. Эти бонусные умения должны быть выбраны из следующего списка: Расторопность, Слепая борьба, Экспертиза, Улучшенный Критический *, Улучшенное Разоружение, Улучшенная Подсечка, Улучшенный Бой Двумя Оружиями, Бой Двумя Оружиями, Ловкость с Оружием *, Фокус Оружия * и Вихревая Атака.

Некоторые из бонусных умений, доступных пробивающему гному, не могут быть приобретены, пока пробивающий гном не получил одно или более необходимых как условия умений. Пробивающий гном может выбирать умения, отмеченные звездочкой (*), больше чем однажды, но каждый раз для различного оружия. Пробивающий гном должен все же выполнять все предпосылки для умения, включая показатели способностей и минимумы базового бонуса атаки.

Эльфийский высокий маг (Elven High Mage)

Эльфы изучают магию с несравненной страстью. Но даже среди эльфов высокие маги ценятся как владеющие накоплением тайной силы.

Эльфийские высокие маги - мастера создания своих собственных эпических заклинаний - *мифали*, которые могут расти, охватывая целые города. Изучение тайн эпической магии - кульминация карьеры любого арканиста, и эльфы очень привередливы в выборе того, кто может изучать такие мощные знания. Существующие высокие маги часто наблюдают кандидатов в высокие маги в течение десятилетия или больше, исследуя самые слабые намеки на подлость. Пока их чрезвычайная секретность работает. Меньше дюжины эльфов знают, где хранится даже частичка знаний эльфийской высокой магии, и намного меньше могут фактически читать эпические заклинания.

Все эльфийские высокие маги - солнечные эльфы, лунные эльфы или лесные эльфы, и все - мощные волшебники или колдуны. Никто больше не может изучать величайшие магические тайны эльфов.

НПС-высокие маги проводят свое время, развивая новые эпические заклинания, организуя исследования утерянных эльфийских знаний или предпринимая шаги, гарантирующие, что эльфийские тайны останутся в секрете. Игроки-высокие маги поймут, что быть высоким магом - постоянная работа, бросающая вызов приключениям. Но из-за их значительной персональной силы эльфийские высокие маги часто оказываются на передних линиях защиты эльфийского народа.

Престиж-класс эльфийского высокого мага использует материал, который можно найти в "Руководстве Эпического Уровня", так как любой эльфийский высокий маг - по определению персонаж эпического уровня.

Hit Die: d4.



Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать эльфийским высоким магом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Солнечный эльф, лунный эльф или лесной эльф.

Навыки: Знание (тайны) 25 разрядов, Колдовство 25 разрядов.

Умения: Эпический Фокус навыка [Знание (тайны)], Эпический Фокус навыка (Колдовство).

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 9-го уровня.

Специальный: Должен пережить тщательное изучение и быть одобренным всеми существующими эльфийскими высокими магами.

Навыки класса

Навыки класса эльфийского высокого мага (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любой) (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Знание (любо е) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство мотива (Мудрость), Говорить на Языке и Колдовство (Интеллект).
Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-9: ЭЛЬФИЙСКИЙ ВЫСОКИЙ МАГ

Уровень Класса	Специальный	Заклинания в День/ Известные Заклинания
1-й	Близость Семени	+1 уровень существующего класса
2-й	Изобретение Мифали	-
3-й	Близость Семени	+1 уровень существующего класса
4-й	Изобретение Мифали	-
5-й	Бонусное умение	+1 уровень существующего класса
6-й	Близость Семени	-
7-й	Изобретение Мифали	+1 уровень существующего класса
8-й	Близость Семени	-
9-й	Изобретение Мифали	+1 уровень существующего класса
10-й	Бонусное умение	-

Особенности класса

Все следующее - особенности класса эльфийского высокого мага.

Мастерство оружия и доспехов: Эльфийский высокий маг не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в День / Известные Заклинания: Начиная с 1-го уровня и на каждом нечетном уровне эльфийского высокого мага после этого (1-й, 3-й, 5-й, 7-й и 9-й), персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Если он уже эпический заклинатель, персонаж получает только выгоду, отмеченную в статье Заклинания для своего эпического класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Если персонаж имел больше чем один колдовской класс перед становлением эльфийским высоким магом, игрок должен решить, к которому классу добавить новый уровень с целью определения заклинаний в день.

Близость Семени (Ex): Изучения эльфийского высокого мага обеспечили понимание более тонких пунктов создания эпического заклинания. Всякий раз, когда достигнута эта особенность класса (на 1-м, 3-м, 6-м и 8-м уровнях), эльфийский высокий маг выбирает эпическое семя заклинания из списка в Главе 2 "Руководства Эпического Уровня". Базовый DC Колдовства для эпических заклинаний, созданных с этим семенем - на два ниже, так что эльфийский высокий маг может достигать мощных эпических заклинаний на более низких уровнях. Например, эльфийский маг, выбирающий семя *изгнания* (обычно DC 27), получит более быстрый доступ ко всем эпическим заклинаниям, использующим семя *изгнания*, потому что базовый DC Колдовства будет 25, а не 27, и эльфийский маг будет способен достичь данного эффекта на два уровня ранее, чем другие эпические заклинатели.

Изобретение Мифали (Ex): Всякий раз, когда эльфийский высокий маг достигает этой особенности класса (на 2-м, 4-м, 7-м и 9-м уровнях), он может разрабатывать отдельное эпическое заклинание за 75% нормальной стоимости разработки в золоте, времени и пунктах опыта. Эльфийский высокий маг не должен разрабатывать эпическое заклинание сразу же, но если он достигает этой особенности класса снова, прежде чем разрабатывает эпическое заклинание, предыдущая выгода потеряна. Например, эльфийский высокий маг, достигающий изобретения мифали на 2-м уровне, должен использовать это до 4-го уровня, когда будет доступно следующее изобретение мифали.

Бонусное умение (Ex): Эльфийский высокий маг получает бонусное умение на 5-м уровне и дополнительное бонусные умение каждые пять уровней после этого. Эти бонусные умения должны быть выбраны из следующего списка: Увеличенная Алхимия, Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Боевое Колдовство, Создание Эпического Магического Оружия и Доспехов, Создание Эпической Палочки, Создание Эпического Посоха, Создание Эпического Чудесного Предмета, Эффективное Создание Предмета, Улучшение Заклинания, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Знакомое Заклинание, Сковать Эпическое Кольцо, Игнорировать Материальные Компоненты, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенное Колдовство, Усиление Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Написание Эпического Свтика, Фокус Заклинания, Знания Заклинания, Мастерство Заклинания, Возможность Заклинания, Проникновение Заклинания, Свободное Заклинание, Непосредственное Заклинание, Стойкое Заклинание.

Небесный страж Великой Трещины (Great Rift Skyguard)

Верхом на гиппогрифах, небесные стражи Великой Трещины патрулируют небеса, высматривая врагов золотых дварфов. В отличие от других верховых солдат, небесные стражи часто покидают свои седла, с криком "Топоры с неба!" выбрасываясь на своих противников.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать небесным стражем Великой Трещины, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Золотой дварф.

Навыки: Приручение животного 4 разряда, Прыжок 4 разряда, Поездка 8 разрядов.

Умения: Верховой Бой, Крепость.

Навыки класса

Навыки класса небесного стража Великой Трещины (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость) и Обнаружение (Мудрость).

Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-10: НЕБЕСНЫЙ СТРАЖ ВЕЛИКОЙ ТРЕЩИНЫ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+2	+0	Топоры с Неба
2-й	+2	+3	+3	+0	Скакун Гиппогриф I, небесный крюк
3-й	+3	+3	+3	+1	Бонусное Умение Верхового Боя
4-й	+4	+4	+4	+1	Атака с лета
5-й	+5	+4	+4	+1	Скакун Гиппогриф I
6-й	+6	+5	+5	+2	Разгон Раскрытым Крылом
7-й	+7	+5	+5	+2	Бонусное Умение Верхового Боя
8-й	+8	+6	+6	+2	Скакун Гиппогриф III
9-й	+9	+6	+6	+3	Скольжение на Дистанцию
10-й	+10	+7	+7	+3	Катапульта Небесного стража

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса небесного стража Великой Трещины.

Мастерство оружия и доспехов: Небесный страж Великой Трещины опытен с военным оружием, средними и легкими доспехами и щитами.

Топоры с Неба: Великий небесный страж Трещины имеет особенно имеет большой опыт по части использования тормозящего крыла (см. секцию Оснащение этого приложения), чтобы нападать на своих противников сверху. Как стандартное действие, небесный страж может прыгать из седла, падая прямо вниз, и разворачивать свое тормозящее крыло как раз перед атакой. Это считается атакой с разгона, которая наносит двойной урон и предоставляет дополнительный +1 бонус на бросок атаки, потому что небесный страж нападает с более высокого основания. Небесный страж не получает никакого урона от падения, и после атаки попадает в квадрат, смежный с существом, на которое он напал.

Скакун Гиппогриф I (Su): На 2-м уровне связь между небесным стражем Великой Трещины и его верховым животным улучшается. Гиппогриф теперь имеет 5 Hit Dice, его естественный бонус доспеха улучшается до +6, его показатель Силы улучшается до 19, и его показатель Интеллекта улучшается до 6.

Небесный страж также развивает телепатическую связь с гиппогрифом на расстояние одной мили. Небесный страж не может видеть через глаза верхового животного, но они могут связываться телепатически. Из-за телепатической связи небесный страж имеет ту же самую связь с предметом или местом, что и гиппогриф, также как владелец и его фамильяр.

Небесный страж может иметь только одного скакуна-гиппогрифа одновременно. Если гиппогриф умирает, небесный страж должен обучить нового гиппогрифа в течение месяца, прежде чем сможет присуждать ему бонусы.

Небесный крюк: На 2-м уровне небесный страж Великой Трещины и его скакун имеют мастерство маневра переоседлания. Если небесный страж находится на земле, он может поднимать свой щит над головой как свободное действие. Гиппогриф тогда нападает и захватывает щит (и, следовательно, небесного стража) на середине его движения, как будто он имеет умение Атаки с лета. Затем он переворачивается, чтобы небесный страж оказался снова в седле. Небесный страж не вызывает атаки возможности для этого маневра, но гиппогриф может.

Бонусное Умение Верхового Боя: На 3-м и 7-м уровнях небесный страж Великой Трещины получает умение на свой выбор с Верховым Боем в качестве предпосылки.



Атака с лета: На 4-м уровне или выше небесный страж Великой Трещины, нападающий на своих противников с тормозящим крылом, может прыгать из седла, делать одиночную атаку, затем лететь на расстояние 50 футов (на высоте 5 футов над землей) перед приземлением. Это не вызывает атаку возможности от цели небесного стража.

Скакун Гиппогриф II (Su): На 5-м уровне гиппогриф небесного стража Великой Трещины имеет 7 Hit Dice, его естественный бонус доспеха улучшается до +8, его показатель Силы улучшается до 20 и его показатель Интеллекта улучшается до 7. Он рассматривается как магическая тварь и остается Большим, несмотря на свой 7 HD. Его скорость полета улучшается до 110 футов (хорошая).

Разгон Раскрытым Крылом: На 6-м уровне и выше небесный страж Великой Трещины на земле с неразвернутым тормозящим крылом может бежать на своего противника, затем развернуть тормозящее крыло, чтобы временно послать его в воздух и на цель. Это функционирует как нормальная атака с разгона, за исключением того, что небесный страж получает +1 бонус атаки для более высокого основания, и он приземляется на дальней стороне от противника. Разгон раскрытым крылом не вызывает атаку возможности от цели, даже если существо имеет досягаемость.

Скакун Гиппогриф III (Su): На 8-м уровне гиппогриф небесного стража Великой Трещины имеет 9 Hit Dice, его естественный бонус доспеха улучшается до +10, его показатель Силы улучшается до 21 и его показатель Интеллекта улучшается до 8. Он все так же Большая магическая тварь и, он получает сопротивление заклинаниям 20 и уменьшение урона 5/+2.

Скольжение на Дистанцию: На 9-м уровне и выше небесный страж Великой Трещины настроен даже на самый небольшой бриз и знает, как получить максимальную работу от разсернутого крыла. Как только он развернул тормозящее крыло, небесный страж Великой Трещины может путешествовать до 15 футов горизонтально на каждые 5 футов падения. Он рассматривается как имеющий хорошую маневренность при полете, хотя он не может подниматься. Он может, однако, нырять так круто, как пожелает.

Катапульта Небесного стража: Опасный трюк, предпринимаемый только лучшими небесными стражами (10-й уровень), катапульта небесного стража обращает небесного стража Великой Трещины в живой камень катапульты. Как полноразмерное действие, гиппогриф и небесный страж атакуют свою цель. В конце движения гиппогрифа небесный страж прыгает из седла, падая на любое вертикальное расстояние и двигаясь до 50 футов по прямой линии горизонтально.

В отличие от топоров неба, тормозящее крыло не развернуто. Вместо этого небесный страж наносит урон цели, как будто он падающий объект (см. Таблицу 3-18: Урон от Падающих Объектов в "Руководстве Ведущего") и сам получает половину урона от падения. Небесный страж должен преуспеть в броске рукопашной атаки касанием, чтобы ударить свою цель; если он промахивается, он не причиняет никакого урона цели и падает на смежном квадрате.

Военачальник орков (Orc Warlord)

Военачальник орков - дикий генерал непослушной армии, лидер одной из смертельных и достаточно обычных орды орков, скатывающихся вниз с Хребта Мира, неся дикость и ожесточение цивилизованным землям Фазруна. Военачальник орков - внушительная фигура, часто иссеченная шрамами - и ритуалистическими, и достаточно реальными по происхождению.

Варвары и бойцы/варвары лучше всего подходят на военачальников орков, поскольку они уже превосходят других в сражении и часто привлекают к себе большие армии. Варвар/клерик иногда становится военачальником орков, чтобы лучше вести своих последователей в религиозные войны. Варвары/рейнджеры и варвары/жулики орков обычно работают в одиночку, хотя вполне возможно для одного из них стать военачальником в отчаянные времена. Возможно, мощнейший из военачальников орков, тем не менее, является варваром/бардом; его естественные способности обращаться с большими группами и вдохновлять величие весьма хорошо складываются со способностями, предоставленными этим престиж-классом.

С НРС-военачальником орков обычно сталкиваются на поле битвы, когда он командует своей ордой орков. Между атаками военачальник орков может быть найден в своем логовище, обучаям свои отряды для следующей атаки, будь она через месяц или через десятилетие или даже больше в будущем.

Hit Die: d12

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать военачальником орков, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Орк или полуорк.

Базовый бонус атаки: +5.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Запугивание 8 разрядов, Поездка 5 разрядов, Выживание 5 разрядов.

Умения: Кровь Военачальника или Мощь Дает Право, Лидерство.



Специальный: Способность варварской ярости.

Навыки класса

Навыки класса военачальника орков (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Ремесло (Интеллект), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Поездка (Ловкость), Чувство мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Выживание (5 разрядов).
Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-11: ВОЕНАЧАЛЬНИК ОРКОВ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+0	+2	Сбор Орды x150 %
2-й	+2	+3	+0	+3	Вдохновить Храбрость
3-й	+3	+3	+1	+3	Сбор Орды x200 %
4-й	+4	+4	+1	+4	-
5-й	+5	+4	+1	+4	Финальная Ярость

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса военачальника орков.

Мастерство оружия и доспехов: Военачальники орков не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Сбор Орды (Ex): Военачальник орков может поддерживать большую силу последователей-орков, чем сопоставимый лидер других существ. При определении количества последователей, позволенных для военачальника, умножьте количество, показанное в Таблице 2-25: Лидерство в "Руководстве Ведущего", на указанную величину. Эти дополнительные силы должны быть орками. Например, персонаж с показателем лидерства 15 может обычно иметь до двадцати 1-уровневых, двух 2-уровневых и одного 3-уровневого последователей. Военачальник орков 1-го уровня может иметь тридцать 1-уровневых, трех 2-уровневых и одного 3-уровневого последователей, пока по крайней мере десять из 1-уровневых и один из 2-уровневых последователей - орки. Военачальник орков 3-го уровня может иметь сорок 1-уровневых, четыре 2-уровневых и два 3-уровневых последователя, пока половина из них - орки.

Вдохновить Храбрость (Su): На 2-м уровне военачальник орков получает способность вдохновить храбрость, которая имеет тот же самый эффект, как бардская способность с тем же названием. Военачальник говорит вдохновенную речь, поддерживая своих союзников против утрашения и улучшая их боевые способности. Чтобы воздействовать, союзник должен слышать, что говорит военачальник, полный раунд. Эффект продолжается, пока военачальник говорит и в течение 5 раундов после того, как военачальник прекращает говорить (или 5 раундов после того, как союзник больше не может слышать военачальника). Во время речи военачальник может биться, но не может читать заклинания, активизировать магические изделия завершением заклинания (типа свитков) или активизировать магические изделия командным словом. Союзники под воздействием получают +2 бонус морали на спасброски против эффектов зачарования и утрашения, и +1 бонус морали на броски атаки и урона оружия. Военачальник в ярости может использовать эту способность, но в этом случае речь военачальника - скорее напыщенные завывания и проклятия, чем истинная речь.

Финальная Ярость (Ex): На 5-м уровне военачальник получает способность подстрекать ярость во всех своих близко находящихся союзниках для одной последней феноменальной атаки. Любые союзники в пределах десяти футов от военачальника (включая самого военачальника) немедленно входят в ярость, даже если они обычно не могут делать так или использовали все свои способности ярости в течение дня. Если военачальник или союзник уже в ярости в это время или способны к великой ярости, существа под воздействием входят вместо этого в великую ярость (если существо под воздействием уже в великой ярости, эта способность не имеет никакого дополнительного эффекта). Эта ярость (или увеличение до великой ярости) продолжается до следующего хода военачальника, и все штрафы за оставление ярости применяются (например, существа утомлены, и если уже утомлены - они станут истощенными). Призыв к финальной ярости - свободное действие.

Певец заклинаний (Spellsinger)

Певцы заклинаний (не путайте с танцорами заклинаний, детализированным в "Магии Фаэруна") - редкие практикующие древних эльфийских бардских традиций. Подобно бардам, певцы заклинаний работают магией с песней и поэзией, но, принимая во внимание, что барды привлекают Плетение через пение и поэзию, певцы заклинаний - истинно часть Плетения. Также певцы заклинаний могут работать магией через музыку с большим эффектом и гибкостью, чем другие барды.

Большинство певцов заклинаний - барды или волшебники/барды, особенно чародеи/барды, хотя колдуны/барды и клерики/барды (последний известен как танцоры круга) не неизвестны. Персонажи других классов почти никогда не становятся певцами заклинаний. Аналогично, большинство певцов заклинаний - эльфы, или, реже, полуэльфы. По крайней мере один человек со следом эльфийского наследия, Данило Танн, как известно, также имеет мастерство искусства.

NPC-певцов заклинаний обычно можно найти на традиционной эльфийской родине, где они играют роль, мало чем отличающуюся от бардов в других культурах. Они весьма уважаемы среди эльфов и полуэльфов, выросших среди Справедливого Народа, но их уникальные таланты и способности находят немного понимания за пределами Тел-Куэссир.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, что бы стать певцом заклинаний, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Певцы заклинаний должны иметь по крайней мере некоторое маленькое эльфийское наследие, определенное по крайней мере восьмой частью эльфийской крови.

Навыки: Знание (тайны) 8 разрядов, Исполнение (любой ручной инструмент, пение и другие) 8 разрядов.

Умения: Улучшенное Контрзаклинание, Фокус навыка (Исполнение).

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 1-го уровня без подготовки.

Навыки класса

Навыки класса певца заклинаний (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Сбор информации (Харизма), Знание (любое) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Говорит на Языке (Нет), Колдовство (Интеллект) и Использование Магического Устройства (Харизма).

Пункты Навыка на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-12: ПЕВЕЦ ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в День
1-й	+0	+0	+2	+2	Бардская музыка, Принуждающая песня, песня заклинаний	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+3	+3	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+2	+1	+3	+3	Улучшенная противопесня	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+3	+1	+4	+4	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+4	Усиленная Музыка	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса певца заклинаний.

Мастерство оружия и доспехов: Певцы заклинаний не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Бардская Музыка: Певцы заклинаний продолжают увеличивать свои навыки в создании магических эффектов песней и поэзией. Уровни певца заклинаний персонажа и его уровни барда (или уровни в другом классе с той же самой способностью) складываются с целью использования бардской музыки.

Принуждающая Песня (Su): Певцы заклинаний имеют свойственное понимание связей между магией и музыкой. Они добавляют свой уровень класса ко всем проверкам Исполнения при использовании своей способности бардской музыки. Аналогично, они добавляют свой уровень класса к DC способностей *увлечения* и *предложения* своей бардской музыки.

Песня заклинаний: Певцы заклинаний могут "терять" подготовленное тайное заклинание, чтобы читать любое тайное заклинание зачарования на один или более уровней ниже, которое есть в их списке заклинаний. Это работает так же, как особенность класса клерика к спонтанному чтению. Тайные заклинания, которые не должны быть подготовлены, можно также "терять" этим способом, хотя песня заклинаний просто предоставляет способность заменить ячейку заклинания тайным заклинанием зачарования более низкого уровня из списка заклинаний персонажа.

Все песни заклинаний требуют устного (пение) и телесного (игра на инструменте) компонентов, независимо от того, было заклинание подготовлено или нет. Эти компоненты заменяют нормальный устный, телесный, материальный компонент и фокус заклинания, но не затраты пунктов опыта или дорогих материальных компонентов.

DC спасброска для песни заклинаний равен модификатору Харизмы заклинателя + уровень зачарования +2, было ли заклинание первоначально подготовлено или нет.

Улучшенная Противопесня (Su): На 3-м уровне и выше певец заклинаний имеет особенно большой опыт по части использования своей способности Противопесни, чтобы разрушить заклинание, получая +10 бонус по проверкам Исполнения при попытке противопесни.

Усиленная Музыка (Su): На 5-м уровне певцы заклинаний становятся особенными знатоками при создании магических эффектов на тех, кто вокруг них. Они увеличивают диапазон большинства эффектов бардской музыки (противопесня, *увлечение*, вдохновить храбрость и вдохновить величие) на количество футов, равное пяти их уровням класса. Это увеличение утроено для способности *увлечение* бардской музыки.



Заклинания в День: Когда получен новый уровень певца заклинаний, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса. Это по существу означает, что он добавляет уровень певца заклинаний к уровню другого тайного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел больше чем один тайный колдовской класс, прежде чем стал певцом заклинаний, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень певца заклинаний с целью определения заклинаний в день.

Скальд-воин (Warrior Skald)

Среди Северян есть бардские музыканты, живущие ради двух вещей: поэзии и войны. Сопровождая героев с великой славой, эти скальды-воины бьются на их стороне при создании эпосов, которые будут рассказываться в течение столетий.

Большинство скальдов-воинов были некогда бардами, хотя они в конечном счете игнорируют свое колдовство ради улучшения своего боевого мастерства. Они сосредотачиваются скорее на красноречии, чем на музыке, и их величайшее творческое достижение - составить эпическую поэму о военной кампании или другом приключении. Скальды-воины часто рассказывают части эпосов в середине боя, чтобы поощрить своих союзников и напугать противников. Много солдат находят расстраивающим биться против скальда-воина, рассказывающего поэму громopodobным тоном, обрабатывая события идущего сражения в новые строфы.

NPC-скальды-воины обычно могут быть найдены на поле битвы или в различных благородных дворах, где они рассказывают поэмы о сражениях - и недавних, и древних. Сильверимун и Уотердип имеют гильдии скальдов-воинов, где с энтузиазмом торгуют поэмами и рассказами о приключениях.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать скальдом-воином, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Концентрация 6 разрядов, Исполнение (поэзия, любые другие) 9 разрядов.

Умения: Силовая атака, Раскалывание.

ТАБЛИЦА А-13: СКАЛЬД-ВОИН

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+2	+0	Бардская музыка
2-й	+2	+3	+3	+0	Слова омоложения
3-й	+3	+3	+3	+1	Деморализация
4-й	+4	+4	+4	+1	-
5-й	+5	+4	+4	+1	Скандирование Марширующих
6-й	+6	+5	+5	+2	Вдохновить героизм
7-й	+7	+5	+5	+2	Слова устрашения
8-й	+8	+6	+6	+2	-
9-й	+9	+6	+6	+3	Слова паники
10-й	+10	+7	+7	+3	Слова ярости

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса скальда-воина.

Мастерство оружия и доспехов: скальд-воин опытен с военными оружием, доспехом и щитами.

Бардская Музыка: На 1-м уровне скальд-воин получает способность бардской музыки, если он еще имеет ее от предыдущего класса. Все эффекты бардской музыки (противопесня, увлечение, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие и предложение) становятся доступными ему немедленно, подчиняясь его обычным требованиям навыка Исполнения (см. Барда в "Руководстве Игрока"). Дополнительно, все эффекты бардской музыки, включая противопесню, могут быть произведены скорее с поэзией, чем с музыкой. Каждый эффект бардской музыки, кроме предложения, требует одного ежедневного использования способности бардской музыки. Предложение не требует никаких использований, но субъект должен сначала быть увлечен. Скальд-воин объединяет свои уровни барда и скальда-воина, чтобы определить, сколько раз в день он может использовать свою способность бардской музыки.

Слова Омоложения (Su): Скальд-воин 2-го уровня может вдохновлять своих союзников, так что они стряхивают эффекты усталости. Утомленные персонажи, которые слышат, что скальд-воин говорит в течение минуты, больше не утомлены, и истощенные персонажи только утомлены. Скальд-воин может использовать эту способность только однажды в час. Это основанная на языке способность, которая считается как одно ежедневное использование бардской музыки.



Деморализация: На 3 -м уровне поэзия скальда-воина повреждает вражескую мораль. Как только они слышали эпическое красноречие скальд-воин полный раунд, противники в пределах 20 футов должны преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + уровень скальда-воина + бонус Харизмы) или быть поколебленными (-2 штраф морали на атаку, урон и спасброски), пока скальд-воин продолжает рассказывать и в течение 5 раундов после этого. Это воздействующая на разум, основанная на языке способность, которая считается как одно ежедневное использование бардской музыки.

Скандирование Марширующих: На 5 -м уровне скальд-воин получает способность поощрить участвующих в унылом, повторном действии, типа похода или гребли. При путешествии по суше или при подобном долгосрочном физическом усилии те, кто слышат увещания скальда-воина, находят, что могут держаться дольше. Те, кто в пределах слышимости скальда-воина, могут маршировать или напрягаться на 50% дольше перед проверками Телосложения (см. Принудительный Марш в Главе 9 "Руководства Игрока"). Скальду-воину не требуется петь безостановочно в течение всего марша, но он должен петь по крайней мере половину времени.

Вдохновить Героизм: Как дополнительное использование бардской музыки, скальд-воин 6-го уровня с 15 или большим количеством разрядов в Исполнении может использовать поэтику, чтобы вдохновить огромный героизм в отдельном желающем союзнике в пределах 30 футов, позволяя существу смело биться даже против подавляющих сил. На каждые три уровня скальда-воина после 6-го он может вдохновлять героизм в одном дополнительном существе. Чтобы вдохновлять героизм, скальд-воин должен рассказать поэму, и существо должно слышать поэму полный раунд. Существо, вдохновленное так, получает +4 бонус морали на броски атаки, броски урона оружия и спасброски, и +4 бонус увертливости к Классу Доспеха. Эффект продолжается, для пока союзник слышит, что скальд-воин продолжает рассказывать поэму и до 5 раундов после этого. Это - воздействующая на разум способность, которая рассчитывается как одно ежедневное использование бардской музыки.

Слова Устрашения (Su): Красноречие скальда-воина 7-го уровня становится ужасным для противников, которые слышат и понимают его. Как только они слушали скальда-воин полный раунд, противники в пределах 20 футов должны преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + уровень скальда-воина + бонус Харизмы) или быть испуганными (бежать, если возможно, или переносить -2 штраф морали на атаки, урон и спасброски), пока скальд-воин продолжает рассказывать и в течение 5 раундов после этого. Это воздействующая на разум, основанная на языке способность, которая считается как три ежедневных использования бардской музыки.

Слова Паники (Su): Красноречие скальда-воина 9-го уровня настолько пугающе, что немногие могут противостоять ему. Как только они слышат скальда-воин полный раунд, противники в пределах 20 футов должны преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + уровень скальда-воина + бонус Харизмы) или быть в панике (-2 штраф морали на спасброски, и существо бежит или дрожит, роняя изделия), пока скальд-воин продолжает рассказывать и в течение 5 раундов после этого. Это воздействующая на разум, основанная на языке способность, которая считается как три ежедневных использования бардской музыки.

Слова Ярости (Su): Скальд-воин 10-го уровня с по крайней мере 19 разрядами в Исполнении может разгневаться своих союзников. Эта способность функционирует точно подобно варварской ярости на всех желающих союзниках в пределах 20 футов, и продолжается, пока скальд-воин продолжает свое исполнение. Слова ярости требуют трех ежедневных использований исполнения на раунд поддержания. Это - сверхъестественная, воздействующая на разум способность.

Снайпер военной пращи (Warsling Sniper)

Снайпер военной пращи - эксперт в использовании оружия, обычно связываемого с расой халфлингов. Среди хин эти индивидуумы известны своим именем и часто им предоставлено великое уважение в сообществе хин. Однако, почти каждому эти снайперы еще известны как "эти проклятые убийцы из пращи" или даже еще более красочными эпитетами. В то время как некоторые снайперы военной пращи фактически продают свои таланты тем, кто желает разобраться со своими врагами, большинство - не профессиональные убийцы а скорее высококвалифицированные специалисты, использующие свои навыки для помощи в защите своих общин или улучшения своих приключенческих возможностей. Множество снайперов военной пращи остается со своим семейством большинство своей жизни, передавая свои превосходные навыки молодым.

Бойцы, монахи и жулики - наиболее обычные практикующие снайперство военной пращи. Некоторые варвары и рейнджеры, особенно партизаны или занятые в длительной защите родины, находят таланты снайпера военной пращи высоко полезными в своей работе. Случайный друид или клерик могут принять изучение этого пути, если это поддерживает или соответствует их религиозным верам и методам. Волшебники редко жертвуют выгодами от дополнительных заклинаний, чтобы браться за военную пращу халфлинга с такой целеустремленной преданностью, а колдуны делают так немого чаще.

Искусство экспертизы военной пращи часто проходит от поколения к поколению, особенно среди легконогих хин. Эта сильная семейная ассоциация - возможно, та причина, по которой снайперов военной пращи легче найти среди легконогих, чем призрачных или сильных сердцем халфлингов. Снайперы военной пращи не неизвестны среди призрачных и сильных сердцем хин, но в общем эти подрасы предпочитают другие виды дальнобойного оружия. Маленькая группа снайперов военной пращи иногда сотрудничает, чтобы предпринять объединенную миссию (типа умиротворения индивидуумов, затрудняющих жизнь местных хин), и по крайней мере несколько блуждающих легконогих общин могут похвастаться маленькими военными единицами снайперов военной пращи.



Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать снайпером военной пращи, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Халфлинг.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Ремесло (оружейный мастер) 5 разрядов, Скрытность 4 разряда, Обнаружение 6 разрядов.

Умения: Мастерство Экзотического Оружия (военная праща халфлинга), Мастерство Экзотического Оружия (окатыш), Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел.

Навыки класса

Навыки класса снайпера военной пращи (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Скрытность (Ловкость), Слушание (Мудрость), Бесшумное движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Чувство мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость).

Пункты Навыка на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА А-14: СНАЙПЕР ВОЕННОЙ ПРАЩИ

Уровень Класса	Базовый бонус Атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+0	+2	+0	Атака Военной Пращи Крадучись +1d6
2-й	+2	+0	+3	+0	Видение Снайпера
3-й	+3	+1	+3	+1	Атака Военной Пращи Крадучись +2d6
4-й	+4	+1	+4	+1	Улучшенный Критический (военная праща халфлинга)
5-й	+5	+1	+4	+1	Атака Военной Пращи Крадучись +3d6
6-й	+6	+2	+5	+2	Улучшенный рикошет

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса снайпера военной пращи.

Мастерство оружия и доспехов: Снайперы военной пращи не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Атака Военной Пращи Крадучись (Ex): В любое время, когда цель снайпера военной пращи теряет свой бонус Ловкости к АС (независимо от того, имеет ли он фактически бонус Ловкости), его дальняя атака крадучись с военной пращой наносит дополнительный урон. Этот дополнительный урон - +1d6 на 1-м уровне и увеличивается на дополнительные 1d6 каждый нечетный уровень после этого (+2d6 на 3-м уровне и +3d6 на 5-м уровне). Дальние атаки считаются атаками крадучись, только если цель находится в пределах 30 футов. В остальном эта способность идентична атаке крадучись жулика. Если персонаж имеет способность атаки крадучись от другого класса, бонусы складываются.

Видение Снайпера (Ex): На 2-м уровне снайпер военной пращи получает +2 бонус на броски атаки против целей с некоторой степенью покрытия; этот бонус эффективно уменьшает выгоду покрытия, потому что снайпер военной пращи имеет большой опыт по части нацеливания на неукрытую часть противника. Кроме того, если окатыш снайпера промахивается по цели из-за укрывательства, он может перебросить процентник промаха, чтобы увидеть, поразил ли он фактически.

Улучшенный Критический (Ex): На 4-м уровне снайпер военной пращи получает Улучшенный Критический (военная праща халфлинга) как бонусное умение.

Улучшенный Рикошет (Ex): На 6-м уровне экспертиза снайпера с военной пращой становится настолько продвинутой, что когда он швыряет окатыш от одной цели, чтобы поразить другую, второй бросок атаки делается без нормального -2 штрафа. Эта способность может использоваться однажды в раунд.

Заклинания

Заклинания здесь представлены в алфавитном порядке английских названий.

Танец Воздушного Призывания (Aerial Summoning Dance)

Призывание (Вызов)

Уровень: Священник 4

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 3 раунда

Дальность: Ближко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Один вызванный Большой воздушный элементал

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Как *вызов монстра VI*, кроме отмеченного выше, и того, что чтение заклинания требует летучего танца заклинателя и по крайней мере четыре аарококр, все из которых участвуют в колдовстве с точки зрения провоцирования атак возможности и поддержания концентрации.

Нора (Burrow)

Превращение

Уровень: Священник 3, Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персональный

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута / уровень (D)

На Ваших руках вырастают твердые как камень когти. Вы можете использовать эти когти, чтобы прорыться сквозь землю, песок, глину и гравий (но не твердую скалу), производя копанье с достаточной скоростью, чтобы двигаться сквозь землю со скоростью 10 футов во многом подобно барсуку.

Вы можете использовать когти как оружие, которое наносит 1d6 пунктов урона. Если ваш нормальный невооруженный урон больше 1d6, урон не изменяется. Вы рассматриваетесь вооруженными, в то время как этот заклинание действует.

Тайный Материальный Компонент: Пучок меха от роющего животного и крошечная точная копия совка.

Общение с Землей (Commune With Earth)

Предсказание

Уровень: Священник 5, Друид 5 (дварф)

Как *общение с природой*, кроме того, что Вы немедленно получаете знания о земле, полезных ископаемых, водных органах, народах, общем животном населении, закопанных или подземных существах, грибах и так далее. Заклинание эффективно только в холмах, горах или подземельи (включая шахты). Заклинание работает в радиусе полумили на уровень заклинателя и в глубину мили с четвертью на уровень.

Обнаружить Металл и Минералы (Detect Metal And Minerals)

Предсказание

Уровень: Священник 3, Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: 60 футов.

Область: Четверть круга, исходящая от Вас, до края диапазона

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете обнаружить большие накопления металлов и других полезных ископаемых, разработанных или неразработанных. Заклинание обнаруживает все - от жилы железной руды до груды золотых монет, даже через твердый камень или другие барьеры.

Когда Вы читаете это заклинание, Вы должны сконцентрироваться на по крайней мере 10 фунтах металла или минерала, который вы ищете. Если накопление этого металла в 10 фунтов или больше есть в пределах области заклинания, Вы безошибочно почувствуете это (большинство монет - 50 на фунт).

Количество показанной информации зависит от того, как долго Вы изучаете специфическую область:

1-й раунд: Присутствие или отсутствие специфического металла или минерала.

2-й раунд: Приблизительный вес металла или минерала.

3-й раунд: Расстояние и направление (измеренные по прямой линии) к металлу или минералу.

Во время активности заклинания Вы можете изменять металл или минерал, который вы пробуете обнаружить, просто концентрируясь на другом образце (требуется стандартное действие, чтобы перефокусироваться на новый образец). Таким образом Вы могли искать золото, затем переключиться на алмаз, затем разыскивать источники железа. Если Вы прекращаете концентрироваться на образце, заклинание заканчивается.

Если ваш образец неразработанный, Вы обнаружите только неразработанные накопления металла, типа месторождений руды и минеральных жил. Вы обнаружите только обработанный металл, типа золотых монет или мифрилового доспеха, если ваш образец аналогично чист.

Обратите внимание: Каждый раунд Вы можете поворачиваться, чтобы обнаружить вещи в новой области. Заклинание может проникать через любой немагический твердый барьер.

Материальный Компонент: 10-фунтовый образец металла или минерала, который будет обнаружен.

Рука-Клык (Handfang)

Некромантия [Зло]

Уровень: Священник 3, Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете клыкастый кусачий рот на ладони вашей руки. Когда Вы кладете вашу руку на существо, рот наносит 1d6 пунктов урона. Если цель делает успешный спасбросок Рефлексов, она переносит только половину урона.

Если цель проваливает спасбросок Рефлексов, Вы можете начинать захват как свободное действие без того, чтобы вызвать атаку возможности. Если Вам удастся удержание, клыкастый рот вонзает зубы в плоть



цели и продолжает кусать на дополнительные 1d6 пунктов урона каждый раунд до нарушения удержания или окончания заклинания.

Дополнительно, клыкастый рот доставляет яд схваченному противнику, когда Вы достигаете удержания, нанося 1d6 пунктов временного урона Телосложению (начальный и вторичный). Спасброски Стойкости отменяют каждый случай урона ядом.

Законный Меч (Lawful Sword)

Воплощение

Уровень: Паладин 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Оружие, которого касаются

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Этот заклинание позволяет проводить Вам канал силы закона в ваш меч или любое оружие, которое Вы выбираете. Оружие действует как +5 магическое оружие и наносит двойной урон против хаотических противников. Оно испускает *магический круг против хаоса* (как заклинание). Если магический круг нарушен до окончания продолжительности заклинания, меч создает новый в ваш ход, как свободное действие. Заклинание автоматически отменено через 1 раунд после того, как оружие оставляет вашу руку. Вы не можете иметь больше чем один законный меч одновременно.

Если этот заклинание наложено на магическое оружие, силы заклинания заменяют любые, который оружие обычно имеет, делая нормальный зачарованный бонус и силы оружия нерабочими на продолжительность заклинания. Это заклинание не совокупно с *благословением оружия* или любым другим заклинанием, которое может изменить оружие каким-либо способом.

Этот заклинание не работает на артефактах.

Массовая Инфекция (Mass Contagion)

Некромания

Уровень: Священник 5, Друид 5, Колдун/волшебник 6

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цели: Одно или более существ, никакие два из которых не могут быть больше чем на 30 футов друг от друга.

Как *инфекция*, кроме отмеченного выше.

Носитель Чумы (Plague Carrier)

Некромания

Уровень: Священник 3, Друид 3, Колдун/волшебник 4

Продолжительность: См. текст

Как *инфекция*, за исключением того, что цель не поражена немедленно: имеется инкубационный период. В течение инкубационного периода цель может передать болезнь другим, но не показывает никаких признаков, пока ее инкубационный период не закончится.

Теневой Навес (Shadow Canopy)

Воплощение [Темнота]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Цилиндр 25 фт высотой, диаметром 100 фт + 50 фт/уровень

Продолжительность: 1 час / уровень

Спасбросок: Воля - отменяет или нет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Да или нет (объект)

Вы создаете поле тени. Внешняя поверхность поля непроницаема для нормального видения и темновидения, предоставляя укрывательство 100% существам и объектам в пределах области заклинания. Существо под эффектом *черного света* не могут видеть через поле. Внутренность поля накладывает глубокую тень на все в своих пределах, сокращая нормальное видение до 5 футов; существа с темновидением могут видеть как обычно в пределах поля. Свет, включая солнечный, не может проникать сквозь поле. Существа, на которых обычно неблагоприятно воздействует солнечный свет, типа шейдов и вампиров, способны функционировать как обычно в пределах поля.

Вы можете читать заклинание на точку в пространстве, но эффект стационарен, если Вы не читаете его на передвижной объект. Вы можете читать заклинание на существо и эффект исходит от существа и перемещается вместе с ним. Отделенные объекты и точки в пространстве не получают спасбросков или выгоду от сопротивления заклинаниям, чтобы сопротивляться этому заклинанию.

Теневой навес противостоит или рассеивает любое световое заклинание равного или более низкого уровня. Световые заклинания равного уровня не имеют никакого эффекта на *теневой навес*, но световые заклинания более высокого уровня противостоят или рассеивают *теневой навес*.

Материальный Компонент: Горстка угольной пыли и высушенное глазное яблоко любого дневного существа.

Форма Металла (Shape Metal)

Превращение

Уровень: Священник 4; Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M/DF

Время чтения: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Металл или металлический объект, которого касаются, до 10 куб.фт +1 куб.фт/уровень

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Как *каменная форма*, кроме отмеченного выше и Вы затрагиваете металл вместо камня.

Вы можете задействовать это заклинание в бою с успешной рукопашной атакой касанием. *Форма металла*, успешно используемая таким образом против доспеха цели, уменьшает защиту доспеха на 1d6 пунктов Класа Доспеха (доспех типа подбитой кожи, который главным образом сделан из неметаллических материалов, получает половину урона от этого заклинания). Если используется против щита, оружия или металлического существа, заклинание наносит 1d6 пунктов урона на 2 уровня заклинателя, совершая обход твердо сти цели (или уменьшение урона в случае существа).

Касание нежелательного существа или предмета, удерживаемого нежелательным существом, требует рукопашной атаки касанием и вызывает атаку возможности от защитника. Вы можете готовить действие, чтобы касаться существа, его доспеха, его щита или его оружия, когда оно пытается ударить Вас; это не вызывает атаку возможности (Вы используете движение существа, чтобы войти в контакт с ним).

Тайный Материальный Компонент: Кусок проволоки, согнутого приблизительно в желательную форму, которым касаются металла при произнесении устного компонента.

Плащ Спор (Spore Cloak)

Призывание (Создание)

Уровень: Друид 5, Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута / уровень

Вы становитесь окутанным в плотное облако спор желтой почвы. Вы можете свободно видеть через облако и оно не воздействует на вас никаким способом, но оно обеспечивает Вас половинным укрывательством (20% шанс промаха). Плащ циркулирующих желтых спор путешествует с Вами и не оставляет следов, когда Вы двигаетесь. Любой, кто проходит через ваш квадрат или любой, на кого Вы успешно делаете нападение, натиск быка, захват или кто иначе разделяет с вами область, должен сделать спасбросок Стойкости или перенести 1d6 пунктов временного урона Телосложения; другой спасбросок Стойкости требуется 1 минутой позже, чтобы избежать получения 2d6 пунктов временного урона Телосложения. Пока *плащ спор* активен, Вы иммунны к грибному заражению типа спор коричневой или желтой почвы и гниющего касания фиолетовых грибов.

Если Вы проваливаете спасбросок против заклинания или эффекта огня, споры немедленно уничтожены и заклинание заканчивается. Если Вы находитесь на прямом солнечном свете, заклинание продолжается, но споры станут инертными, пока Вы не достигнете защиты. Инертные споры продолжают обеспечивать половину укрывательства, но не могут наполнять других и не обеспечивают защиту от грибных атак.

Каменное Тело (Stone Body)

Отречение

Уровень: Священник 6 (гном), Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута / уровень (D)

Как *железное тело*, кроме следующего.

Вы получаете уменьшение урона 20 / + 2. Вы уязвимы ко всем специальным атакам, которые затрагивают каменных големов. Вы получаете +4 зачарованный бонус к Силе и -4 штраф к Ловкости (до минимального показателя Ловкости 1). Ваша скорость уменьшена до половины нормальной. Ваш вес увеличивается на фактор три.

Тайный Материальный Компонент: Маленький кусочек камня, который был некогда частью каменного голема, великого земного элемента или внешней стены замка.

Теневая Корона Верракета (Verraketh's Shadow Crown)

Зачарование (Обаяние) [Воздействующее на разум]

Уровень: Бард 3

Компоненты: V

Время чтения: 1 действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Созданная легендарным Теневым Королем Талфира, *теневая корона Верракета* скрывает вершину вашей головы короной магической тени. На продолжительность этого заклинания ваши способности бардской музыки выявляют Теневое Плетение

вместо Плетения. Вы получаете +4 бонус компетентности на проверки Исполнения, находясь под эффектами этого заклинания. Эффекты этого заклинания не складываются с умением Магии Теневого Плетения.