



СБОРНИК РАС МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ D&D



DUNGEONS & DRAGONS

Содержание

Ааракокра.....	4	Леонин.....	63
Аасимар.....	7	Локсадон.....	65
Ведалкин.....	10	Локата.....	67
Вердан.....	12	Людоящер.....	68
Гибриды Симиков.....	15	Минотавр.....	71
Гиты.....	17	Орк.....	73
Гном.....	21	Полуорк.....	75
Гоблиноиды.....	28	Полурослик.....	79
Голиаф.....	32	Полуэльф.....	86
Грунг.....	34	Сатир.....	91
Дварф.....	36	Табакси.....	93
Дженази.....	42	Тифлинг.....	96
Драконорожденный.....	47	Торта.....	107
Изменяющийся.....	51	Тритон.....	109
Калаштар.....	53	Фирболг.....	113
Кенку.....	55	Человек.....	117
Кентавр.....	58	Шифтер.....	126
Кованый.....	60	Эльф.....	129
Кобольд.....	62	Юань-ти.....	145

В данном документе собраны все опубликованные на данный момент расы из официальных книг и документов 5-й редакции Dungeons & Dragons.

Сокращения, обозначающие из какой книги были взяты те или иные расы и подрасы.

AI - Acquisitions Incorporated

EGW - Explorer's Guide to Wildemount

ERLW - Eberron: Rising From The Last War

EEPC - Elemental Evil Player's Companion

GGR - Guildmasters' Guide to Ravnica

LR - Locathah Rising

MOT - Mystic Odysseys of Theros

MTF - Mordenkainen's Tome of Foes

OGA - One Grung Above

PHB - Players Handbook

SCAG - Sword Coast Adventurer's Guide

VGM - Volo's Guide to Monsters

TCE - Tasha's Cauldron of Everything

TTP - The Tortle Package

Верстка <https://vk.com/wolfix696>



Сводка значений характеристик

Сила

Показатель: Природный атлетизм, физическая сила.

Важна для: Варвар, Воин, Паладин.

Расовый бонус: Багбир (+2), Гибриды Симиков (+1), Гитьянки (+2), Голиаф (+2), Горный дварф (+2), Дженази земли (+1), Драконорождённый (+2), Дуэргар (+1), Изменяющийся (+1), Кентавр (+2), Кобольды (-2), Кованый (+1), Леонин (+1), Локата (+2), Минотавр (+2), Орк (+2), Павший аасимар (+1), Полуорк (+2), Полуэльф Метки Обнаружения (+1), Равенит (+2), Тритоны (+1), Тортлы (+2), Тифлинг Зариэль (+1), Человек (+1), Человек Метки Прохода (+1), Человек Метки Создания (+1), Человек Метки Ухода (+1), Фирболг (+1), Шифтеры-длиннозубы (+2), Шифтеры-зверошкуры (+1).

Ловкость

Показатель: Проворство, реакция, равновесие.

Важна для: Монах, Плут, Следопыт.

Расовый бонус:

Ааракокра (+2), Багбиры (+1), Гибриды Симиков (+1), Глубинные гномы (+1), Гоблины (+2), Грунг (+2), Дженази воздуха (+1), Изменяющийся (+1), Кенку (+2), Кобольды (+2), Кованый (+1), Лесной гном (+1), Локата (+1), Полурослик (+2), Полуэльф Метки Бури (+1), Полуэльф Метки Обнаружения (+1), Сатир (+1), Табакси (+2), Тифлинг Диспатера (+1), Человек (+1), Человек Метки Прохода (+2), Человек Метки Создания (+1), Человек Метки Ухода (+1), Шифтеры-быстрошкуры (+2), Шифтер Дикий охотник (+1), Шифтеры-длиннозубы (+1), Эльф (+2).

Телосложение

Показатель: Здоровье, выносливость, жизненная сила.

Важно для: Все классы.

Расовый бонус:

Аасимар-каратель (+1), Вердан (+1), Гибрид Симиков (+2), Гоблины (+1), Голиаф (+1), Грунг (+1), Дварф (+2), Дженази (+2), Изменяющийся (+1), Каменный гном (+1), Кованый (+2), Коренастый полурослик (+1), Леонин (+2), Локсадон (+2), Людоящер (+2), Минотавр (+1), Морские эльфы (+1), Орк (+1), Полуорк (+1), Полуорк Метки Поиска (+1), Полуэльф Метки Обнаружения (+1), Равенит (+1), Тифлинг Левистуса (+1), Тритоны (+1), Хобгоблины (+2), Шифтеры-зверошкуры (+2), Человек (+1), Человек Метки Стража (+2), Человек Метки Поиска (+1), Человек Метки Прохода (+1), Человек Метки Создания (+1), Человек Метки Ухода (+1), Шадар-кай (+1).

Интеллект

Показатель: Ясность ума, память, аналитические способности.

Важен для: Волшебник, Изобретатель.

Расовый бонус:

Ведалкины (+2), Высший эльф (+1), Гибриды Симиков (+1), Гиты (+1), Гном (+2), Дварф Метка Опеки (+1), Дженази огня (+1), Драконокровный (+2), Изменяющийся (+1), Кованый (+1), Полуэльф Метки Обнаружения (+1), Тифлинг Асмодея (+1), Тифлинг Вельзевула (+1), Тифлинг Маммона (+1), Тифлинг Мефистофеля (+1), Человек (+1), Человек Метки Ухода (+1), Хобгоблины (+1), Человек Метки Прохода (+1), Человек Метки Создания (+2), Чистокровных Юань-ти (+1).

Мудрость

Показатель: Осведомлённость, интуиция, проницательность.

Важна для: Друид, Жрец.

Расовый бонус:

Аасимар-защитник (+1), Ааракокра (+1), Бледные эльфы (+1) Ведалкины (+1), Гибриды Симиков (+1), Гитцераи (+2), Гоблины Данквуда (+1), Дженази воды (+1), Изменяющийся (+1), Калаштар (+2), Кенку (+1), Кентавр (+1), Кованый (+1), Лесной эльф (+1), Локсадон (+1), Лотосденский полурослик (+1), Людоящер (+1), Полуорк Метки Поиска (+2), Полурослик Метки Исцеления (+1), Полуэльф Метки Обнаружения (+2), Призрачный полурослик (+1), Тифлинг Фёйна (+1), Тортл (+1), Холмовой дварф (+1), Человек (+1), Человек Метки Стража (+1), Человек Метки Поиска (+2), Человек Метки Прохода (+1), Человек Метки Создания (+1), Человек Метки Ухода (+2), Фирболг (+2) Шифтер Дикий охотник (+2).

Харизма

Показатель: Уверенность, красноречие, лидерство.

Важна для: Бард, Колдун, Чародей.

Расовый бонус:

Аасимар (+2), Вердан (+2), Гибриды Симиков (+1), Гном Метки Письма (+1), Гном Метки Гостеприимства (+1), Дроу (+1), Драконорождённый (+1), Драконокровный (+1), Изменяющийся (+2), Калаштар (+1), Кованый (+1), Легконогий полурослик (+1) Полуэльф (+2), Полуэльф Метки Бури (+2), Полуэльф Метки Обнаружения (+1), Сатир (+2), Табакси (+1), Тифлинг (+2), Тритоны (+1), Человек (+1), Человек Метки Прохода (+1), Человек Метки Создания (+1), Человек Метки Ухода (+1), Чистокровные Юань-ти (+2), Шифтеры-быстрошкуры (+1), Эладрины (+1), Эльф Метки Тени (+1).

Опциональное правило создания персонажа (ТСЕ)

Когда вы создаете своего персонажа, у вас есть множество опций в Книге Игрока, чтобы создать такого искателя приключений, какого вы захотите. Этот раздел добавляет дополнительные опции, позволяя реализовать еще больше концепций персонажей. Если вы объедините эти возможности с возможностями, описанными в «Руководстве Занатара обо Всём», то у ваших персонажей появятся безграничные возможности.

На 1-м уровне вы выбираете различные аспекты вашего персонажа, в том числе очки характеристик, расу, класс и предысторию. Вместе эти элементы помогают нарисовать картину происхождения вашего персонажа и дают вам возможность создавать множество различных типов персонажей. Несмотря на эту универсальность, типичная раса персонажей в D&D имеет в себе немного или вообще не несёт в себе выбора - недостаток, который может затруднить реализацию определенных концепций персонажа. Следующие подразделы добавляют возможность выбора в расе персонажа, позволяя вам настраивать очки характеристик, языки и определенные владения в соответствии с происхождением, которое вы задумали для своего персонажа. Раса персонажа в игре отображает фентезийный вид вашего персонажа, в сочетании с определенными культуральными особенностями. Следующие варианты выходят за рамки этих особенностей, чтобы проложить путь для по-настоящему уникальных персонажей.

Увеличение характеристик

Какую бы D&D расу вы ни выбрали для своего персонажа, вы получаете особенность, которая называется «Увеличение характеристик». Это увеличение отражает архетипическое преимущество искателей приключений подобного рода в прошлом D&D. Например, если вы dwarf, то ваше Телосложение увеличивается на 2, потому что герои-dwarfы в D&D зачастую чрезвычайно крепки телом. Это увеличение относится не к каждому dwarfu, а только к dwarfам-искателям приключений, и оно существует для усиления архетипа. Это усиление уместно, если вы хотите опереться на архетип, но оно не помогает, если ваш персонаж не соответствует архетипу.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж следовал своим собственным путем, вы можете проигнорировать его особенность «Увеличение характеристик» и изменить на «Увеличение других характеристик» с учетом особенностей вашего персонажа. Вот как это сделать: используйте любое «Увеличение характеристик», которое вы получаете благодаря своей расе или подрасе, и примените это увеличение к любой характеристике по вашему выбору. Если вы получаете более одного увеличения, то вы не можете применить второе увеличение к той же характеристике, а также не можете увеличить очки характеристики выше 20.

Например, если особенность «Увеличение характеристик» вашей расы или подрасы увеличивает ваше Телосложение на 2, а вашу Мудрость на 1, вы можете вместо этого увеличить ваш Интеллект на 2, и вашу Харизму на 1.

Языки

Раса вашего персонажа включает в себя языки, которые, как предполагается, знает ваш персонаж, обычно это Общий и язык ваших предков. Например, считается, что искатель приключений полuroslik знает Общий и язык Полuroslikov. Но вот в чем дело: D&D авантюристы необыкновенны, и Ваш персонаж, возможно, выброс, говоря на языках, отличных от языков, указанных для его расы.

Чтобы изменить языки, которые вы знаете, вы можете заменить каждый язык в вашей особенности «Языки» на один из языков из следующего списка: Бездны, Небесный, Общий, Глубинная Речь, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Великанский, Гномий, Гоблинский, Полuroslikov, Инфернальный, Орочий, Первичный, Сильван или Подземный.

Ваш МП может добавлять или удалять языки из этого списка, в зависимости от того, какие языки используются в вашей кампании.

Владения

Некоторые расы и подрасы дают владения. Эти владения, как правило, обусловлены их культурным наследием, и ваш персонаж может не иметь никакой связи с данной культурой, или же он мог обучаться другим вещам. Вы можете заменить каждое из этих владений на другое по вашему выбору, следуя ограничениям, указанным в таблице «Смена владений»:

Смена владений

Имеющееся владение	Можно обменять на
Навык	Навык
Доспехи	Простое\воинское оружие или инструмент
Простое оружие	Простое оружие или инструмент
Воинское оружие	Простое\воинское оружие или инструмент
Инструмент	Инструмент или простое оружие

Например, искатели приключений из числа высших эльфов владеют длинными мечами, которые являются воинским оружием. Ознакомившись с таблицей «Смена владений», мы видим, что высший эльф может поменять это владение на владение другим оружием или инструментом. Ваш эльф может быть музыкантом, который выбирает умение играть на музыкальном инструмен-

те вместо длинных мечей. Также эльфы с самого начала владеют навыком Восприятие. Ваш эльф может не обладать такими острыми чувствами, как у его сородичей, и он может выбрать для себя другой навык, например, Выступление.

Глава «Снаряжение» «Книги Игрока» включает в себя оружие и инструменты, подходящие для этих замен, и ваш МП может позволить дополнительные варианты.

Личность

Описание расы может предложить различные представления о поведении и характере архетипичных искателей приключений этого народа. Вы можете игнорировать эти предположения, независимо от того, связаны ли они с мировоззрением, темпераментом, интересами или любой другой чертой личности. Личность и поведение вашего персонажа полностью зависят от вас.



Индивидуальное Происхождение

Вместо того, чтобы выбирать одну из игровых рас для своего персонажа на 1-м уровне, вы можете использовать следующие особенности, чтобы представить собственное происхождение вашего персонажа, давая вам полный контроль над тем, что его определяет:

Тип существа. Вы гуманоид. Вы определяете свой внешний вид и похожи ли вы на своих сородичей.

Размер. Вы Маленького или Среднего размера (по вашему выбору).

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения - 30 футов.

Увеличение характеристики. Одна характеристика по вашему выбору увеличивается на 2.

Черта. Вы получаете одну черту по своему выбору, для которой вы удовлетворяете требованиям.

Варьируемая особенность. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору:

- (а) темное зрение на расстоянии 60 футов;
- (б) владение одним навыком по вашему выбору.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и одном другом языке, который, по согласию с вашим МП, является подходящим для вашего персонажа.

Ааракокра (ЕЕРС)

Живущие в изоляции высоко в горах на вершинах самых высоких деревьев, ааракокры, называемые иногда «птичьим народом», вызывают страх и удивление.

Многие ааракокры даже не являются уроженцами Материального Плана. Они родом из мира, находящегося очень далеко — с бескрайних просторов Стихийного Плана Воздуха. Это иммигранты, беженцы, разведчики и исследователи, а их форпосты служат им плацдармом в неизвестном и чужом мире.

Клюв и перо

С земли ааракокры выглядят как большие птицы. Только когда они спускаются на свои насесты на ветвях или ходят по земле, раскрывается их гуманоидный облик. Стоя прямо, ааракокра может достигать 5 фут. высотой. У них длинные, тонкие ноги, заканчивающиеся острыми когтями.

Их тела покрыты перьями. Цвет их оперения обычно означает положение в племени. У мужчин перья ярко выкрашены в красный, оранжевый или жёлтый цвета. У женщин же цвета более приглушенные, как правило, это коричневый или серый. Их птичьи головы внешне напоминают гибрид попугая и орла с вариациями, характерными для разных племён.

Хранители неба

Наиболее комфортно ааракокры чувствуют себя в небе. Они могут проводить часы в воздухе, а некоторые даже и дни, расправляя крылья и позволяя восходящим потокам тёплого воздуха держать их в небесах.

В сражении они показывают все свои способности динамики и акробатики, двигаясь с невероятной скоростью и изяществом, набрасываясь с оружием или выставленными вперёд когтями на противника, а затем отлетая обратно.

Однажды летавший ааракокра оставляет небо с неохотой. На своём родном плане они могут летать в течение нескольких дней или даже месяцев, приземляясь только чтобы отложить яйца и накормить своих птенцов, после чего отправляются обратно в небеса. Попавшие на Материальный План считают это место странным.

Они иногда забывают или просто игнорируют вертикальные расстояния, а к народам, вынужденным жить и трудиться на земле, они не испытывают ничего кроме жалости.

Птичье особенности

Сходство ааракокров и птиц не ограничивается лишь физическим. Многие ааракокры имеют mannerу поведения как у самых обычных птиц.

Они скрупулёзно ухаживают за своими перьями, чистят их и вычёсывают «пассажиров», которых могли подхватить. Когда они всё-таки спускаются с небес, то предпочитают делать это рядом с водоёмами, где они могут ловить рыбу и купаться сами.

Многие ааракокры добавляют в свою речь щебет, чтобы акцентировать внимание на том, что у сказанного может быть и другой смысл, так же как человек сделал бы это при помощи мимики и жестов.

Ааракокра может расстроиться, если собеседник не в состоянии понять эти нюансы; например, угроза может быть воспринята как насмешка, и наоборот.

Идея владения чем-либо озадачивает большинство ааракокр. Разве может кто-то владеть небом? Даже когда им объясняют, они первоначально полагают, что собственность — это нечто мистическое. В результате у ааракокр, которые мало взаимодействуют с другими народами, могут быть неприятности, когда они спускаются с неба, чтобы забрать домашний скот, фрукты или зерно. Блестящие сверкающие объекты привлекают их взгляд. Им очень трудно не воровать подобные сокровища, так как считают, что они отлично подходят для украшения жилища. Ааракокры, которые проводят годы среди других рас, могут научиться подавлять эти порывы.

Заключение пугает ааракокр. Не иметь возможности летать, быть в ловушке под землёй или в ледяной тюрьме — это пытка, которую не каждый ааракокра может выдержать. Даже сидя на высоких ветвях или отдыхая в своих домах на вершине горы, они всегда настороже с бегающими глазами и телами, готовыми взлететь.

Места обитания

Большинство ааракокр живёт на Стихийном Плане Воздуха. Ааракокры могут оказаться на Материальном Плане, преследуя врагов или пытаясь помешать их планам на той стороне. Несчастный случай может перенести гнездо ааракокр на другой план. Некоторые проникают в этот мир через порталы на своём собственном плане, после чего гнездятся в высоких горах или под пологом старых лесов.

После того, как племя ааракокр поселится в районе, они разделяют охотничьи угодья, площадь которых может достигать до 100 миль в поперечнике, и начинают охотиться в землях возле своей колонии, продвигаясь дальше, когда ресурсов становится недостаточно.

Типичная колония состоит из одного большого гнезда без крыши, сплетённого из ветвей. Страйшина, при поддержке шамана, выступает в качестве лидера.

Великая цель

Ааракокры наслаждаются тишиной и уединением. Большинство из них мало заинтересовано в общении с другими народами, и ещё меньше заинтересовано проводить время на земле. Поэтому для ааракокр нужны веские причины, чтобы оставить своё племя и стать искателем приключений. Ни сокровищ, ни славы недостаточно, чтобы соблазнить их оставить своё племя. Обычно в основе выбора пути искателя приключений лежит ужасная угроза их народу, месть или катастрофа.

Есть ещё два обстоятельства, которые могут стать причиной для становления искателем приключений. Во-первых, у ааракокр есть историческая связь с Герцогами Ветра Аакуа. Некоторые особи чтят эту связь и могут отправиться на поиски потерянных кусков Жезла Семи Частей, остатков артефакта, давно сотворённого Герцогами Ветра для победы над чудовищным героям Королевы Хаоса, Мишкой Волчьим Пауком. Когда жезл оказался внутри Мишки, хаос в его крови расколол жезл и разбросал его части по мультивселенной. Восстановление кусочков жезла — это великая честь и дань уважения ваати, сотворившим его, а также возможность восстановить могущественное оружие для борьбы с агентами стихийного зла.

Во-вторых, ааракокры — заклятые враги элементалей земли, в частности, горгулий, которые служат Огремоху, Князю Земли. Слово, которым ааракокры называют горгулью, дословно переводится как «летающий камень», а бои между ааракокрами и горгульями проходят и на плане земли и на плане воздуха, иногда вырываясь даже на Материальный План. Ааракокры на этом плане могут оставлять свои колонии, чтобы помочь другим гуманоидам в борьбе с культурами земли.

Имена ааракокр

Как и большая часть их речи имена ааракокр содержат щелчки, трели и посвистывания до такой степени, что другим народам сложно их выговорить. Как правило в имени присутствует от двух до четырёх слогов, со звуками, действующими как соединители. При взаимодействии с другими расами ааракокры могут использовать прозвища, полученные от людей, которых они встречали, а также могут представляться сокращёнными формами своего полного имени.

Ааракокры любого пола могут иметь одно из этих коротких имён: Аяял, Аур, Аэра, Дикек, Зид, Икки, Ирк, Кваф, Квирк, Клик, Оор, Оус, Салик, Уррик или Хик.



Особенности ааракокр

У вас, как у ааракокры, есть некоторые общие особенности с вашим народом.

Начиная с 1 уровня вы можете летать на высокой скорости, что исключительно эффективно при одних обстоятельствах и чрезвычайно опасно при других.

Игра за ааракокру требует специального разрешения от Мастера.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Ааракокры достигают зрелости к 3 годам. Обычно ааракокры не живут дольше 30 лет.

Мировоззрение. Большая часть ааракокр добрая, но они редко выбирают между Законом и Хаосом. Вожди племени и воители могут быть законными, а исследователи и искатели приключений, скорее всего, будут хаотичными.

Размер. Рост ааракокр около 5 фут. (1,5 метра). Их тела стройные и лёгкие, а вес может быть в диапазоне от 80 до 100 фунтов (от 36 до 45 килограмм). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 фут.

Полёт. Вы можете летать со скоростью 50 фут. Для этого вы не должны носить ни средний, ни тяжёлый доспех.

Когти. Вы владеете своей безоружной атакой, которая причиняет при попадании рубящий урон 1к4.

Язык. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем, Ауране и языке Ааракокр.



Аасимар (ЕЕРС)

Я видел её, окутанную крыльями из чистого света, её глаза сияли яростью богов. Костяные дьяволы замерли, прикрывая лица.

Ее клинок, а теперь уже меч света, взметнулся раз, другой, третий. Головы дьяволов летели на землю, одна за другой.

Так мы и узнали, что в составе нашего разношерстного отряда есть аасимар.

— Гелдон Пэрл, О тирании Драконов

Аасимары несут в себе дух небесного света. Они происходят от людей, осененных силой с Горы Селестии, божественных чертогов многих законно-добрых божеств. Аасимары рождаются, чтобы служить поборниками богов, их рождение провозглашается как благодать. Внешне они люди другого мира, ярко выраженные особенности которых выдают их небесное происхождение.

Поборники небес

Аасимары пришли в мир, чтобы служить защитниками добра и закона. Их покровители ожидают, что они будут бороться со злом, служить примером окружающим, и вершить правосудие.

С раннего возраста, аасимар получает видения и указания от небожителей через сны. Эти сны помогают аасимару сформироваться, давая ему ощущение предназначения и жажду праведности.

Каждый аасимар может считать определенного небожителя — посланника богов своим наставником. Эти небожители как правило — дэвы, ангелы, которые выступают в роли божественных посланников в смертный мир.

Скрытные странники

Несмотря на то, что аасимары — резкие противники зла, они как правило предпочитают вести себядержанно. Иначе аасимары неизбежно привлекают внимание злых культистов, злодеев, и других противников добра, каждый из которых жаждет убить поборника небес, если выпадет шанс.

Путешествуя, аасимары предпочитают капюшоны, закрытые шлемы, и другие приспособления, которые позволяют им скрывать свою сущность. Они тем не менее не сожалеют, если им приходится нанести открытый удар злу. Аасимары никогда не подвергнут опасности невинных ради сохранения своей тайны.

Наставники аасимаров

У аасимаров, за исключением тех, кто перешел на сторону зла, есть связь с ангельской сущностью. Эта сущность, обычно дэв, наставляет аасимара, хотя эта связь функционирует только во снах. Это не прямой приказ или простая беседа — аасимар получает видения, пророчества, и предчувствия.

Ангельская сущность не всеведуща. Её наставления основаны на собственном понимании принципов закона и добра, и она может понимать, как противостоять особенно сильному злу, о котором она знает. Для дополнения описания характера аасимара, рассмотрите характер ангельского наставника этого персонажа.

Таблицы «Ангельский Наставник» предлагают имя и характер, которые Вы можете использовать, чтобы описать ангельского наставника вашего персонажа.

Ангельский наставник

кб	Имя
1	Тадриэль (Takriel)
2	Миландра (Myllankra)
3	Серафина (Seraphina)
4	Галадия (Gallakia)
5	Микель (Mykiel)
6	Валандрас (Valankras)

кб	Характер
1	Поучающий идеалист
2	Сострадательный и полный надежд
3	Практичный и беззаботный
4	Жестокий и мстительный
5	Строгий и критичный
6	По-отечески добрый

Противоречивые души

Несмотря на свое небесное происхождение, аасимар смертен и обладает свободой воли. Большинство аасимаров принимают свое предназначение, но некоторые воспринимают свои способности как проклятье. Эти недовольные аасимары обычно просто отстраняются от всего мирского, но некоторые из них становятся служителями зла. По их мнению, приверженность небесным силам является не более, чем промыванием мозгов.

Злые аасимары — смертельные противники. Сила света, которой они когда-то обладали, преобразуется в отвратительную, иссушающую магию, а их ангельские наставники покидают их.

Даже аасимары, полностью преданные добру, иногда чувствуют разрыв между двумя мирами. Ангелы, которые направляют их, видят мир издали. Аасимар, который хочет остаться и помочь городу оправиться от засухи, вынужден по указанию ангельского наставника двигаться дальше на более важное задание. Отдаленному ангелу спасение нескольких простых человек кажется незначительным по сравнению с нанесением поражения культу Оркуса. Наставник аасимара мудрый, но он тоже склонен заблуждаться.

Имена аасимаров

Большинство аасимаров рождается среди людей и использует имена, традиционные для своей родной культуры.

Особенности аасимара

Ваш персонаж аасимар обладает следующими расовыми особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2.

Возраст. Аасимары взрослеют как и люди, но они могут прожить до 160 лет.

Мировоззрение. Наполненные небесной силой, аасимары в большинстве своем добрые. Но изгои чаще всего нейтральные или даже злые.

Размер. У аасимаров такие же рост и вес, как и у людей.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы 30 футов.

Тёмное Зрение. Благословленное светлым духом, ваше зрение может легко проникать сквозь темноту. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Небесное Сопротивление. У Вас есть сопротивление некротическому урону и урону излучением.

Исцеляющие Руки. В качестве Действия вы можете коснуться существа и восстановить ему количество хитов, равное Вашему уровню. Вы не сможете вновь воспользоваться этой способностью пока не окончите длительный отдых.

Несущий Свет. Вам известен заговор «свет». Базовой характеристикой для его использования является Харизма.

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем и Небесном языках.

Разновидности. Существует три разновидности аасимаров:
аасимар-защитник, аасимар-каратель и падший аасимар.
Выберите одну из них для своего персонажа.

Аасимар-защитник

Аасимар-защитник наполнен силой добра чтобы защищать слабых, искоренять зло где бы то ни было, и неусыпно стоять на пути тьмы.

С юных лет аасимар-защитник получает советы и указания, которые побуждают его противостоять злу.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Сияющая Душа. Начиная с 3 уровня, Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя Ваши глаза мерцать, а два светящихся, бестелесных крыла вырасти у вас за спиной.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его Бонусным действием.

Во время превращения вы получаете скорость полета 30 футов, и раз в ход вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.



Аасимар–каратель

Аасимар–каратель наполнен божественной энергией, которая пылает внутри. Она подпитывает сильное желание уничтожать зло – желание в лучшем случае твердое, а в худшем – всепоглощающее.

Многие аасимары–каратели носят маски, чтобы оградиться от мира и сосредоточиться на том, чтобы сдерживать эту силу, снимая с себя маску только во время сражения.

Увеличение Характеристик. Ваш параметр Телосложения увеличивается на 1.

Испускание Сияния. Начиная с 3 уровня, Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя себя излучать испепеляющий свет, льющийся из ваших глаз и рта, и угрожающий опалить вас.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его Бонусным действием.

Во время превращения вы излучаете яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода, вы и каждое существо в пределах 10 футов из вас получаете урон излучением, равный половине Вашего уровня (округленного в большую сторону).

Кроме того, раз в ход Вы можете нанести дополнительный урон излучением одной цели, когда Вы наносите ему урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон излучением равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Свет

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, М, светлячок или фосфоресцирующий мох

Длительность: 1 час

Вы касаетесь одного предмета, длина которого ни по одному из измерений не превышает 10 фут. Пока заклинание активно, предмет испускает яркий свет в радиусе 20 фут. и тусклый свет в пределах еще 20 фут. Свет может быть любого выбранного вами цвета.

Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет.

Заклинание оканчивается, если вы наложите его еще раз или окончите действием. Если вы нацелились на предмет, несомый или носимый враждебным существом, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы увернуться от заклинания.

Павший аасимар

Аасимар, которого коснулись силы тьмы в юности или который обратился ко злу уже будучи взрослым, может стать одним из павших – группы аасимаров, внутренний свет которых заменила тень.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

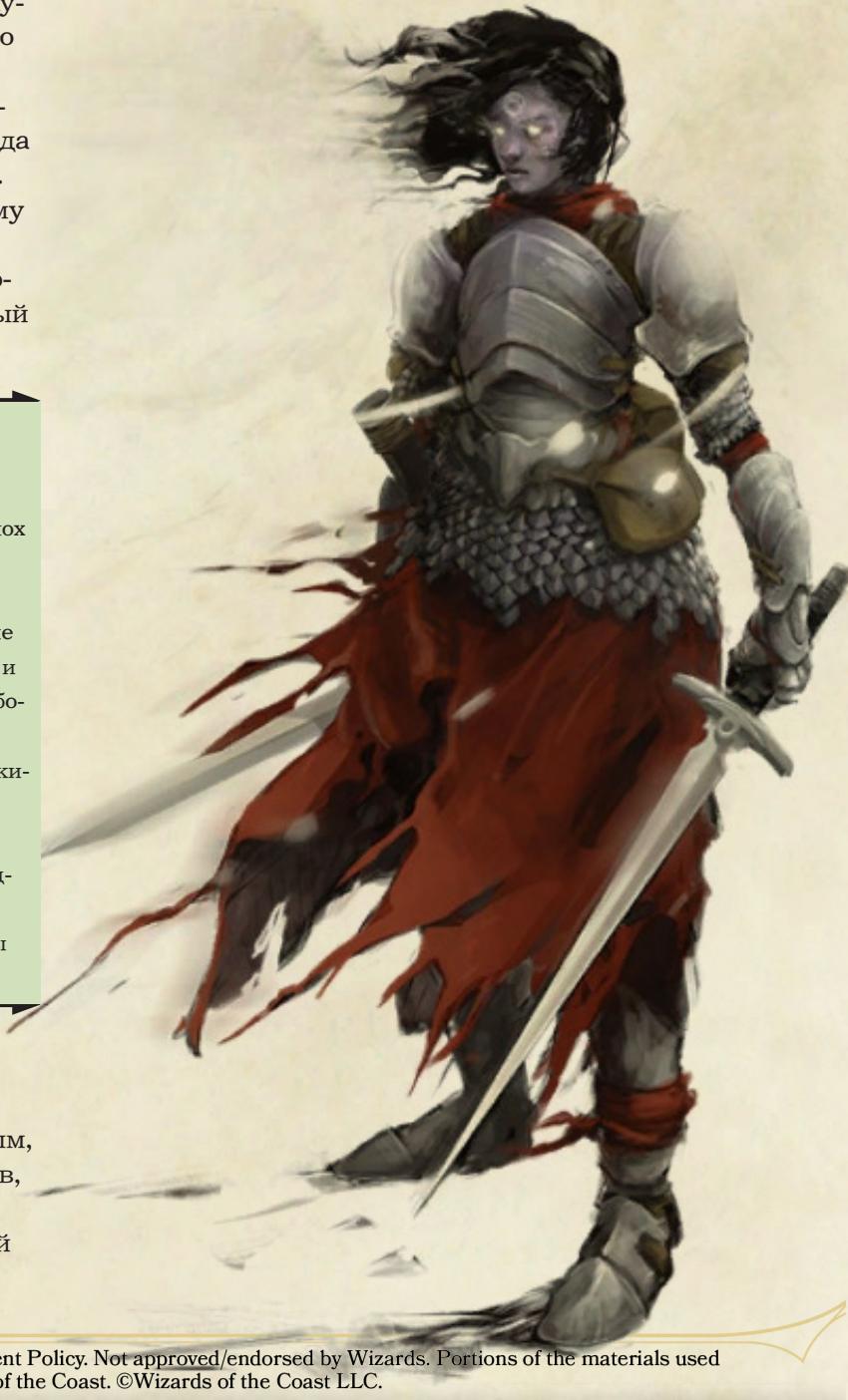
Саван Смерти. Начиная с 3 уровня, Вы можете Действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя Ваши глаза превратиться в бездну тьмы, а два призрачных, не способных взлететь скелета крыльев вырасти у вас за спиной.

В момент вашего превращения, другие существа в пределах 10 футов, которые могут вас видеть, должны преуспеть в Спасброске Харизмы (Сл 8 + Ваш бонус мастерства + Ваш модификатор Харизмы) или станут испуганным вами до конца вашего следующего хода.

Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его Бонусным действием.

Во время превращения раз в ход вы можете нанести дополнительный некротический урон одной цели, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный некротический урон равен Вашему уровню.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.



Ведалкин (GGR)

Ничто не идеально. Ведалкины верят в это и восхваляют это. Каждое несовершенство - это шанс на улучшение, и не важно, что это - закон или наука.

Прогресс - это бесконечный поход в сторону совершенства, которого мы можем никогда не достичь. Оно побуждает ведалкинов выполнять свою работу с невероятным энтузиазмом, никогда не останавливаясь после неудачи и восхищаясь каждой возможностью для улучшения.

Хладнокровная рациональность

Ведалкины — высокие и стройные, в среднем почти на голову выше людей, однако весят столько же. Их полностью безволосая кожа имеет цвета оттенков синего, от бледно-голубого неба и яркой лазури до темного индиго, практически фиолетового. Их глаза — еще более темные оттенки синего или фиолетового. У них отсутствуют внешние проявления ушей, а их нос широкий и плоский.

Как правило, ведалкины общительны в разговоре. Однако они очень приватны в том, что касается их личной жизни, поэтому они больше тянутся к идеям, чем к самим людям. Они формируют дружеские отношения на основе схожих интересов или неопределенных разногласиях. Их взаимодействия основаны на мыслях о проблемах, чем на чувствах о них. К представителям других рас ведалкины относятся холодно, практически без эмоций. Эта оценка несправедлива — они чувствуют каждый момент этих эмоций, как и другие расы, однако они обучены так, чтобы не проявлять их. Хладнокровная рациональность стоит за их действиями.

Они создают и следуют очень осторожным планам. Они терпеливы настолько, что не будут ничего делать, если благоприятный результат зависит от бездействия, создания и применения законов.

Рассуждения о совершенстве

Их любопытный интеллект и рациональные разумы сильно склоняют ведалкинов к выбору гильдий в пользу Сената Азориусов, Объединению Симиков или, немного меньше, чем к другим, Лиге Иззетов. Вне зависимости от того, какой гильдии они будут принадлежать, они вкладывают свой интеллект в создание и улучшение множества разных вещей: законов, процедур и магической науки.

Ведалкины верят, что путь к недостижимой цели в лице совершенства построен на обучении, тщательном обдумывании и контролируемых экспериментах. (Их желание тщательного контроля для предотвращения разрушительных ошибок делает из менее привлекательными для Гильдии Иззетов, среди которых взрывные ошибки являются чем-то особенным).

Некоторые ведалкины используют свое стремление к совершенству на самих себя. Это включает в себя как биоинженерию Симиков, так и на познании чего-то нового. Остальные же могут сосредоточить свое внимание на улучшение жизни общества путем тщательного оздания и применения законов.



Имена ведалкинов

Ведалкины получают имя при рождении, однако затем они могут его поменять как знак своего совершеннолетия. Они очень редко используют фамильные имена.

Мужские имена: Аглар, Беллин, Даллид, Затаз, Йолов, Кэвин, Коплони, Ломар, Матван, Модар, Небун, Нилош, Нитт, Овалан, Отровас, Пеленер, Рилл, Тривас, Улдин, Фирелан.

Женские имена: Ази, Барвиска, Бразия, Ди-релл, Грия, Зловов, Кетрилл, Ковел, Лилла, Мириела, Морай, Нбресс, Оссия, Пиеренн, Роя, Сестри, Триэл, Узана, Файн, Халия, Ярагия.

Особенности ведалкинов

Ваш персонаж-ведалкин обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Интеллекта увеличен на 2, а показатель Мудрости — на 1.

Возраст. Ведалкины взрослеют также, как и люди. Большинство из них оседает для взрослой жизни в районе 40 лет. Их время жизни составляет около 350 – 500 лет.

Мировоззрение. Ведалкины склонны к законо-послушному мировоззрению и очень редко склонны ко злу.

Размер. Ведалкины выше людей, но более стройные. Они 6 или 6,5 футов роста, однако весят меньше 200 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Бесстрастие Ведалкинов. У вас есть преимущество на Спасброски по Мудрости, Интеллекту и Харизме.

Неутомимая Четкость. Вы владеете одним из перечисленных ниже навыков: Анализ, Выступление, История, Ловкость рук, Магия или Медицина. Вы также получаете навык владения одним из инструментов на ваш выбор.

Каждый раз, когда вы совершаете проверку по выбранному навыку или инструменту, бросьте к4 и добавьте результат к броску куба проверки.

Частично Амфибия. Поглощая кислород через кожу, вы можете дышать под водой до 1 часа.

Как только вы достигли этого предела, вы не сможете воспользоваться этой способностью снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Языки. Вы можете свободно говорить, писать и читать на Общем, Ведалкинем и на одном дополнительном языке по вашему выбору.



Вердан (AI)

Верданы обязаны своим существованием хаосу. Произошедшие и трансформированные из большого клана гоблинов и хобгоблинов, те, кто стал верданом, просто жили своей жизнью, создавая гоблиноидные вещи. Но затем прохождение сквозь тень Того-Кто-Вечен изменило их навсегда. Теперь новоинченная раса, называющая Фаэрун своим домом, Верданы делают все возможное, чтобы найти свой путь в незнакомом мире.

Реальность - это погружение в хаос, прерываемое краткими сполохами порядка, из которого мы возникли и теперь представляем себе, что это скорее норма, нежели случайность. Тот-Кто-Вечен задержал энтропию лишь на мгновение, и появились Верданы. Простите, а какой был вопрос?

— К'хрисс Дроу'б

Созданные Хаосом

Когда сила Того-Кто-Вечен мутировала в верданах, их кожа приобрела нефритовый цвет, а кровь, текущая в их жилах, стала черной. Их уши заострились, и они обрели ограниченную форму телепатии - но ценой забвения своей истории. Подземные жилища гоблинов испугали новых созданий, которыми эти гоблины были, и верданы быстро бежали на поверхность и на солнечный свет.

Прибыв в новые земли на поверхности, верданы обнаружили, что их часто принимают за маленьких зеленокожих полуэльфов. Привлекая внимание, но не вызывая реальных вопросов, они, таким образом, смогли довольно свободно начать прокладывать себе путь в этом мире.

Постоянные Мутации

Поскольку верданы совсем недавно появились в этом мире, они все еще узнают о себе что-то новое. Главное из этих открытий состоит в том, что их физические формы изменяются с возрастом, указывая на то, что изменяющая сила Того-Кто-Вечен не исчезла вместе с ним.

Первые Верданы появились из Подземья как были ростом с гоблином. Но вскоре они узнали, что их вид был обречен подвергнуться резкому, болезненному и случайному скачку роста, приводящего к тому, что они увеличиваются до размеров хобгоблина в течение нескольких дней.

В то же время многие верданы с возрастом претерпевают изменения в окрасе. Мужчины Верданы обычно почти не имеют волос, в то время как женщины обладают копнами жестких волос, которые они пытаются укладывать в различных стилях.

Но цвет волос, кожи и глаз любого Вердана может изменяться, от своих первоначальных нефритовых тонов до бледно-белого, глубокого эбенового или любого другого оттенка между ними. Уши Вердан также претерпевают многочисленные, спонтанные изменения в течение всей жизни, от типичных изменений заострений и высоты, характерных для эльфов, до огромных ушей, оттопыренных назад, будто крылья, которые часто прокалываются за головой одним кольцом, чтобы они не хлопали.

Изменения пола также являются известной и общепринятой частью жизни Вердан. Эти подвижные аспекты формы и идентичности рассматриваются как благословение, позволяющее личности лучше воспринимать окружающий мир и расти в сопереживании и понимании.

В мутациях Вердан нет никакой закономерности. Так, Верданы из одной семьи могут меняться совершенно по-разному. Верданы не придают никакого культурного или биологического значения какой-либо конкретной окраске, физическим особенностям или полу.



Культуральные Хамелеоны

Дома кланов Подземных гоблиноидов, ставших верданами, занимали огромную территорию. Когда верданы бежали на поверхность, они появлялись в различных культурно-исторических местах. Некоторые из них оказались рядом с крепостями дварфов, другие-рядом с эльфийскими территориями, а третьи-рядом с широко распространенными человеческими поселениями Фаэруна.

Не имея ни культурной самобытности, ни собственной памяти, верданцы быстро переняли культурные обычаи тех областей, в которые они мигрировали. Тем не менее, чувство не истинной принадлежности ощущается даже верданами, которых приветствовали в других культурах. Они часто страдают от жажды приключений, сохраняя свои пожитки скромными и легко переносимыми. Нет ничего необычного в том, чтобы увидеть отдельных верданов или целые семьи, разгуливающие по дорогам мира со своими палатками и вещами, привязанными к их спинам.

Даже когда они благополучно погружаются в культуру, верданы остаются бдительны к актам угнетения и ограничения свобод. Они понимают необходимость законов, которые защищают, но они осуждают законы, которые ограничивают и угнетают - особенно те, которые предназначены для защиты власти и богатства элиты. Живя среди просвещенных людей, Верданы всё еще первыми выступают против культурных ограничений против отдельных людей, особенно тех, которые основаны на физических характеристиках, таких как пол, раса или внешний вид.

С Широко Раскрытыми От

Любопытства Глазами

Верданы жаждут брать на себя новые задачи и впитывать новый опыт. Когда они встречают других Вердан, которые путешествовали в различных частях мира, они бросают всё, чтобы провести как можно больше времени, делясь историями и наблюдениями полученными о время своих путешествий. Однако их неопытность в мире и расовая амнезия иногда придают верданам вид невинности, которая работает против них. Некоторые из них доверчивы и легко обманываются торговцами, но большинство верданов обладают интуицией, врождённой эмпатией, которая помогает им в конечном итоге отличать тех, кто искренен, а кто нет.

Имена Вердан

Самые древние верданские имена происходят из традиций гоблиноидов, но более поздние имена отражают характер различных культур, с которыми эти люди сталкивались с тех пор, как вышли на солнечный свет. Когда группа вердан живет рядом с дварфами, они могут взять больше дварфийских имен, только чтобы сменить их, когда они забредут на человеческую территорию.

Верданы также не колеблясь меняют свои имена по мере того, как меняется их физическая внешность - или всякий раз, когда имеется подходящий случай.

Вердан не делает различий между мужскими, женскими и фамилиями, а зачастую вообще избегает фамилий.

Имена Вердан: Бронн, Крахма, Долар, Дреда, Дугли, Грувальд, Хулм, Джил, Кало, Клеш, Корм, Лати, Овлиг, Парасии, Пилс, Прет, Промул, Рин, Шилк, Слира, Солло, Стальсии, Стромво, Стусса, Сыркарт, Такат, Тойт, Тубина, Варр, Верига, Рак, Вурал, Вуркси



Особенности Вердан

Когда персонаж Вердан получает Увеличение Характеристик на определенных уровнях, то это увеличение может быть связано с физической мутацией, которую игрок может обыграть. Увеличение силы может сопровождаться скачком роста и развитием пульсирующих мышц, в то время как увеличение интеллекта может привести к появлению стильтного большого лба.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличивается на 2, а значение Телосложения на 1.

Возраст. Верданы достигают совершенолетия примерно в возрасте 24 лет, и считается, что они могут дожить почти до 200 лет. Однако, поскольку ни один Вердан не умер от старости с момента первоначального их создания, то их возрастные пределы остаются предметом спекуляций.

Мировоззрение. Верданы в целом хорошие, но отсутствие их расовой идентичности и общей истории иногда может приводить к тому, что отдельные Верданы становятся свободными от каких-либо моральных или этических рамок.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Размер. Верданы изначально были похожи по размерам на гоблинов, из которых они и были созданы, ростом от 3 до 4 футов в высоту. Но в какой-то момент после достижения зрелости каждый Вердан подвергается внезапному скачку роста на 2 и более фута.

На 1-м уровне вы - Маленькое существо. Когда вы достигнете 5-го уровня, то становитесь Средним существом.

Черная Исцеляющая Кровь. Черная кровь, которая является признаком связи вашего народа с Тем-Кто-Вечен, усиливает вашу естественную регенерацию. Если на любой из костей хитов, которые вы тратите в конце короткого отдыха на лечение, у вас выпадает 1 или 2, то вы можете перебросить эту кость и использовать новый результат.

Ограниченнная Телепатия. Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое видите в радиусе 30 футов от себя. Вам не надо знать язык существа, чтобы оно понимало ваше телепатическое сообщение, но оно должно понимать хотя бы один язык. Подобное общение медленно и ограниченно, позволяя вам передавать и получать лишь простые мысли и незамысловатые идеи.

Убедительный. Отсутствие собственной истории у вашего народа делает вас кротким и достойным доверия. Вы владеете навыком Убеждения.

Телепатическая Проницательность. Связь вашего разума и окружающего мироздания укрепляет вашу волю. Вы имеете преимущество при Спасбросках Мудрости и Харизмы.

Язык. Вы говорите, читаете и пишете на Общем, Гоблинском и еще одном языке по вашему выбору. Этот язык обычно имеет некоторую связь с одной из сфер, которые были частью вашей жизни.





Гибриды Симиков (GGR)

Объединение Симиков использует магию для объединения нескольких форм жизни. В последние годы они распространяли сферу своих исследований на гуманоидных существ, магическим образом перенеся особенности некоторых животных в людей, эльфов и ведалкинов. Цель этой инициативы, которая получила название Проект Стражей, заключается в создании армии превосходных солдат, которые могли бы идеально адаптироваться под разные боевые ситуации. Эти гиперразвитые образцы называются гибридами Симиков. Они также называют себя просто «стражами».

Экстенсивная адаптация

Гибриды Симиков переняли многие характеристики своей оригинальной расы, включая свою базовую физическую форму.

Гибриды-люди - самые универсальные, они могут играть множество ролей. Ловкие гибриды-эльфы сохраняют способность видеть в темноте, что делает их идеальными шпионами, разведчиками и убийцами.

Ведалкины-гибриды наследуют тот же расчетливый интеллект, что и сами ведалкины, что делает их непревзойденными тактиками, стратегами и заклинателями.

Биологические усовершенствования гибридов Симиков могут существенно изменить их внеш-

ность. Все гибриды наследуют некоторые физические характеристики животных, в основном водных или ящероподобных существ.

В это число входят клешни крабов, щупальца кальмаров, крылья, которые выглядят как гребные плавники, полупрозрачную или камуфляжную кожу, или пасть, похожую на акулью, в которой скрывают острые зубы.

Гибриды - это творения магии Симиков. Однако у гибрида есть шанс покинуть Объединение Симиков и присоединиться к другой гильдии. Такие гибриды будут считаться дезертирами. Поэтому новая гильдия может никогда не принять его в качестве своего, так как может считать его шпионом Симиков.

Имена гибридов

Гибриды чаще всего носят имена, которые были получены от их человеческих, эльфийских или ведалкинских родителей. Однако некоторые гибриды после трансформации выбирают себе новое имя. Оно может быть придумано самим гибридом или дано создателем.

Особенности гибридов Симиков

Ваш персонаж-гибрид обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 2, а также показатель любой другой характеристики на 1.

Возраст. Гибриды начинают свою жизнь в качестве совершеннолетнего человека, эльфа или ведалкина.

Они проявляют признаки незначительного ускорения старения, поэтому их максимальный возраст немного снижен. Однако Проект Стражей не существует столько, чтобы увидеть все эффекты этого феномена.

Мировоззрение. Большинство гибридов Симика придерживаются нейтралитета во всем.

Они больше заинтересованы в научных исследованиях и участии в делах гильдии, чем в моральных или этических вопросах. Однако те, кто покидает Объединение Симиков, делает это из-за философских убеждений, поэтому их мировоззрение зависит от гильдии, к которой они примкнут.

Размер. Ваш размер - Средний, в рамках вашей изначальной расы.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Темное Зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет. Вы не можете отличать цвета в темноте, только оттенки серого.

Языки. Вы можете свободно говорить, читать, писать на Общем языке и на знаете Эльфийский или Ведалкинский по вашему выбору .

Животное Усиление. Ваше тело изменилось для того, чтобы унаследовать некоторые характеристики животного.

Вы выбираете одно усиление животного сейчас, а также еще одно на 5 уровне.

На 1 уровне у вас есть возможность выбрать одну из следующих особенностей:

Планирование Морского Дьявола: Ваши скатообразные (плоские) крылья могут замедлить ваше падение и позволят вам планировать.

Когда вы падаете и не недееспособны, вы можете вычесть 100 футов падения для определения повреждения от падения. Вы также можете двигаться на 2 фута горизонтально за каждый 1 фут падения.

Гибкий Верхолаз: Ваша скорость подъема (вскарабкаться) равна вашей скорости передвижения.

Подводная Адаптация: Вы можете дышать как воздухом, так и водой, а ваша скорость плаванья равна вашей скорости передвижения.

На 5 уровне вы можете выбрать одну из описанных ниже способностей или взять еще одну из предложенных на 1-м уровне.

Хватательные Придатки: У вас есть два дополнительных приданка, которые растут вместе с вашими руками. Вы можете выбрать их вид: клешни или щупальца.

Каждый из этих приданков является естественным оружием, которое вы можете использовать для совершения безоружной атаки.

Если вы попадаете им, то цель получает дробящий урон в размере 1к6 + ваш модификатор Силы вместо обычного дробящего урона от безоружной атаки.

Сразу же после попадания вы можете попытаться схватить цель бонусным действием. Эти приданки не могут с чем-то взаимодействовать или держать оружие, магические предметы и другое специальное снаряжение.

Карапакс: Ваша кожа покрыта прочной оболочкой. Вы получаете +1 к Классу Доспеха пока не носите доспех.

Ядовитая слюна: В качестве действия вы можете выплеснуть струю яда из своих гland, нацелившись на одно существо на расстоянии 30 футов от вас.

Цель получает 2к10 урона ядом при провале Спасброска по Ловкости (Сл 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш Бонус мастерства).

Этот урон увеличивается на 1к10 на 11 (3к10) и 17 (4к10) уровнях.

Вы можете использовать эту способность определенное количество раз, равных вашему модификатору Телосложения (как минимум один раз), вы полностью восстанавливаете данную способность после окончания продолжительного отдыха.





Гиты (МТФ)

История гитов уходит корнями в жесточайший поворот судьбы космоса. Вдохновлённые великим вождём, который и дал имя расе, гиты восстали, чтобы свергнуть поработивших их свежевателей разума.

Однако, завоевав свободу, две фракции гитов не смогли прийти к согласию о том, какую цивилизацию они будут строить. Это разногласие быстро перешло в открытую враждебность, и две группы отдалились друг от друга, чтобы преследовать собственные цели. Сейчас они остаются жесточайшими врагами, и каждая сторона готова сражаться до смерти, если их пути пересекутся.

Гитьянки были движимы местью и убеждением, что имеют право забирать всё, что хотят, с миров, по которым пройдутся.

Из титанического города Ту'нарат, который находится на Астральном Плане, их рейдеры отправляются на разрабление Материального Плана и иных миров, принося сокровища и рабов в своё не подвластное времени государство. В то же время они охотятся на свежевателей разума, по возможности убивая их в качестве мести за то, что иллитиды сделали с ними в прошлом.

Гитцераи верят, что путь просвещённой цивилизации лежит в уединении, а не в конфликте. Их преданность принципам порядка настолько сильна, что они могут манипулировать хаосом используя его в своих интересах;

так они вырезали себе полностью изолированные крепости на плане Лимбо. Несмотря на то, что гитцераи по своей натуре пацифисты, они разделяют расовую ненависть гитьянки к свежевателям разума и иногда отправляют отряды для уничтожения форпостов иллитидов.

Если эти две расы объединятся против иллитидов, объединённая сила гитов могла бы склонить чашу весов в их пользу. Но до тех пор, пока гитьянки и гитцераи не отпустят глотки друг друга, достижение окончательной победы над изначальным общим врагом не представляется возможным.

Особенности гитов

С разрешения Мастера вы можете создать персонажа гита, используя перечисленные ниже особенности.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Возраст. Гиты достигают совершенолетия в позднем подростковом возрасте и живут около века.

Размер. Гиты выше и стройнее людей, их рост может достигать 6 футов.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения - 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и гитском.

Подрасы. Гиты делятся на два вида: гитцераи и гитьянки. Выберите одну из них.

Гитцераи

Гитцераи появились как раса в конце кровавого восстания гитов против свежевателей разума. Гит по имени Зертимон, нашедший множество последователей во время конфликта, бросил вызов планам Гит и её лидерству. «Гит зла, — провозгласил он, — и она приведёт наш народ во тьму и тиранию, не отличающиеся от навязанных нам иллитидами».

И теперь, едва разгромив своих заклятых врагов, гиты были ввергнуты в пучину гражданской войны. Как итог конфликта, Зертимон был убит, а его последователи, назвавшие себя гитцераями, ушли на план Лимбо.

В крепостях на плане Лимбо гитцераи оттачивают свой разум до остроты бритвы.

Мужские имена гитцераев: Дак, Калла, Дуурт, Муург, Ферзт, Нурум, Грес, Шракк, Хурм, Ксорм.

Женские имена гитцераев: Адака, Изера, Адея, Янара, Элла, Лорая, Эзхелия, Увея, Иммилзин, Витхка.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2.

Мировоззрение. Гитцераи склоняются к законо-послушно-нейтральному мировоззрению. Их строгое обучение психическим навыкам требует безжалостной дисциплины.

Ментальная Дисциплина. Под руководством наставников гитцераи учатся управлять собственным разумом. Вы получаете преимущество на спасброски от очарования и страха.

Псионика Гитцераев. Вы знаете заговор «Волшебная Рука», при этом рука невидима, когда вы используете заговор от данной особенности.

По достижении 3-го уровня вы можете один раз использовать заклинание «Щит» с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы снова сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.

По достижении 5 уровня, вы также можете использовать заклинание «Обнаружение Мыслей» с помощью данной особенности.

Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.

Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость. Заклинания, сотворяемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.



Гитъянки

Отвоевав свою свободу у свежевателей разума, гитъянки стали развращёнными налётчиками и опустошителями, ведомыми ужасающей королевой - лицом Влаакит. Она живёт на Астральном Плане в городе Ту'нарат, построенном на и в трупе божества. Влаакит правит верными ей гитъянки из своей личной твердыни Сусуррус, расположенной глубоко внутри летающего города и называемой Дворцом Шёпота. Она восседает на Костяном Троне, могущественном артефакте, питаемом интеллектом свежевателей разума и старших мозгов, захваченных её прислужниками. Он изготовлен из черепов и конечностей свежевателей разума, а подушка, на которой она сидит, сделана из дублёной кожи старшего мозга.

Возле дворца возвышается монументальная статуя Гит высотой более 100 футов.

Гитъянки жестоки, их с детства воспитывают как воинов.

Мужские имена гитъянки: Элирдайн, Кюйт, Гаат, Рис'аан, Яа'адок, Тропос, Кар'и'нас, Виран, Ликус, Замодас.

Женские имена гитъянки: Аарил, Куорстил, Б'нур, Сиррут, Фенелзи'ир, Вайра, Джэн'лиг, Йис'суне, Пах'зел, Зар'рит.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Мировоззрение. Гитъянки склонны к законопослушному-злому мировоззрению. Они агрессивны, высокомерны и остаются верными слугами своей королевы-лича, Влаакит. Гитъянки - отступники стремятся к хаотичности.

Декадентское Мастерство. В вечном городе Ту'нарате у гитъянки полно времени чтобы чём-нибудь научиться.

Вы изучаете один язык по вашему выбору и владеете одним навыком или инструментом по вашему выбору.

Воинское Воспитание. Вы владеете легко и средней бронёй, короткими, длинными и двуручными мечами.

Псионика Гитъянки. Вы знаете заговор «Волшебная Рука», при этом рука невидима, когда вы используете заговор от данной особенности.

По достижении 3-го уровня вы можете один раз использовать заклинание «Прыжок» с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы снова сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.

По достижении 5 уровня, вы также можете использовать заклинание «Туманный Шаг» с помощью данной особенности.

Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.

Базовой характеристикой для этих заклинаний является Интеллект. Заклинания, сотворяемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.



Расовые заклинания

Заговоры

Волшебная Рука

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите ее действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание.

Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с ее помощью манипулировать предметами, открывать незапертыми двери и контейнеры, убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов.

При каждом использовании руки вы можете переместить ее на 30 фут. Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.

1 уровень

Щит

Время накладывания: 1 реакция, совершающаяся, когда по вам попадает атака или вы становитесь целью волшебной стрелы

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Невидимый барьер из магической силы появляется, защищая вас. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и вы не получаете урон от волшебной стрелы.

Прыжок

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, задняя лапка кузнечика

Длительность: 1 минута

Вы касаетесь существа. Пока заклинание активно, расстояние прыжка этого существа увеличивается в три раза.



2 уровень

Обнаружение мыслей

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, медная монетка

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы можете читать мысли некоторых существ. Если вы сотворили это заклинание, и в свой ход совершаете действие, вы можете сосредоточиться на одном существе, которое видите в пределах 30 фут. Если у выбранного существа Интеллект равен 3 или ниже, или если оно не может говорить ни на одном языке, оно не попадает под действие заклинания. Вначале вы знаете поверхностные мысли существа - то, что находится в его сознании на текущий момент.

Вы можете действием либо перенести внимание на мысли другого существа, либо попытаться углубиться в мысли текущего существа. Если вы погружаетесь глубже, цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала вы получаете понимание ее мыслей (если есть), ее эмоционального состояния, и того, что ее больше всего заботит (а также то, что она любит и ненавидит).

Если существо преуспеет, заклинание оканчивается. В любом случае, цель знает, что вы прощупывали ее сознание, и если вы не перевели внимание на мысли другого существа, предыдущее существо может в свой ход действием совершить проверку Интеллекта, противопоставленную вашей проверке Интеллекта; в случае успеха заклинание оканчивается. Вопросы, задаваемые устно цели, влияют на ход ее мыслей, поэтому это заклинание чрезвычайно эффективно во время допросов. Вы можете также использовать это заклинание для обнаружения присутствия мыслящих существ, которых вы не видите.

Когда вы накладываете это заклинание, или позже, пока оно активно, потратив действие, вы можете поискать мысли существ в пределах 30 фут.

Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами обычного металла или тонким листом свинца. Вы не можете обнаружить существ с Интеллектом 3 и ниже, а также тех, кто не говорят ни на одном языке.

Обнаружив таким методом присутствие существа, вы можете до окончания действия заклинания читать его мысли, как описано выше, даже если вы его не видите, но оно должно находиться в пределах дистанции.

Туманный шаг

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на 30 фут. в свободное пространство, видимое вами.



Гном (РНВ)

Худощавый, с пшеничного цвета волосами, орехово-коричневой кожей и удивительно бирюзовыми глазами, бургел был вдвое ниже аэона, и должен был взобраться на табурет, чтобы посмотреть в глазок. Как большинство домов в оубле, этот был построен для людей, и более мелкие жители справлялись с неудобствами, как могли.

Зато размеры апартаментов как раз позволяли бургелу разместить все его принадлежности гномьего размера. Передняя комната была его мастерской и вмещала невообразимое разнообразие инструментов: молотки, зубила, пилы, отмычки, разноцветные линзы, ювелирные лупы, банки с порошками и измельчёнными ингредиентами для сотворения заклинаний. Жирный серый кот, фамильяр мага, лежал, свернувшись на гримуаре. Он открыл жёлтые глаза, смерил Аэрана презрительным взглядом, затем снова заснул.

— Ричард Ли Байерс, Чёрный букет

Нескончаемый гул трудолюбия слышен там, где селятся сплочённые общества гномов. Гул пронзают и звуки погромче: то тут, то там раздаётся скрежет шестерней, отголоски взрыва, возгласы удивления или триумфа, и, особенно часто — звонкий смех.

Гномы восторгаются жизнью, каждый миг наслаждаясь новым изобретением, открытием, исследованием, созиданием или шалостью.

Задорный вид

Гномы очень энергичны, и кажется, что каждый сантиметр их крошечного тела излучает энтузиазм и жизнелюбие. В среднем гномы чуть выше 3 футов (90 сантиметров), и весят от 40 до 45 фунтов (от 18 до 20 килограмм). Их смуглые или коричневые лица обычно украшены широкими улыбками (над которыми нависают их выдающиеся носы), и их светлые глаза светятся возбуждением.

Их русые волосы обычно торчат в разные стороны, словно выражая неослабевающий интерес ко всему на свете.

Индивидуальность гномов ярко выражается в их внешности. Гномы мужчины содержат свои бороды, в отличие от растрёпанных волос, аккуратно подстриженными, но часто расчёсывают их на несколько прядей, или придают забавную заострённую форму. Их одежда, обычно спокойных коричневых тонов, изящно украшена вышивкой, тиснением, или расшита драгоценными камнями.

Приверженность восторженности

По мнению гномов, жизнь — замечательная штука, и они готовы до капли осушать такой источник наслаждения в течение трёх-пяти отмеренных им веков. Люди могут задаваться вопросом — как не умереть со скуки за столь длинную жизнь, эльфы долгие годы могут сmakовать красоту окружаю-

щего их мира, и, похоже, лишь гномов беспокоит, что даже за столь щедро отпущеный срок им не удаётся переделать и пересмотреть всё, что хочется.

Разговаривают гномы так, будто их мысли не успевают выбираться из их голов. При этом даже когда они делятся идеями и мнениями на всевозможные темы, им удаётся внимательно выслушивать других, вставляя уместные возгласы удивления, и проявляя уважительные знаки внимания.

Светлые норы

Гномы делают свои дома в холмистых, лесистых землях. Они живут под землёй, но больше любят свежий воздух, чем dwarfy, наслаждаясь живой природой поверхности всякий раз, когда могут. Их дома хорошо скрыты с помощью хитроумных устройств и простых иллюзий. Желанные гости быстро оказываются в светлых тёплых норах. Те, кого не ждут, вряд ли смогут эти норы даже отыскать.

Гномы, поселившиеся в землях людей, как правило являются огранщиками драгоценных камней, инженерами, мудрецами или жестянщиками.

Некоторые человеческие семьи держат гномов преподавателей, чтобы их воспитанники наслаждались сочетанием серьёзного обучения и радостного удовольствия. Гном может обучать несколько поколений одной и той же семьи в течение своей долгой жизни.

Хотя гномы любят шутки любого рода, особенно каламбуры и шалости, они также посвящают себя решению более серьёзных задач, которые они ставят перед собой.

Многие гномы являются умелыми инженерами, алхимиками, жестянщиками и изобретателями. Они готовы к совершению ошибок и смеются над собой в процессе совершенствования своего дела, принимая смелые (иногда отчаянные) решения, и мечтая о большем.

Имена гномов

Гномы любят имена, и большинство из них имеют по полдюжины имён или около того. Мать гнома, отец, старейшина клана, тёти и дяди: каждый даёт гному имя, а также различные прозвища, которые могут на долгое время прилипнуть, а могут и не прилипнуть.

Имена гномов, как правило, являются вариациями имен предков или дальних родственников, хотя некоторые из них придумывают абсолютно новые.

Когда гномы имеют дело с людьми и другими, кто «зажат» в именах, они используют не более трёх имен: личное имя, название клана и прозвище, выбирая среди них те, которые наиболее забавно звучат.

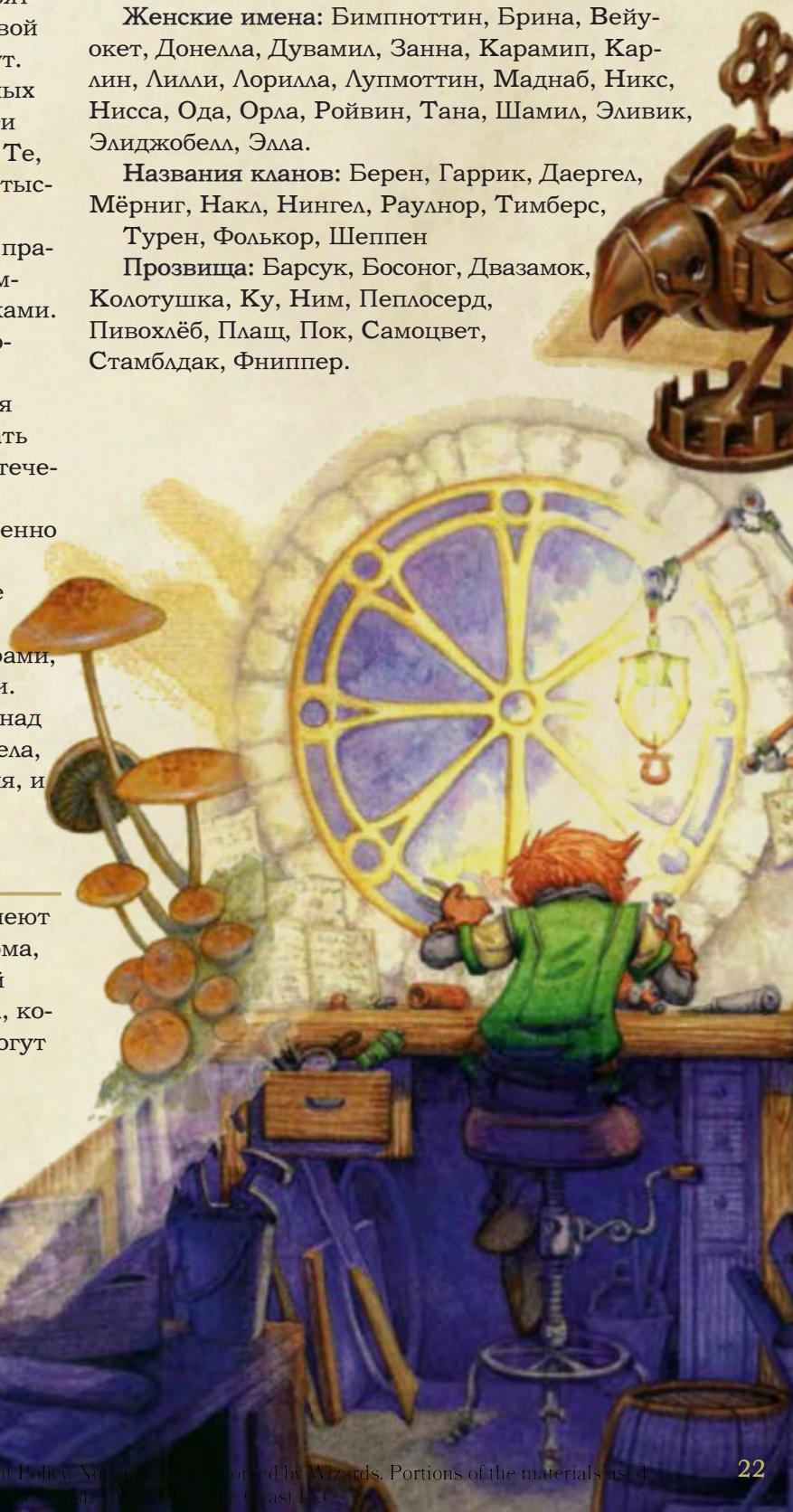
Мужские имена: Алвин, Алстон, Боддинок, Брок, Бюргел, Варрин, Вренн, Гербо, Гимбл, Глим, Джебеддо, Димбл, Зук, Келлен, Намфудл, Оррин, Рундар, Сибо, Синдри, Фонкин, Фрюг, Элдон, Эрки.

Женские имена: Бимпноттин, Брина, Вейуокет, Донелла, Дувамил, Занна, Карамип, Карлин, Лилли, Лорилла, Лупмоттин, Маднаб, Никс, Нисса, Ода, Орла, Ройвин, Тана, Шамил, Эливик, Элиджобелл, Элла.

Названия кланов: Берен, Гаррик, Даергел, Мёрниг, Накл, Нингел, Раулнор, Тимберс,

Турен, Фолькор, Шеппен

Прозвища: Барсук, Босоног, Двазамок, Колотушка, Ку, Ним, Пеплосерд, Пивохлёб, Плащ, Пок, Самоцвет, Стамблдак, Фниппер.





Исследование мира

Любопытные и импульсивные гномы могут пуститься в приключения, чтобы увидеть мир или из любви к исследованиям. Будучи любителями драгоценных камней и других мелких предметов, некоторые гномы рассматривают приключения как быстрый, хоть и опасный, путь к богатству.

Вне зависимости от того, что побудило их к приключениям, гномы, которые приняли этот образ жизни, получают от него столько удовольствия, сколько и от любой другой деятельности, которой они занимаются, иногда к великому неудовольствию своих товарищей по приключению.

Особенности гномов

Ваш персонаж-гном обладает следующими особенностями, общими для всех гномов.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2.

Возраст. Гномы взрослеют с той же скоростью, что и люди, и вероятнее всего к 40 годам переходят к спокойной взрослой жизни. Они способны прожить от 350 до почти 500 лет.

Мировоззрение. Гномы чаще всего добры. Стремящиеся к порядку обычно становятся мудрецами, инженерами, исследователями, учёными или изобретателями.

Те, кто больше склонны к хаосу, становятся мелестрелями, мошенниками, путешественниками или искусными ювелирами. Гномы добросердечны, и даже мошенники из них получаются скорее шутливые, чем злобные.

Размер. Рост гномов между 3 и 4 футами (91 и 122 сантиметрами), а средний вес составляет 40 фунтов (18 килограмм).

Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 25 футам.

Тёмное Зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Гномья Хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гномьем языках. Гномий язык, использующий dwarfский алфавит, хорошо известен благодаря техническим трактатам и каталогам знаний об окружающем мире.

Разновидности. В мирах D&D встречаются несколько видов гномов — скальные, лесные и глубинные гномы. Выберите один из этих видов.

Лесной гном

Лесные гномы обладают природными способностями к иллюзии, и унаследовали проворство и скрытность.

В мирах D&D лесные гномы встречаются редко, и являются скрытым народом. Они собираются в спрятанные в глубинах лесов общине, и используют иллюзию и обман, чтобы укрыться от опасности или скрыть свой побег в случае обнаружения.

Лесные гномы обычно дружелюбны с другими добрыми лесными народами, и считают эльфов и добрых фей своими главными союзниками.

Эти гномы также дружат с мелкими лесными зверушками, которые предупреждают их об опасности.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Природная Иллюзия. Вы знаете заклинание «Малая Иллюзия». Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

Общение с маленькими зверями. С помощью звуков и жестов вы можете передавать простые понятия Маленьким или ещё меньшим зверям.

Лесные гномы любят животных и часто держат белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и других животных в качестве питомцев.

Скальный гном

Скальные гномы выделяются своей изобретательностью и стойкостью.

Большинство гномов в мирах D&D являются скальными, включая гномов-ремесленников из мира Саги о Копье.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Ремесленные Знания. При совершении проверки Интеллекта (История) применительно к магическому, алхимическому или технологическому объекту, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Жестянщик. Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты жестянщика). С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 зм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит).

Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы).

Вы можете Действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств.

При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

Заводная Игрушка. Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдатика.

Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.

Зажигалка. Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр.

Использование этого устройства требует действия.

Музыкальная Шкатулка. При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.





Глубинные гномы (Свирфнеблин) (МТФ)

Глубинные гномы или свирфнеблины являются pragматичными и зачастую хмурыми соплеменниками гномов, живущие глубоко под землёй.

Подземье полно опасностей, и поэтому глубинные гномы и проводят большую часть своего времени, всего-навсего стараясь выжить. Им удаётся выживать в таких условиях, поскольку в Подземье содержатся потрясающие сокровища: минералы и драгоценные камни, золотые, серебряные и платиновые жилы.

Свирфнеблины добывают эти материалы всякий раз, как они находят новые месторождения, в особенности рубины чью ценность они считают выше других сокровищ. Свирфнеблины действительно получают удовольствие от подобного горнодобывающего процесса.

Лёгкая улыбка возникает на камнеподобных лицах глубинных гномов, что смогли найти такой поразительный камень, и подобные открытия на некоторое время поднимают настроение у целого анклава. В отличии от других гномов вес свирфнеблинов составляет от 80 до 120 фунтов (от 36 до 54 килограмм).

Возраст. Не долгоживущие по сравнению с другими гномами, глубинные гномы, как и люди, достигают зрелости и считаются взрослыми к 25 годам. Они живут от 200 до 250 лет, хоть и из-за тяжкого труда и опасностей Подземья, они зачастую умирают раньше времени.

Мировоззрение. Свирфнеблины считают, что выживание зависит от взаимопонимания с другими существами и стараются не наживать врагов, и поэтому предпочитают нейтральное мировоззрение. Они редко желают другим зла и вряд ли рискнут жизнью, защищая интересы другого

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Превосходное Тёмное Зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

Каменный Камуфляж. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться на каменистой местности и под землёй.

Дополнительный Язык. Вы можете говорить, читать, и писать на Подземном языке.

Диалект Гномьего у свирфнеблинов более гортанный, чем у гномов с поверхности, а большинство свирфнеблинов знает Общий очень плохо, но те, кто имеет дело с посторонними (это относится и к вам, как искателю приключений) знают Общий достаточно хорошо, чтобы путешествовать.

Гномы Эбберона (ERLW)

Метка Письма

Если вы гном с Меткой Письма, то используйте этот вариант подрасы, со следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваше значение Харизмы увеличивается на 1.

Талант Писаря. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История) или проверку навыков с помощью инструмента каллиграфа, вы можете бросить к4 и добавить к проверке навыка.

Проницательность Писца. Вам известен заговор «Сообщение». Вы можете единожды сотворить заклинание «Понимание языков» используя эту особенность, и вы повторное использование возможно, только после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Начиная с 3-го уровня, вы можете сотворить заклинание «Волшебные уста» с помощью этой способности, повторное использование возможно лишь после окончания продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Письма добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Письма

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Понимание языков; Невидимое письмо.
2	Почтовое животное; Тишина.
3	Послание; Языки.
4	Магический глаз; Смятение.
5	Вещий сон.



Расовые заклинания

Заговор

Малая иллюзия

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С, М, кусок овечьей шерсти

Длительность: 1 минута

Вы создаете звук или образ предмета в пределах дистанции, существующий, пока активно заклинание. Иллюзия также оканчивается, если вы отпустите ее действием или используете это заклинание еще раз. Если вы создаете звук, его громкость может быть как шепотом, так и криком. Это может быть ваш голос, чей-то другой голос, львиный рык, бой барабанов или любой другой звук. Звук звучит всю длительность заклинания, или вы можете создавать отдельные звуки в разное время, пока заклинание активно. Если вы создаете образ предмета — например, стул, отпечаток в грязи, или небольшой сундук — он должен помещаться в куб с длиной ребра 5 фут. Образ не может издавать звуки, свет, запах или прочие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, потому что сквозь него все проходит. Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознает иллюзию, она для него становится нечеткой.

Сообщение

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фут.

Компоненты: В, С, М, кусочек медной проволоки

Длительность: 1 раунд

Вы указываете пальцем на существо, находящееся в пределах дистанции, и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит его, и может ответить шепотом, который услышите только вы. Вы можете использовать это заклинание сквозь твердые препятствия, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за барьером. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий лист свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание не обязано идти по прямой линии, и может огибать углы и проходить через отверстия.

1 уровень

Понимание языков

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, щепотка сажи и соли

Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей на любых языках. Вы также понимаете письмена на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения одной страницы текста. Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

2 уровень

Волшебные уста

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 минута (ритуал)

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, кусочек медовых сот и порошок нефрита, стоящий как минимум 10 зм, расходуемые заклинанием

Длительность: Пока не рассеется

Вы внедряете в предмет, находящийся в пределах дистанции, послание, которое будет произнесено, когда будут выполнены условия. Выберите видимый предмет, который не несет и не носит другое существо. Произнесите послание, которое может состоять не более чем из 25 слов, хотя его можно произносить в течение 10 минут. Затем определите условие, выполнение которого заставит заклинание передать ваше послание. Когда условие будет выполнено, на предмете появляется магический рот, зачитывающий послание вашим голосом с той же самой громкостью. Если у выбранного вами предмета есть рот или что-то похожее на рот (например, рот статуи), магический рот появляется на его месте, и кажется, что слова исходят оттуда.

При накладывании заклинания вы можете сделать так, что заклинание окончится, передав сообщение, или же останется активным и будет повторять сообщение при каждом срабатывании условия. Вызывающее срабатывание условие может быть как общим, так и детализированным, но должно основываться на зрительных или слышимых условиях, происходящих в пределах 30 фут. от предмета. Например, вы можете заставить рот говорить, когда в пределах 30 фут. от него пройдет существо, или когда в пределах 30 фут. от него зазвенит серебряный колокольчик.





Гоблиноиды (VGM, ERLW, GGR)

Приподняв голову за выцветшее оперение разрушенного шлема, всё еще связанного шнуром под подбородком, Харуук поднял её в одной руке, а свой окровавленный меч — в другой.

«Ваш господин мертв! — он возопил он на человеческом языке. Битва окончена! Своим мечом я забираю эту землю и даю ей имя Рукаан Драгал, коронованный город Даргууна, земли нашего народа!»

- Дон Бассингтвейт, Гибель Королей

Гоблиноидная раса в целом представлена нецивилизованными, живущими большими группами разумными существами. Живут они за счет охоты, собирательства и грабительских набегов на поселения остальных разумных рас.

Гоблиноидные расы плохо организованы, экипированы примитивным оружием и давно бы уже исчезли с Торила, если бы не быстрое воспроизведение и сильный инстинкт самосохранения.

Некоторые виды гоблиноидов, чаще всего орки и огры, стремятся к мирной жизни и даже готовы забыть древнюю вражду, но они лишь редкие исключения в этом жестоком мире. У каждой расы гоблиноидов имеется свой язык, на котором они общаются с сородичами, однако многие представители могут изъясняться на Общем.

Иерархия гоблиноидов

Гоблиноиды живут племенами, наиболее высокое положение в племени занимает вождь (как правило, самый сильный самец, однако у гоблинов принят матриархат), сразу за вождем в иерархии находятся жрецы (их задача сводится главным образом к содействию укреплению верховной власти вождя над племенем), затем опытные и сильные воины и в самом низу рядовые члены племени — самки, дети и подростки, старики, не отличающиеся физической силой самцы.

Лидеры гоблиноидов правят через агрессивную жестокость, измываясь над любым, кто заступает им путь, и убивая тех, кто безрассуден достаточно, чтобы бросить им вызов.

Гоблиноиды постоянно пытаются обойти друг друга, главным образом ударяя в спину. В отличие от более высокоразвитых народов с хаотично-злым мировоззрением (например, иллитидов и дроу), гоблиноиды никогда не плетут интриги, а действуют силы, решая все споры в поединке.

Имена Гоблиноидов

Имена гоблиноидов часто имеют протяжные гласные звуки (представленные удвоенными буквами). Гоблины, хобгоблины и багбираы используют одни и те же имена и прозвища, несмотря на их племенные различия.

Мужские Имена: Арутет, Четин, Даавн, Да-брак, Дагии, Древдуул, Дуулан, Феник, Гудруун, Халуун, Харуук, Джазаал, Каллаад, Кракуул, Кротад, Мазаан, Мунта, Насаар, Ракари, Рексиит, Тарик, Тарууж, Туун, Ваний, Ванон, Вуудараадж.

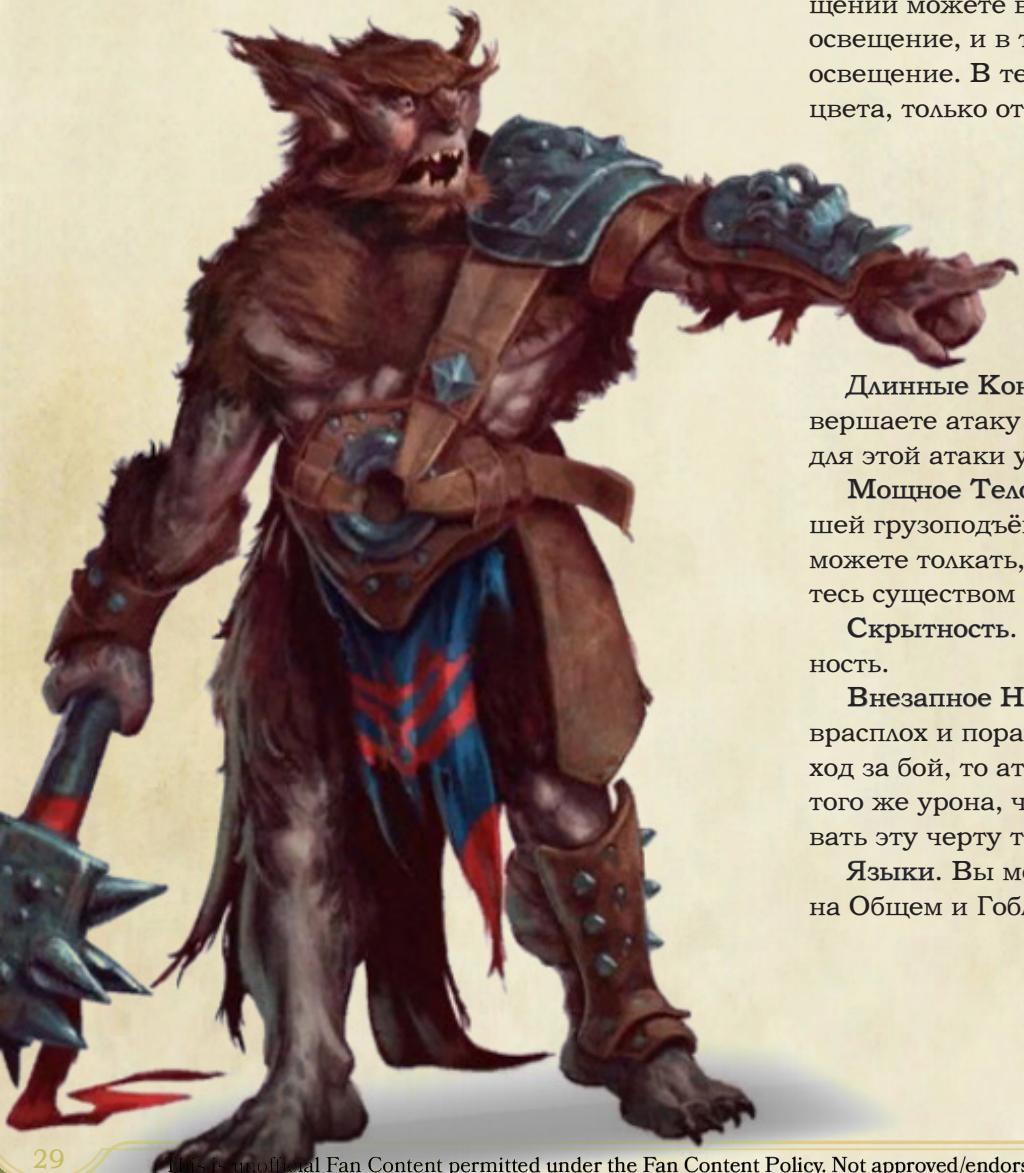
Женские Имена: Ааспар, Агуус, Белалуур, Денаал, Драараар, Дууша, Эхаас, Элуун, Грааль, Гадуул, Хашак, Джелуум, Келаал, Мулаан, Насри, Ралин, Разу, Рексин, Сенен, Шедруор, Таджин, Тюнер, Вали, Вуун.

Расовые особенности

Если вы играете гоблиноидом, то ваша расовая особенность определяется тем, являетесь ли вы багбираом, гоблином или хобгоблином.

Багбир

Самые большие из гоблиноидов, багбираы — примерно 7 футов ростом и часто весят 300 фнт.



Кожа обычно имеет желтоватый оттенок, в пределах от коричневого до горчичного цвета; волосы коричневого или красно-кирпичного цвета. Уши у багбираов вытянутые и клиновидные. Их головы посажены на толстые мощные шеи, и они имеют острый носорогоподобный рог на конце своих удлиненных морд.

Сильные, быстрые и жесткие, багбираы, кажутся, созданы для боя, но они примитивны и грубы.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Силы увеличивается на 2, а ваша Ловкость увеличивается на 1.

Возраст. Багбираы достигают совершеннолетия в возрасте 16 лет и доживают до 80 лет.

Мировоззрение. Багбираы живут на задворках общества даже на собственных землях, где ценятся независимость и сила.

Они, как правило, хаотичны, объединяются в племена под руководством харизматичных и могущественных лидеров.

Размер. Ваш размер - Средний

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения - 30 футов.

Тёмное Зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 фт. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Длинные Конечности. Когда вы в свой ход совершаете атаку ближнего боя, ваша досягаемость для этой атаки увеличивается на 5 футов.

Мощное Телосложение. При определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

Скрытность. Вы владеете навыком Скрытности.

Внезапное Нападение. Если вы застаете цель врасплох и поражаете её атакой в свой первый ход за бой, то атака наносит ей дополнительно 2кб того же урона, что и атака. Вы можете использовать эту черту только один раз за бой.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском.

Гоблин

Гоблины — самые маленькие из расы. 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.

Руки у них 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 одежду, украшенную или снятую с трупов людей, или же грубо сшитые одеяния из кожи. В бою гоблины полагаются на скорость и рефлексы.

Увеличение Характеристик. Увеличьте значение вашей Ловкости на 2, а показатель Телосложения на 1.

Возраст. Гоблины достигают совершеннолетия в возрасте 8 лет и живут до 60 лет.

Мировоззрение. В Эббероне, гоблины, как правило, нейтральны. Они склонны заботиться о себе, предпочитая не привлекать внимания со стороны более крупных и влиятельных существ.

Размер. Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Тёмное Зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 фт. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Ярость Мелкого. Когда вы наносите существу урон атакой или заклинанием, а размер существа больше вашего, вы можете этой атакой или заклинанием нанести существу дополнительный урон, равный вашему уровню.

Как только вы используете эту черту, вы не можете использовать ее снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Проворное Бегство. Вы можете совершать действие Отход или Засада в качестве бонусного действия в каждом из ваших ходов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском.



Хобгоблин

Хобгоблины обычно достигают 6 с половиной футов роста и весят до 275 фунтов. Кожа темного оттенка, покрытая шерстью от красновато-коричневого до черного цвета. Пасть полна острых длинных зубов.

Быстрые и выносливые, хобгоблины стойки и смертельны в бою.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Возраст. Хобгоблины взрослеют с той же скоростью, что и люди, и имеют схожую с ними продолжительность жизни.

Мировоззрение. Общество хобгоблинов в Эберроне сформировано строгим кодексом чести и жесткой воинской дисциплиной.

Большинство хобгоблинов законны и склонны к жесткому исполнению своих законов.

Размер. Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения - 30 футов.

Тёмное Зрение. Привыкнув к жизни под землей, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 фт. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Боевая Подготовка. Вы владеете двумя видами воинского оружия на ваш выбор и легкой броней.

Спасение Репутации. Хобгоблины стараются не показывать слабости перед своими союзниками, опасаясь потерять статус среди своих союзников.

Если вы промахнетесь с броском атаки, провалите проверку характеристики или спас. бросок, то вы можете получить бонус к броску, равный количеству союзников, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас (максимальный бонус +5).

Как только вы воспользуетесь этой чертой, вы не можете использовать ее снова, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском.



Голиаф (VGM)

Голиафы могут быть полезными союзниками, но никогда не обращайтесь к ним за помощью, если вы слабы. Они столь же тверды и неумолимы как горный камень, столь же холодны и безжалостны как жестокие, холодные ветры. Если вы обращаетесь к ним, будучи в силе, они могут посчитать Вас достойным союза.

– Тордек, Путеводитель по горным пикам

На высоких горных пиках – выше склонов, на которых растут деревья, там, где разреженный воздух и пронизывающие ветра – обособленно живут голиафы. Мало людей, которые заявляют, что видели голиафа, и еще меньше тех, кто утверждает, что подружился с одним из них. Голиафы кочуют по суровому царству скал, ветра и холода. Их тела, выглядящие будто вырезаны из горного камня, обладают огромной физической силой.

Их дух, влекомый блуждающим ветром, заставляет их кочевать от вершины к вершине. Их сердца, наполненные суровым почтением к их холодному миру, обязывают каждого голиафа заслужить свое место в племени или умереть пытаясь.

Ведомые соперничеством

Каждый день бросает голиафу новый вызов. Еда, вода и убежище редко встречаются в высокогорье. Одна ошибка может принести гибель всему племени, в то время как героическое усилие одного может гарантировать выживание всей группы. Голиафы таким образом полагаются на самодостаточность и собственные умения каждого. У них есть привычка вести счет, подсчитывая свой вклад во что-то и сравнивая его со вкладом других. Голиафы любят побеждать, но они рассматривают поражение как причину усовершенствовать свои навыки.

У этой приверженности соперничеству есть и темная сторона. Голиафы – свирепые конкуренты, но больше прочего их ведет желание превзойти свои прошлые деяния. Если голиаф убил дракона, он или она будет искать более крупного и более сильного дракона, чтобы сразить и его.

Редкий голиаф – искатель приключений доживает до старости, поскольку большинство умирает, пытаясь превзойти собственные подвиги.

Честная игра

Для голиафов соревнование существует только когда оно проходит в равных условиях. Соревнование определяет талантливость, преданность и целеустремленность. Это факторы позволяют выживать на их родине, не полагаясь на магические предметы, деньги или прочее, что может склонить чашу весов в одну или другую сторону. Голиафы с радостью используют такие преимущества, но

они делают это с опаской, помня, что такое преимущество может в любой момент пропасть. Голиаф, который слишком сильно на них полагается, может стать самонадеянным, а в горах это верный путь к беде.

Эта черта проявляется наиболее сильно, когда голиафы взаимодействуют с другими народами. Отношения между крестьянами и знатью озадачивают голиафов.

Если королю не хватает ума или лидерства, чтобы вести за собой, то очевидно, что его место должен занять самый талантливый человек в королевстве. Голиафы редко оставляют такие мнение при себе, и высмеивают людей, которые полагаются на общественные структуры или правила, чтобы сохранить власть.

Естественный отбор

Среди голиафов любой взрослый, который не приносит пользу племени, изгоняется. У одного голиафа мало шансов выжить, особенно у старого или слабого. У голиафов мало жалости ко взрослому, который не может позаботиться о себе, хотя больного или раненого лечат в следствии представлений голиафов о честной игре.

Травмированный на долго голиаф, как правило не хочет быть бременем для племени. Как правило, такой голиаф умирает, пытаясь работать как здоровый, или убегает ночью, чтобы встретить свою судьбу на холоде.

В некоторых случаях, стремление голиафа превзойти самого себя приводит его к неизбежному поражению и смерти. Для голиафа на много лучше умереть в бою, на пике силы и умения, чем долго и медленно умирать от старости.



Крайне мало людей когда-либо встречало по-жилого голиафа, и даже эти голиафы, которые покинули свое племя, борются с желанием рассстаться с жизнью, поскольку их физические навыки приходят в упадок.

Из-за опасности их образа жизни, племена голиафов страдают от хронической нехватки опыта, из-за отсутствия старейшин. Они надеются на врожденную мудрость своих лидеров, поскольку редко могут рассчитывать на мудрость, обретенную с возрастом.

Имена голиафов

У каждого голиафа есть три имени: имя от рождения, данное матерью и отцом новорожденного, прозвище, данное вождем племени, и название семьи или клана.

Имя от рождения может быть длиной до трех слогов. Название клана – пять и более слогов сгласной на конце. Имена от рождения редко связано с полом. Голиафы видят женщин и мужчин как равных во всем, и общества с разделением ролей между полами либо озадачивают их, либо вызывают насмешку. Для голиафа именно тот, кто лучше делает какую то работу, должен её выполнить.

Прозвище голиафа — это характеристика, которая может измениться по прихоти вождя или старейшины племени. Оно описывает любой поступок, успех или провал, совершенный голиафом. Голиафы дают прозвища своим друзьям из других рас, и изменяют их, чтобы показать совершенные ими дела.

Голиафы представляются всеми тремя именами, перечисляя их в таком порядке: имя от рождения, прозвище, название клана. В обычной беседе они используют свое прозвище.

Имя от рождения: Аукан, Эглат, Гай-Ал, Гаусак, Иликан, Кеоти, Куори, Ло-Ка, Маннео, Ма-веис, Нала, Орило, Пааву, Петани, Талай, Сасем, Юфал, Бауния, Вимак.

Прозвище: Убивший медведя, Взывающий к заре, Бесстрашный, Нашедший кремень, Вырезающий уступы, Остроглазый, Одинокий охотник, Далеко прыгающий, Сшибающий корни, Глядящий в небо, Твердая рука, Скручивающий нить, , Дважды осиротевший, Вывихнутая конечность, Рисующий слова.

Название клана: Анакалатай, Эленитино, Гата-канаси, Каладжано, Кото-Олави, Колай-Джилиана, Оголакану, Тулиаджа, Тунукаласи, Ваймей-Лага.

Особенности голиафа

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Продолжительность жизни Голиафов сопоставима с человеческой. Они достигают зрелости во второй половине своего второго десятка, и обычно живут меньше века.

Мировоззрение. У общества голиафа, с его ясными ролями и задачами, есть сильная склонность к законному мировоззрению. Чувство справедливости голиафов, в сочетании с акцентом на самодостаточность и личную ответственность, склоняет их к нейтралитету.

Размер. Голиафы ростом от 7 до 8 футов и весят от 280 до 340 фунтов.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов.

Прирожденный Атлет. Вы владеете навыком Атлетика.

Выносливость Камня. Вы можете сосредоточиться, чтобы иногда не обращать внимание на рану. Когда вы получаете урон, Вы можете реакцией кинуть к12.

Добавьте ваш модификатор Телосложения к выпавшему числу и уменьшите общее количество урона на получившийся результат.

После того, как Вы используете эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Мощное Телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать от земли.

Рожденный В Горах. Вы получаете сопротивление к урону холодом. Вы так же привычны к большой высоте, включая высоту больше 20 000 футов.

Вы также естественным образом приспособлены к холодному климату, как описано в главе 5 Руководства Мастера.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гигантском языках.

Грунг (OGA)

Разумные, ядовитые лягушки, которые живут на деревьях. Боги и вправду нас ненавидят.

— Воло

Грунги — это агрессивные жабоподобные гуманоиды, которых можно встретить в дождливых лесах и тропических джунглях. Они яростно защищают территорию и мнят себя превосходящими остальных существ.

Проживающие на Деревьях

Амфибии

Грунги живут в деревьях и предпочитают тень. Инкубатор грунгов хорошо охраняется и находится в прудах на уровне земли. Спустя примерно три месяца после вылупления головастик грунга принимает форму взрослого. Еще от шести до девяти месяцев занимает у юного грунга процесс взросления.

Касты и Цвета

Общество грунгов основано на системе каст. Каждая каста откладывает яйца в отдельный пруд инкубатор и юные грунги присоединяются к своей касте после появления из инкубатора. Все грунги тускло-зелено-серые при рождении, но каждый индивид принимает цвет своей касты пока взрослеет.

Зеленые грунги — это воины, охотники и рабочие племени, а синие работают ремесленниками и занимаются домашними делами. Надзирают и направляют обе группы фиолетовые грунги, которые служат администраторами и командирами. (Используйте блок характеристик грунга для зеленой, синей и фиолетовой каст.)

Красные грунги — это ученые племени, использующие магию. Они стоят выше фиолетовых, синих и зеленых грунгов и им отдают уважение даже грунги более высокого статуса. (Используйте блок характеристик дикого грунга для членов красной касты.)

Высшие касты включают в себя оранжевых грунгов, элитных воинов, которые имеют власть над всеми меньшими грунгами, и золотых грунгов, которые занимают высшие лидерские позиции. Правителем племени всегда является золотой грунг. (Используйте блок характеристик элитного воина грунгов для членов оранжевой и золотой каст.)

Грунг обычно остается в своей касте на всю жизнь. В редких случаях, индивид, который отличился величими свершениями, может заработать приглашение на вступление в более высокую касту. Посредством смеси тонизирующих трав и ритуальной магии, возвышающийся грунг меняет цвет и принимается в новую касту так же как и любой юный грунг. С этого момента, грунг и его потомство являются членами более высокой касты.

Ядовитые от Природы

Все грунги выделяют субстанцию, которая безвредна для них, но ядовита для других существ. Грунги используют яд для отравления своего оружия.

Работорговцы

Грунги всегда выискивают существ, которых можно схватить и сделать рабами. Грунги используют рабов для любых типов работ слуг, но в основном они просто любят ими помыкать. Рабов кормят слегка отравленной едой, чтобы они оставались апатичными и податливыми. Существо, подверженное этому в течение долгого периода времени, становится лишь оболочкой прежнего себя и может вернуться в нормальное состояние только посредством магии.



Особенности грунгов

Ваш персонаж-грунг обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Телосложение на 1

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 25 футов и можете взбираться наверх со скоростью 25 фт.

Возраст. Гранги достигают зрелости за один год, но известно, что живут они до 50 лет.

Мировоззрение. Большинство грангов-законные существа, воспитанные в строгой кастовой системе. Они также склонны к злу, происходя из культуры, где социальное продвижение происходит редко, и чаще всего потому, что другой член вашей армии умер, и нет никого другого из этой касты, чтобы заменить его.

Размер. Гранги от 2½ до 3½ футов в высоту и весят в среднем около 30 фунтов. Ваш размер Маленький.

Древесная Бдительность. Вы владеете навыком Внимание.

Амфибия. Вы можете дышать воздухом и водой.

Иммунитет к Ядам. Вы невосприимчивы к яду и состоянию «Отравлен».

Ядовитая Кожа. Любое существо, которое захватывает вас или иным образом вступает в прямой контакт с вашей кожей, должно преуспеть в Спасброске Телосложения со Сл 12 или стать отравленным на 1 минуты. Отравленное существо, которое больше не находится в непосредственном контакте с вами, может повторять Спасбросок в конце каждого своего хода, пока успешно его не пройдёт.

Вы также можете нанести этот яд на любое колющее оружие, как часть действия атаки этим оружием, в этом случае яд сработает иначе. При попадании этой атакой, цель должна преуспеть в Спасброске Телосложения со Сл 12 при провале получить урон ядом 2к4.

Прыжок с Места. Ваш прыжок в длину может быть до 25 футов, а в высоту - до 15 футов, с разбегом или без.

Зависимость от Воды. Если вам не удастся погрузиться в воду хотя бы на 1 час в течение дня, вы получаете один уровень истощения в конце этого дня. Вы можете оправиться от этого истощения только с помощью магии или погрузившись в воду по крайней мере на 1 час.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на языке Грунгов.





Дварф (РНВ)

«Ты опоздал, эльф!» — Посыпался знакомый грубый голос. Бруенор Батхаммер встал на труп убитого им йети, не обращая внимания на то, что под ним корчился его эльфийский друг.

Несмотря на испытываемые неудобства, Дризэт всё же был рад видеть этот большой нос и рыжую бороду. «Я так и знал, что ты вляпаешься в какую-нибудь историю и мне снова придётся тебя вытаскивать!».

—Р. А. Сальваторе, Магический кристалл

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнецкий горн, верность клану и традициям и пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех dwarfov.

Невысокие и крепкие

Смелые и выносливые dwarfy известны как опытные воины, шахтёры, камнетёсы и металлурги. Хотя они и не превышают 5 футов (152 сантиметра) в высоту, dwarfy настолько широкоплечие и плотные, что весят столько же, сколько превосходящий их в росте на 2 фута (60 сантиметров) человек.

Их отвага и выносливость также не уступает представителям более высоких народов.

Кожа у dwarfov бывает от тёмно-коричневой до светлой, с красным оттенком. Наиболее распространённые оттенки — светло-коричневый или смуглый, как разные виды земли. Их волосы, которые они носят длинными, но собранными в простые причёски, обычно чёрного, серого или коричневого цвета, но у dwarfov с бледной кожей часто встречаются рыжие волосы. Dwarfy мужчины очень ценят свои бороды и тщательно за ними ухаживают.

Долгая память, долгие обиды

Dwarfy могут жить более 400 лет, и старейшие из них часто помнят этот мир сильно отличным от нынешнего. К примеру, некоторые из старейших гномов цитадели Фелбарр (в мире Забытых Королевств) могут припомнить дни, когда более трёх веков назад орки завоевали их крепость и обрекли их на двухсот пятидесятилетние скитания.

Такая долговечность даёт им особый взгляд на мир, которого лишены короткоживущие расы вроде людей и полуросликов.

Дварфы стойкие и выносливые, как горы, в которые они влюблены. Они stoически противостоят проходящим столетиям и почти не меняются.

Они уважают традиции своих кланов, пролеживая их родословную до самого основания древнейших твердынь на рассвете молодого мира, и не отказываются от этих традиций с лёгкостью. Частью этих традиций является преданность богам двардов, которые поощряют присущие дварфам идеалы: прилежный труд, сноровку в бою и любовь к кузничному горну.

Дварфам присущи непреклонность и лояльность, верность своему слову, решительность в действиях, временами переходящие в упрямство. У многих двардов сильно развито чувство справедливости, и они медленно прощают причинённое им зло. Зло причинённое одному дварфу, это зло, причинённое всему его клану. Таким образом, попытка отомстить одному дварфу может превратиться во вражду, захлестнувшую целый клан.

Кланы и королевства

Королевства двардов простираются глубоко под горами, где дварфы добывают драгоценные металлы и камни и куют чудесные вещи. Они любят красоту драгоценных металлов и ювелирных изделий, и у некоторых двардов эта любовь может превратиться в алчность. Ценности, которые они не могут найти в своих горах, они получают благодаря торговле. Они не любят кораблей, и предпримчивые люди и полурослики часто ведут торговлю дварфскими товарами через водные пути.

Благонадёжным представителям этих рас всегда рады в дварфских поселениях, хотя некоторые места там закрыты даже для них.

Главным элементом дварфского общества является клан, и дварфы очень высоко ценят социальное положение. Даже дварфы, живущие вдалеке от своих королевств, хранят свою принадлежность к клану, узнают относящихся к нему соплеменников и взывают к именам предков, произнося клятвы и выкрикивая проклятья. Лишение клана это худшая судьба, способная выпасть на участь дварфа.

Дварфы в чужих землях обычно работают ремесленниками, чаще всего оружейниками или ювелирами. Некоторые становятся наёмниками или телохранителями, очень ценимыми за их храбрость и преданности.

Боги, золото, клан

Дварф, выбравший путь искателя приключений, может руководствоваться жаждой сокровищ — для личного пользования, для достижения определённой цели или даже ради альтруистического желания помочь другим. Другими может двигать божественное озарение, прямой приказ, или желание принести славу одному из дварфских божеств.

Клан и предки тоже являются одними из сильнейших мотивов. Дварф может искать способ вернуть утерянную честь клана, отомстить древнему врагу или вновь обрести место в клане, откуда был изгнан. Или он может отправиться на поиски топора, утерянного предком на поле брани столетия назад.

Имена дварфов

Имя дварфу даётся старейшиной клана согласно традиции. Каждое подходящее имя используется из поколения в поколение. Имя дварфа принадлежит клану, а не отдельному дварфу. Дварф, опорочивший своё имя, лишается его, и согласно законам, ему запрещается использовать любое другое дварфское имя.

Мужские имена: Адрик, Альберих, Баренд, Баэрн, Бrottor, Бруенор, Вондал, Вэйт, Гардаин, Даин, Даррак, Делг, Килдрек, Моргран, Орсик, Оскар, Рангри姆, Рюрик, Таклинн, Торадин, Тордек, Торин, Травок, Траубон, Ульфгар, Фаргрим, Флинт, Харбек, Эберк, Эйнкиль.

Женские имена: Артин, Бардрин, Вистра, Гуннлода, Гурдис, Дагнал, Диеза, Илде, Катра, Кристид, Лифтраса, Мардред, Одхильд, Рисвин, Санна, Торбера, Торгга, Фалкрунн, Финеллен, Хельджа, Хлин, Эльдет, Эмбер.

Названия кланов: Балдерк, Боевой Молот, Горунн, Данкил, Железный Кулак, Крепка Наковалня, Ледяная Борода, Лодерр, Лютер, Огненная Кузня, Рамнахейм, Стракелн, Торунн, Унгарт, Холдерхек.



Особенности дварфов

Ваш персонаж дварф обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Дварфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, но считаются юными, пока не достигнут пятидесятилетнего возраста. В среднем, они живут свыше 350 лет.

Мировоззрение. Большинство дварфов законопослушные, твёрдо верящие в преимущества хорошо организованного общества. Они также стремятся к добру, обладают развитым чувством справедливости и верят, что все заслуживают пользования преимуществами закона и порядка.

Размер. Рост дварфов находится между 4 и 5 футами (122 и 152 сантиметрами), и весят они около 150 фунтов (68 килограмм).

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

Тёмное Зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Дварфская Устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

Дварфская боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотами.

Владение Инструментами. Вы владеете ремесленными инструментами на ваш выбор: инструменты кузнеца, пивовара или каменщика.

Знание Камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Дварфском языках.

Дварфский язык состоит из твёрдых согласных и гортанных звуков, и этот акцент будет присутствовать в любом языке, на котором дварф будет говорить.

Разновидности. Два основных вида дварфов населяют миры D&D: холмовые дварфы и горные дварфы. Выберите один из этих видов.

Горный дварф

Будучи горным дварфом, вы являетесь сильным и выносливым, приспособленным к жизни в суровой местности. Вы довольно высоки (по дварфской мерке), и скорее светлокожи. Щитовые дварфы из северного Фаэруна, а также правящий клан хиларов и благородный клан деваров из Саги о Копье, всё это горные дварфы.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Владение Доспехами Дварфов. Вы владеете лёгкими и средними доспехами.

Холмовой дварф

Будучи холмовым дварфом вы обладаете обострёнными чувствами, развитой интуицией и замечательной стойкостью. Золотые дварфы Фаэруна, в их могучем южном королевстве являются холмовыми дварфами, также как и изгнанные нейдари и свихнувшиеся клары из Кринна (мир Саги о Копье).

Увеличение Характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Дварфская Выдержка. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.



Дуэргары (МТФ)

Дуэргары, что становятся приключенцами, почти всегда оказываются изгнанниками из своего общества. У дуэргаров нет терпения к тем, кто не может держать свои амбиции и жестокость на достаточном уровне.

Любое серые дварфы, что были воспитаны среди своего собственного рода и впоследствии решившие стать искателями приключений, оказываются пааноиками, ожидающими возможное предательство среди собственной группы приключенцев. К примеру, они могут настоять на том, чтобы они спали отдельно от остальной группы, никогда не показывать или не делится добытыми трофеями, попытаться накопить трофеи, которые помогут их выживанию, наподобие зелий, предметов или заклинаний, которые позволят им телепортироваться в безопасное место.

По усмотрению Мастера, вы можете играть персонажем – дуэргаром. Дуэргары имеют особенности дварfov из Книги Игрока и особенности, представленные ниже.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Превосходное тёмное зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

Дополнительный язык. Вы можете говорить, читать и писать на Подземном.

Дуэргарская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от иллюзий, а также от состояний очарованный и парализованный.

Дуэргарская Магия. При достижении 3 уровня, вы можете накладывать на себя заклинание «увеличение/уменьшение», однако, применяя эту способность, вы можете выбирать только вариант увеличения.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете накладывать на себя заклинание «невидимость».

Для наложения этих заклинаний вам не требуется траты материальных компонентов, и вы не сможете накладывать их, находясь под прямыми солнечными лучами, впрочем, солнечные лучи не влияют на аклиниания, если вы сотворили их ранее.

Вы восстанавливаете способность накладывать эти заклинания с помощью этой особенности, когда закончите продолжительный отдых. При накладывании этих заклинаний, вы используете свой Интеллект.

Чувствительность К Солнечному Свету. У вас есть помеха при бросках атаки и при проверках Мудрости (Внимательность), которые полагаются на зрение, когда вы, цель вашей атаки или то, что вы пытаетесь исследовать, находится под прямым солнечным светом.

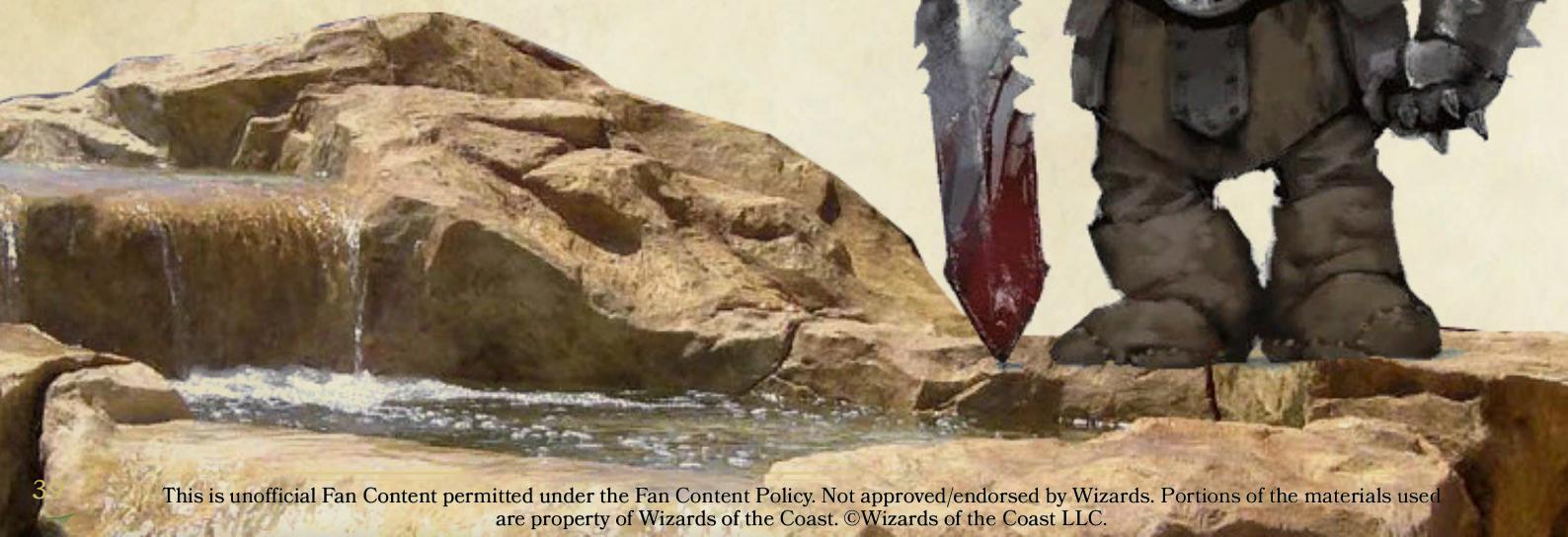
Дварфы Эберрона (ERLW)

Метка Опеки

Если ваш персонаж - дварф с Меткой Опеки, то используйте этот вариант подрасы, со следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваше значение Интеллекта увеличивается на 1.

Интуиция надзирателя. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ) или проверку навыков с использованием воровских инструментов, вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.



Обереги и печати. Вы можете сотворить заклинания «Сигнал тревоги» и «Доспех мага» используя эту особенность. Начиная с 3-го уровня, вы можете сотворить «Волшебный замок».

Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект и вы не нуждаясь в использовании материальных компонентов для этих заклинаний.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Опеки добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Опеки

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Сигнал тревоги; Доспех Агатиса.
2	Волшебный замок; Открывание.
3	Охранные руны; Магический круг.
4	Леомундов потайной сундук; Верный пес Морденкайнена.
5	Преграда жизни.

Сигнал тревоги

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 минута (ритуал)

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, колокольчик и серебряная проволочка

Длительность: 8 часов

Вы устанавливаете сигнализацию на случай вторжения. Выберите дверь, окно или область в пределах дистанции не больше куба с длиной ребра 20 фут. До окончания действия заклинания тревога уведомляет вас каждый раз, когда охраняемой области касается или входит в нее существо с размером не меньше Крошечного. При накладывании заклинания вы можете указать существа, которые не будут вызывать срабатывание тревоги. Вы также выбираете, мысленной будет тревога или слышимой. Мысленная тревога предупреждает вас звоном в сознании, если вы находитесь в пределах 1 мили от охраняемой области. Этот звон пробуждает вас, если вы спите. Слышимая тревога издает звон колокольчика в течение 10 секунд в пределах 60 фут.

Расовые заклинания

Уровень 1

Доспехи мага

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, кусочек выделанной кожи

Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, не носящего доспех, и на время действия заклинания его окутывает защитное магическое поле. Базовый КД существа становится равен $13 +$ его модификатор Ловкости. Заклинание оканчивается, если цель надевает доспех или вы оканчиваете его действием.



Уровень 2

Волшебный замок

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, золотая пыль, стоящая как минимум 25 зм, расходуемая заклинанием

Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, сундука или другого входа, и он становится запертым. Вы и указанные при накладывании этого заклинания существа можете открывать предмет как обычно. Вы можете также установить пароль, произношение которого в пределах 5 футов от предмета подавляет заклинание на 1 минуту. В противном случае предмет не открывается, пока его не сломают, или пока заклинание не рассеет или не подавят.

Накладывание открывания на предмет подавляет волшебный замок на 10 минут. Находящийся под действием этого заклинания предмет гораздо сложнее взломать и открыть силой; Следы выламывания и взлома замков увеличивается на 10.

Увеличение/уменьшение

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М, щепотка толченого железа

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы увеличиваете или уменьшаете существо или предмет, видимый вами в пределах дистанции, на время действия заклинания. Выберите или существо или предмет, который никто не несет и не носит. Если цель хочет, она может совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание не оказывает на нее никакого влияния.

Если цель — существо, все, что она носит и несет, изменяет размер вместе с ней. Все, что это существо бросит, тут же обретает свой естественный размер.

Увеличение. Размеры цели удваиваются по всем измерениям, а вес увеличивается в восемь раз.

Это увеличивает размер на одну категорию — от Среднего до Большого, например. Если для цели не хватает пространства, она приобретает максимально возможный размер.

Пока заклинание активно, цель совершает с преимуществом проверки и спасброски Силы.

Оружие цели тоже увеличивается. Атаки увеличенным оружием причиняют дополнительный урон 1к4.

Невидимость

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым до окончания действия заклинания. Все, что цель несет или носит, становится невидимым, пока остается у нее. Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку или накладывает заклинание.

Дженази (ЕЕРС)

Большинство людей, размышляя о других планах, считают их очень далёкими мирами, но планарное влияние может проявиться в любом месте мира. Иногда оно проявляется в существах, рождённых в результате определённых обстоятельств, и несущих силу других миров в своей крови.

Дженази — один таких народов, это потомки гениев и смертных.

Стихийные Планы часто неприветливы к уроженцам Материального Плана: сокрушительная земля, иссушающее пламя, безграничные небеса и бескрайние моря делают посещение этих мест опасным даже на короткое время. Однако, сильные гении не стоят перед такими проблемами, проникая в мир смертных. Они приспособлены к смешанным стихиям Материального Плана и иногда посещают их по собственной воле или будучи призванными магией. Некоторые гении могут принимать смертный облик и путешествовать инкогнито.

Во время этих визитов смертный может привлечь внимание гения, что может перерасти в дружбу и романтические отношения, а иногда и к появлению детей. Этих детей называют дженази: люди, имеющие связь с двумя мирами, и в тоже время не принадлежащие ни к одному из них. Некоторые дженази рождены от союза смертного и гения, у других оба родителя могут быть дженази, и очень редко те, у кого в родословной были гении, могут унаследовать его стихийную природу, которая дремала в течение нескольких поколений.

Иногда дженази могут появиться от воздействий всплеска стихийной силы, через такие явления, как прорыв Внутренних Планов или схождение планов. При таких явлениях стихийная энергия проникает в тела существ, и её может оказаться достаточно, чтобы в качестве потомства от двух смертных появился дженази.

Наследники силы стихий

Дженази наследуют что-то от обеих сторон своей двойственной природы. Они похожи на людей, но помимо необычного цвета кожи (красный, зелёный, синий или серый цвет) в них есть нечто необычное.

Стихийная кровь, текущая в их венах, может проявлять себя по-разному в каждом дженази, и чаще всего как магическая сила.

Силуэтом дженази может сойти за человека. Те, у кого земляное или водное происхождение, как правило, тяжелее, в то время как воздушные и огненные, как правило, легче. Внешне дженази могут иметь черты своих смертных родителей (заострённые уши от эльфа, коренастое телосложение и густые волосы от дварфа, маленькие руки и ноги от полурослика, чрезвычайно большие глаза от гнома и так далее).

Дженази почти никогда не общаются со своими стихийными родителями. Гении редко проявляют интерес к своим смертным потомкам и рассматривают их как нелепую случайность. Многие вообще не испытывают никаких чувств к своим детям-дженази.

Некоторые дженази живут как изгои, отправленные в ссылку из-за своей необычной внешности и странной магии, другие же могут стать лидерами диких гуманоидов и странных культов в диких землях. Третий могут занимать влиятельные посты, особенно там, где почитают стихийных существ. Некоторые дженази оставляют Матеральный План, чтобы найти пристанище на домашнем плане своего родителя-гения.

Дикие и уверенные

Дженази редко испытывают недостаток в уверенности, и считают себя способными справиться с любой проблемой. Эта уверенность может проявляться как изящная уверенность в своих силах у одного дженази, и как высокомерие у другого. Такая слепая уверенность в себе может иногда заставить дженази пойти на неоправданный риск, а их большие планы часто приводят к большим неприятностям, как для самих дженази, так и их спутников.

Слишком частые неудачи могут уменьшить самомнение дженази, поэтому они всегда стремятся к идеалу, оттачивая свои таланты и совершенствуясь в своём мастерстве.

Имена дженази

Дженази могут использовать имена народа, среди которого росли. Позднее они могут взять себе имя, делающее акцент на их наследии, к примеру, Пламя, Зола, Волна или Оникс.

Особенности дженази

Ваш персонаж дженази обладает общими особенностями с другими дженази.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Дженази взрослеют приблизительно с той же скоростью, как и люди, и достигают зрелости в позднем подростковом возрасте. Они живут несколько дольше людей — 120 лет.

Мировоззрение. Независимые и самостоятельные дженази имеют склонность к нейтральному мировоззрению.

Размер. Дженази столь же разнообразны, как и их смертные родители, но, как правило, имеют людское строение: рост от 5 до 6 фут. (от 152 до 182 сантиметров) в высоту.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 фут.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Первичном.

Первичный — гортанный язык, заполненный резкими слогами и твёрдыми согласными.

Подраса. В мирах D&D встречается четыре основные подрасы дженази: дженази воды, дженази воздуха, дженази земли и дженази огня. Выберете одну из этих подрас.

Дженази воздуха

Будучи воздушным дженази, вы произошли от джинна. Как изменчива погода, так и ваше настроение очень быстро переходит от спокойного к буйному и жестокому, но эти бури не делятся долго.

Кожа, волосы и глаза дженази воздуха обычно светло-голубого цвета. Обычно их сопровождает слабый, но постоянный ветерок, взъерошающий их волосы и колышущий одежду. Некоторые из дженази воздуха разговаривают хриплым голосом со слабым эхом. У некоторых на коже есть странные узоры, а на голове могут расти кристаллы.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Бесконечное Дыхание. Пока вы дееспособны, вы можете задерживать дыхание на неопределённое время.

Общение С Ветром. Вы можете один раз наложить заклинание «левитация», не нуждаясь в использовании материальных компонентов.

Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.

Дженази земли

Будучи дженази земли, вы произошли от жестокого и жадного дао, хотя вам не обязательно быть злым. В некоторой мере вы унаследовали контроль над землёй, вас радует её прочность и твёрдость. Вы склонны избегать поспешных решений, делая длительную паузу, чтобы рассмотреть все варианты.

Стихия земли проявляется в разных дженази по разному. У некоторых с тела постоянно сыплются частички пыли, а к их одежде так и липнет грязь, как бы часто они её не чистили. Другие же блестящие и отполированные, как драгоценные камни, с тёмно-коричневой или чёрной кожей и глазами, сверкающими как агаты. Дженази земли также могут иметь гладкую металлическую плоть, тусклую кожу с пятнами ржавчины, галечно-грубую шкуру, а могут быть покрыты крошечными вкраплениями кристаллов. Самое невероятное — это трещины в их плоти, из которых исходит слабое свечение.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Хождение По Земле. Вы можете перемещаться по труднопроходимой местности из земли или камня, не затрачивая дополнительное движение.

Слияние С Камнем. Вы можете один раз наложить заклинание «бесследное передвижение», не нуждаясь в материальных компонентах.

Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.



Дженази огня

Будучи огненным дженази, вы унаследовали изменчивое настроение и острый ум ифрита. Вы нетерпеливы и делаете поспешные выводы. Вместо того чтобы скрывать свой необычный вид, вы демонстрируете его. Почти все дженази огня лихорадочно горячи, как будто внутри них горит огонь, а впечатление усиливает их пламенно-красного, угольно-чёрного или пепельного цвета кожи.

Головы тех, что больше похожи на людей, покрыты огненно-рыжими волосами, которые извиваются при сильных эмоциях, но самые экзотичные те, у которых на головах танцует настоящее пламя. Голос огненного дженази может звучать как треск костра, а их глаза вспыхивают от злости. От некоторых из них исходит слабый запах серы.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Тёмное Зрение. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 фт. от себя, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как будто это тусклый свет.

Ваша связь со Стихийным Планом Огня сделала ваше тёмное зрение особенным: всё, что находится в темноте, для вас выглядит как оттенки красного цвета.

Сопротивление Огню. У вас есть сопротивление к урону огнём.

Выброс Пламени. Вам известен заговор «Сотворение пламени».

Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание «Огненные ладони» как заклинание 1 уровня.

Вы не сможете вновь наложить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

Дженази воды

Плеск волн, брызги морской пены на ветру, океанские глубины — все эти вещи взывают к вашему сердцу. Вы странствуете свободно и гордитесь своей независимостью, хотя некоторые считают вас эгоистом.

Большинство дженази воды выглядят так, будто только что закончили купаться, с бисером влаги на волосах и коже. Они пахнут свежим дождём и чистой водой. Чаще всего их кожа синяя или зелёная, у большинства из них огромные глаза иссиня-чёрного цвета. Волосы дженази воды могут свободно раскачиваться и колебаться, как будто находятся под водой. Голос некоторых из них напоминает песнь кита или журчащий поток.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Сопротивление Кислоте. У вас есть сопротивление к урону кислотой.

Амфибия. Вы можете дышать на суше и под водой.

Пловец. У вас есть скорость плавания 30 фут.

Призыв волны. Вам известен заговор «Формование воды».

Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание «Сотворение или уничтожение воды», как заклинание 2 уровня.

Вы не сможете вновь сотворить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.



Расовые заклинания

Заговоры

Сотворение пламени

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

В вашей ладони появляется мерцающее пламя.

Оно остаётся там, пока заклинание активно, и не вредит ни вам, ни вашему снаряжению. Огонь испускает яркий свет в радиусе 10 фут. и тусклый свет в пределах ещё 10 фут. Заклинание оканчивается, если вы оканчиваете его действием или накладываете ещё раз. Вы можете атаковать этим пламенем, но это тоже оканчивает заклинание.

Когда вы накладываете это заклинание, или другим действием в одном из последующих ходов вы можете метнуть пламя в существа, находящиеся в пределах 30 фут. от вас. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 1к8.

На больших уровнях: Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Формирование воды

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фут.

Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 фут. в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

1 уровень

Огненные ладони

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-фут. конус)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Соединив ладони и растопырив пальцы веером, вы испускаете из них тонкие языки пламени. Все существа в пределах 15-фут.о.го конуса должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон огнем 3к6 в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

Сотворение или уничтожение воды

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, капля воды, если вода создаётся, или несколько песчинок, если вода уничтожается

Длительность: Мгновенная

Вы либо создаёте, либо уничтожаете воду.

Сотворение воды. Вы создаёте до 20 галлонов (40 литров) чистой воды в пределах дистанции в открытом контейнере. В качестве альтернативы, вода выпадает дождём в кубе с длиной ребра 35 фут. в пределах дальности, туша открытое пламя.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 20 галлонов (40 литров) воды в открытом контейнере в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы уничтожаете туман в кубе с длиной ребра 35 фут. в пределах дистанции.



2 уровень

Бесследное передвижение

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

От вас начинает исходить покров теней и тишины, скрывающий вас и ваших спутников от обнаружения.

Пока заклинание активно, все существа, выбранные вами в пределах 30 фут. (включая вас) получают бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), и их нельзя выследить без помощи магии.

Существо, получившее этот бонус, не оставляет за собой следов.

Левитация

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут.

Одно выбранное вами существо или предмет, видимые в пределах дистанции, поднимается вертикально на расстояние до 20 фут., и остается висеть там на время действия заклинания. Заклинание может заставить левитировать цель, весящую до 500 фунтов. Несогласное существо, преуспевшее в спасброске Телосложения, не попадает под действие этого заклинания. Цель может перемещаться только отталкиваясь от твердых предметов и поверхностей (таких как стены и потолок), а также подтягиваясь за них, что позволяет перемещаться так, как если бы они лазали.

В свой ход вы можете изменить высоту цели на 20 фут. в любом направлении. Если целью являетесь вы сами, вы можете частью перемещения двигаться вверх или вниз. В противном случае, вы можете действием переместить цель, которая должна оставаться при этом в пределах досягаемости заклинания. Когда заклинание оканчивается, если цель все еще находится в воздухе, она плавно опускается на землю.





Драконорожденный (РНВ)

Её отец не двигаясь стоял на первой их страже ступенек, ведущих вниз от портала. Чешуйки на его лице стали бледнее по краям, но безродный мехен всё ещё выглядел так, будто мог бы побороть любого медведя. Его привычные изношенные доспехи сменила чешуйчатая броня фиолетового оттенка с ярким серебристым рисунком. Ещё на его рукаве был герб, знак какого-то чужого дома. Меч за его спиной был тот же, что он носил до того, как нашёл близнецов у ворот аруша ваема. Фариэд научилась читать, что скрывается за выражением лица её отца; этот навык ей посчастливилось усвоить. Человек, не способный даже заметить движение её глаз, смог бы увидеть в лице мехена безродного только полное безразличие. Но она многое могла сказать по сдвигу чешуек, изгибу гребня, очертаниям глаз и его оскалу.

Но сейчас чешуя была абсолютно неподвижна, и даже Фариэд не видела в его лице ничего, кроме безразличия дракона.

— Эрин М. Эванс, *Соперник*

Рождённые драконами, о чём говорит их название, драконорождённые идут гордо подняв голову по миру, который встречает их со страхом и непониманием. Сформированные драконьими богами или самими драконами, драконорождённые первоначально вылупились из драконьих яиц как новая раса, сочетающая в себе лучшие качества драконов и гуманоидов. Некоторые драконорождённые являются верными слугами истинных драконов, другие образуют ряды солдат в великих войнах, а некоторые ищут свою судьбу, не найдя себе призвания.

Гордый драконий род

Драконорождённые выглядят как драконы, стоящие на задних лапах и принявшие гуманоидную форму, потеряв при этом крылья и хвост. Первые из них обладали чешуйкой оттенков, присущих драконам разных видов, но поколения непрерывного скрещивания привели к появлению единого цвета. Их маленькие, аккуратные чешуйки обычно цвета меди или латуни, иногда с алым, золотым, медно-зелёным или рыжим оттенком. Они высоки и крепки, часто достигая шести с половиной фут. (двух метров) в высоту и обладая весом свыше 300 фунтов (130 килограмм). Их крепкие, четырёхпалые конечности снабжены пальцами, не уступающими по прочности когтям. Кровь определённых видов драконов чрезвычайно сильна в представителях некоторых кланов. Эти драконорождённые часто гордятся тем, что цвет их чешуи близок к цвету их прародителей — ярко красный, зелёный, синий или белый, глянцево-чёрный или блестящий-золотой, серебряный, латунный, медный или бронзовый.

Самодостаточные кланы

Для каждого драконорождённого его клан важнее собственной жизни. Они ставят свою преданность и уважение клану выше всего, даже богов. Каждый поступок драконорождённого отражается на чести его клана, и тот, кто опозорил свой клан, может быть изгнан. Каждый драконорождённый знает своё место и свои обязанности в клане, и долг чести заставляет их придерживаться этого места.

Постоянное стремление к самосовершенствованию отражает самодостаточность всей расы драконорождённых в целом. Они ценят мастерство и совершенство во всём, к чему прикладывают усилия. Драконорождённые ненавидят проигрывать, и они приложат все возможные силы к достижению цели, прежде чем откажутся от неё. Они часто делают достижение мастерства в каком-либо навыке целью всей своей жизни. Представители других рас, разделяющие эти взгляды, могут легко завоевать уважение среди драконорождённых.

Однако, несмотря на стремление к самодостаточности, они понимают, что в трудной ситуации без помощи бывает не обойтись. Но лучший источник помощи это твой клан. А если помощь требуется всему клану, то они скорее обратятся к другому клану драконорождённых, чем к представителям других рас, или даже к помощи богов.

Имена драконорождённых

Драконорождённые получают личные имена при рождении, но в знак уважения они на первое место ставят название клана. Детское имя или прозвище обычно используется среди представителей одного выводка как неофициальное. Такое имя может указывать на некоторое событие из жизни драконорождённого или его привычку.

Мужские имена: Арджхан, Баласар, Бхараш, Гхеш, Донаар, Крив, Медраш, Мехен, Надарр, Панджед, Патрин, Рхогар, Тархун, Торинн, Хескан, Шамаш, Шединн.

Женские имена: Акра, Бири, Даар, Джхери, Кава, Коринн, Мисханн, Нала, Перра, Райянн, Сора, Сурина, Тхава, Уаджит, Фарида, Хавилар, Харанн

Детские имена: Кривоухий, Липучка, Праведник, Скалолаз, Фанатик, Щитогрыз

Названия кланов: Версисатургиеш, Даардендиран, Делмирев, Драчедандион, Кепешкмолик, Керрилон, Кимбатуул, Клестинсиаллор, Линксакасендалор, Мястан, Неммонис, Нориксиус, Офиншталажир, Прексижандилин, Турнурот, Фенкенкарадон, Шестенделиат, Яржерит.

Особенности драконорождённых

Ваше драконье наследие проявляется в ряде качеств, общих для всех драконорождённых.

Увеличение Характеристики. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

Возраст. Юные драконорождённые растут быстро. Они начинают ходить через час после вылупления, к трём годам достигают роста и сложения 10-летнего человека, и становятся взрослыми в 15. Живут они примерно до 80 лет.

Мировоззрение. Драконорождённые склонны к крайностям, сознательно выбирая ту или иную сторону во вселенской борьбе добра и зла (представленных, соответственно Багамутом и Тиамат).

Большинство драконорождённых добры, но те, кто принял сторону Тиамат, могут быть чрезвычайно жестокими.

Размер. Драконорождённые выше и тяжелее людей, их рост около 6 фут. (2 метров) и вес около 250 фунтов (115 килограмм).

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 фут.





Наследие Драконов. Вы получаете драконье наследие. Выберите тип дракона из таблицы «Наследие драконов».

Вы получаете оружие дыхания и сопротивление к урону соответствующего вида, как указано в таблице.

Дракон	Вид уровня	Оружие дыхания
Белый	Холод	15 фт. конус (спас. ТЕЛ)
Бронзовый	Электричество	Линия 5 на 30 фут. (спас. ЛОВ)
Зеленый	Яд	15 фт. конус (спас. ТЕЛ)
Золотой	Огонь	15 фт. конус (спас. ЛОВ)
Красный	Огонь	15 фт. конус (спас. ЛОВ)
Латунный	Огонь	Линия 5 на 30 фут. (спас. ЛОВ)
Медный	Кислота	Линия 5 на 30 фут. (спас. ЛОВ)
Серебряный	Холод	15 фт. конус (спас. ТЕЛ)
Синий	Электричество	Линия 5 на 30 фут. (спас. ЛОВ)
Черный	Кислота	Линия 5 на 30 фут. (спас. ЛОВ)

Оружие Дыхания. Вы можете Действием выдохнуть разрушительную энергию. Ваше наследие драконов определяет размер, форму и вид урона вашего выдоха.

Когда вы используете оружие дыхания, все существа в зоне выдоха должны совершить спасбросок, вид которого определяется вашим наследием.

Сложность этого спасброска равна $8 +$ ваш модификатор Телосложения $+$ ваш бонус мастерства. Существа получают урона 2кб в случае проигранного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен.

Урон повышается до 3кб на 6 уровне, до 4кб на 11, и до 5кб на 16 уровне.

После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

Сопротивление Урону. Вы получаете сопротивление к урону того вида, который указан в вашем наследии драконов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языках.

Драконий язык считается одним из старейших и часто используется во время изучения магии. Этот язык звучит грубо для большинства других существ, и содержит много твёрдых согласных и шипящих звуков.



Драконорождённые Дикогорья (EGW)

Драконокровный

Драконокровные имеют длинные хвосты и способности к социальному манипулированию. Они помнят те дни, когда были могущественными завоевателями.

Драконокровные используют особенности драконорожденных из Книги Игрока, заменяя лишь Увеличение характеристик и Сопротивление урону.

Увеличение Характеристики. Ваш Интеллект увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

Темное Зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет.

Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

Довлеющее Присутствие. Вы можете использовать собственное толкование изобретательной дипломатии или запугивания, чтобы изменить ход дискуссии в свою пользу.

Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение), вы можете сделать её с преимуществом.

Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы не можете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Равенит

Равениты бесхвосты, но крепки телом. Они помнят те дни, когда были рабами драконокровных, а также тот день, когда они свергли своих хозяев.

Равениты используют особенности драконорожденных из Книги Игрока, заменяя лишь Увеличение характеристик и Сопротивление урону.

Увеличение Характеристики. Ваша Сила увеличивается на 2, а значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Темное Зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет.

Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

Мстительное Нападение. Когда вы получаете урон от существа, находящегося в пределах досягаемости вашего оружия, находящегося в ваших руках, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить атаку этим оружием по этому существу.

Как только вы используете эту способность, вы не можете воспользоваться ею снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.



Изменяющийся (ERLW)

Давным-давно жила была женщина по имени Джес, иу нее была сотня детей. Ее противники говорились против нее и поклялись убить всех ее детей. Джес молила Владык о помощи, однако в ответ она получила лишь ветер и дождь. Когда она была в отчаянье, ее руки коснулся одинокий путник: «Я защищу твоих детей, если они последуют за мной. Позволь им посчитаться по этому миру. Их могут сторониться или бояться, но они никогда не будут уничтожены». Джес согласилась, и странник дал ей свой плащ. Когда она закутывала своих детей в этот плащ, их старые лица исчезли, и они могли быть теми, кем захотят.

И так будет всегда. Пусть Детей и сторонятся, но дар Странника защищает их до сих пор.

— Шанс, изменяющийся жрец

Изменяющиеся могут менять свое лицо и фигуру со скоростью мысли. Многие измененияющиеся используют эту способность для отражения своей артистичности или выражения эмоций, однако это также невероятно ценный инструмент для мошенников, шпионов, а также тех, кто хочет скрыть свою личность. Именно поэтому многие относятся к измененияющимся со страхом и подозрением.

Скрытный народ

Изменяющиеся живут в разных частях Хорвеира. Где живут люди, там можно найти и их. Вопрос заключается в том, знают ли люди, что измененияющиеся находятся в этом обществе?

Изменяющиеся воспитываются одним из трех способов. Малая часть рождается и воспитывается в сообществах, где измененияющиеся не скрывают свою природу и ведут себя открыто с другими народами. Другие становятся сиротами, которые воспитываются у других рас. Они не встречали никогда подобных себе и живут без этого знания. Третья же часть представляет собой племена кочевников, разбросанных по Пяти Нациям, которые держат свою истинную природу в тайне. Некоторые из них находят для себя безопасное место в крупных городах, однако большинство предпочитает бродить по миру, следуя по пути Странника.

Во время создания измененияющегося учитывайте взаимоотношения персонажа с людьми, которые его окружают. Скрывает ли ваш персонаж свою истинную природу или нет? Есть ли у него связи с обществом или кланом измененияющихся, или он один и просто ищет компаний?

Маски и личности

В своей естественной форме измененияющиеся обладают белоснежной кожей, стройным телом с бесцветными глазами и серебряно-белыми волосами. Изменяющийся может изменить свой внешний вид при помощи мысли.

Пусть это и может сбить с толку остальных, однако для измененияющегося это лишь способ выражения.

Изменяющийся меняет свой внешний вид также, как и другие меняют свою одежду. Повседневная форма, которая была создана для конкретной ситуации, без какой-либо истории, называется маской. Мaska изменяющегося может быть использована для отражения настроения или для какого-то конкретного случая, а позже никогда больше не применяется. Однако, многие измененияющиеся создают личности, которые имеют большую глубину. Они создают новую личность со временем, добавляя к ней прошлое и личностные убеждения. Эти продуманные личности помогают измененияющимся выделить конкретный навык или эмоцию.

Изменяющийся-приключенец может иметь несколько личностей для многих ситуаций, включая переговоры, исследования или битву. Эта личность может передаваться между измененияющими-ся. В обществе может быть три целителя, однако тот, кто будет работать сегодня, перенимает личность Тека, заботливого старого лекаря.

Личности могут передаваться даже в пределах целых семей, позволяя молодым измененияющимся получать преимущества от контактов, которые были установлены предыдущим владельцем личности.



Имена изменяющихся

Изменяющиеся могут использовать разные имена для каждой маски или личности, принимая новые имена также просто, как и новые лица. Истинное имя изменяющегося обычно односложно. Однако, иногда в имени изменяющегося делается упор на то, что чаще выражается при смене формы, чего не может быть у тех, кто имеет только одну форму. К примеру, двух изменяющихся могут звать Джин, однако один из них будет Джин-с-яркими-синими-глазами, а другой Джин-с-золотыми-щеками.

У изменяющихся очень изменчивое отношение к полу. Они рассматривают его как еще одно качество, которое можно изменить.

Имена изменяющихся: Бин, Вил, Джин, Дос, Кас, Лам, Мас, Никс, От, Пайк, Руз, Сим, Тукс, Фи, Харс, Юг.



Особенности изменяющихся

Ваш персонаж изменяющийся будет обладать следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличен на 2, а также 1 любая другая характеристика увеличивается на 1.

Возраст. Изменяющиеся взрослеют немного быстрее, чем люди, однако их жизненный цикл примерно одинаков — около 100 лет или меньше.

Несмотря на то, что изменяющийся может скрыть свой возраст, сами эффекты старости все равно действуют на него.

Мировоззрение. Изменяющиеся не любят привязывать себя к определенному мировоззрению. Те, кто следуют по пути Странника, верят, что хаос и изменения — это важные аспекты жизни. Большинство из них склонны к прагматичному нейтралитету. Лишь немногие из них склонны ко злу.

Размер. В своей естественной форме изменяющиеся достигают роста 5 или 6 футов, имея стройное телосложение. Их размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Изменение Внешности. В качестве действия вы можете изменить свой внешний вид или вернуться в естественную форму. Вы не можете скопировать внешний вид существа, которого ни разу не видели, а также вы возвращаетесь в свою истинную форму после смерти.

Вы сами решаете, как вы будете выглядеть, определяя рост, вес, черты лица, звук голоса, цвета всего тела, длину волос, пол, а также другие отличительные характеристики. Вы можете стать представителем другой расы, однако ваши игровые характеристики не меняются. Вы также не можете измениться под существо другого размера, так как вы и ваша основная форма тела остаются прежними. К примеру, если вы двуногий, то вы не можете стать четвероногим. новому образу.

Ваша одежда и снаряжение не меняется вместе с изменением внешнего вида, у них не меняется размер, и они не отражают ваш новый облик, поэтому вам необходимо носить с собой несколько комплектов одежды для полного соответствия.

Инстинкты Изменяющегося. Вы получаете навык владения двух из перечисленных ниже навыков: Запугивание, Обман, Проницательность, Убеждение.

Языки. Вы можете читать, писать и говорить на Общем и двух языках на ваш выбор.

Калаштар (ERLW)

Я - калаштар, рожденный в двух мирах. Больше тысячи лет назад мои предки связали нашу семейную линию с духом Каштай. Я - дитя этого союза. Каштай следует за мной. Ее воспоминания приходят ко мне во снах, и порой я слышу ее шепот в тишине моего разума. До тех пор, пока хотя бы одна из моих сестер жива, Каштай будет жить. А пока она будет жить, она будет сражаться с Ил-Лаштавар.

- Лакаштай, служитель света

Калаштар — это раса, которая была создана после слияния человечества с духами-беженцами из Плана Снов. Духи называют это место куори.

Калаштар всегда предстают мудрыми и духовными людьми, относясь с состраданием к каждому. Однако в калаштар есть нечто чужеродное. Их постоянно преследуют конфликты духов, с которыми они связаны.



Связь с духами

Каждый калаштар имеет связь с духом света, который также связан с другими членами семьи. В физическом смысле калаштар выглядят как люди, однако их духовные связи сильно влияют на них.

Калаштар имеют симметричные и слегка угловатые черты лица. Их движения и язык тела отличается от остальных людей.

Многие находят в этом грацию, однако некоторых это просто нервирует. Глаза калаштар светятся, когда они фокусируются над какой-то задачей или испытывают сильные эмоции.

Калаштар не может напрямую связываться с духом из куори. Калаштар может ощущать их связь как инстинкт или вдохновение на основе снов, которые дух показывал человеку. Эта связь дает калаштар слабые психонические способности, а также защиту от психических атак. Большинство из этих духов выступают в роли добродетелей, но среди них есть и воины.

Калаштар и Мастер могут обсудить этот вопрос, чтобы понять природу духа. Обычно калаштар знает имя и природу своего духа, но некоторые (к примеру, сироты-калаштар, воспитанные у посторонних) могут даже не знать об их связи с духами или об источнике своих сил.

Связь с духами может проявить в калаштар необычные особенности поведения.

Преследуемый кошмарами

Духи-добродетели, связанные с калаштар, сбежали с мира снов Дал Куор, чтобы скрыться от злых духов, захвативших мир.

Духи-повстанцы считают, что через медитацию и преданность они могут изменить фундаментальную природу Дал Куор, изменив баланс сил в сторону света.

Таким образом большинство сообществ калаштар сфокусированы на актах преданности вере, известные как Путь Света. Однако темные силы Дал Куора имеют свои планы на счет Эберона.

Используя силу, известную как Тьма Сновидений, эти монстры манипулируют жителями Хорвеира и уничтожают калаштар при любом удобном случае. Многие калаштар защищают себя от Тьмы Сновидений живя в сплочённых сообществах, которые чтут Путь Света.

Однако некоторые калаштар ставят перед собой цель найти агентов Тьмы Сновидений и противостоять их планам или просто защитить невиновных. Среди калаштар есть те, кто вырос в изоляции и не знает ничего ни о Дал Куоре, ни о Тьме Сновидений.

Такие представители расы могут использовать свои способности для личной выгоды. Они также могут действовать в разрез с убеждениями их духа. Это может вызвать конфликты между калаштар и духом и перепады настроения.

Имена калаштар

Имя калаштар формируется их личного префикса и имени духа куори внутри калаштар.

У каждого духа есть пол, однако он может как совпадать, так и не совпадать с полом самого калаштар. Женщины-калаштар могут иметь имя, которое другие примут за мужское, так как она может быть связана с духом мужского пола.

Сироты-калаштар вряд ли знают имя своего духа, поэтому они берут имя среди тех, кто их вырастил.

Мужские имена куори: Ваш, Кош, Мелк, Таш, Улад, Хад, Харет.

Женские имена куори: Ашана, Аштай, Вакри, Ишара, Нари, Тана, Тари.

Имена калаштар: Валакхад, Вишара, Далауаш, Долишара, Коратана, Кораташ, Ланхарет, Молавакри, Невиташи, Сорашана, Тораштай, Халакош, Хоратари.

Особенности поведения калаштар

k10 Особенность

- 1 Вы пытаетесь понять мотивы и чувства ваших врагов.
- 2 Вы предпочитаете использовать телепатию, вместо того, чтобы говорить вслух.
- 3 Вы чувствуете сильное желание защищать невиновных.
- 4 Вы используете логику снов для решения ситуаций
- 5 Вы обсуждаете разные вещи вслух со своим духом куори
- 6 Вы подавляете свои эмоции и полагаетесь на логику.
- 7 На вас очень сильно влияют эмоции окружающих вас людей.
- 8 Вы пытаетесь найти мирное решение любой проблемы, если это возможно.
- 9 В вас поселился дух воина, и вы готовы сражаться ради благородной цели.
- 10 Вы одержимы заговором Тьмы Сновидений.

Особенности калаштар

Ваш персонаж калаштар будет обладать следующими особенностями:

Увеличение Характеристик. Увеличьте значение вашей Мудрости на 2, а Харизмы на 1.

Возраст. Калаштар растут в физическом смысле точно также, как и люди, и имеют такой же жизненный цикл.

Мировоззрение. Благородный дух, связанный с калаштар, ведет его к порядку и добру.

Большинство калаштар совмещают самодисциплину с состраданием духа, однако есть те, кто борется с убеждениями самого духа.

Размер. По телосложению калаштар схожи с людьми, однако в среднем они на несколько дюймов выше.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Двойственность Разума. У вас имеется преимущество на все спасброски Мудрости.

Ментальная Дисциплина. Вы получаете сопротивление к психическому урону.

Связь Разумов. Когда вы используете эту способность, чтобы общаться телепатически с существом, вы можете Действием, дать ему возможность общаться с вами телепатически в течение 1 часа или до тех пор, пока вы Действием не окончите этот эффект.

Вы можете телепатически разговаривать с любым существом, которое видите, при условии, что оно находится в пределах досягаемости (расстояние в футах : ваш уровень $\times 10$). Вам не надо знать язык существа, чтобы оно понимало ваши телепатические сообщения, но существо должно быть в состоянии понимать по крайней мере один язык.

Чтобы использовать эту способность, существо должно видеть вас и находиться в пределах досягаемости этой способности. Вы можете дать возможность отвечать вам, только одному существу за раз.

Отделенный От Снов. Калаштар спит, но он не погружается в мир снов как остальные живые существа. Вместо этого его разум перенимает воспоминания от духа пока калаштар спит.

Это дает иммунитет к эффектам, которые могут наслать на вас сон, к примеру, заклинание «Вещий сон». Однако иммунитет не действует на заклинания, которые вас просто усыпляют, к примеру, «Усыпление».

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на Общем и Куори, а также на одном дополнительном языке на ваш выбор.



Кенку (VGM)

Карта, которую мы нашли, показала вход в Тайник с сокровищами короля-священника прямо в середине разрушенной части города. Мы без проблем приближались к нашей цели, но, когда мы достигли горевшего здания, внезапная какофония зазвучала во- круг нас. Птичий крик, кошачье шипение, собачий лай.

Лидда погнала нас назад, к более безопасным улицам города. Только когда мы вернулись в районы, патрули- руемые стражей, она объяснила, что шум означал, что бескрылый народ занял этот район, и что нарушение границы повлечет смерть.

– Гимбл, Заметки Охотника за Сокровищами

Преследуемые древним преступлением, которое лишило их крыльев, кенку блуждают по миру как бродяги и грабители, живущие на отшибе человеческого общества. Кенку имеют зловещую репутацию, которая не совсем уж незаслуженна, но они могут оказаться целями союзниками.

Древнее проклятие

Кенку однажды служили таинственной, могущественной сущности на другом плане существования. Некоторые полагают, что они были приспешниками Граз'зта, другие говорят, что они были разведчиками и исследователями Герцогов Ветра Аакуы. В любом случае, согласно легенде, кенку предали своего повелителя. Не сумев противиться соблазну красивого сверкающего сокровища, кенку спланировали украсть предмет и сбежать на Материальный План.

К сожалению для кенку, их повелитель раскрыл их план прежде, чем они смогли его осуществить. В ярости, эта сущность наложила на них три ужасных проклятия. Во-первых, любимые крылья кенку иссохли и отвалились, оставив их привязанными к земле. Во-вторых, за то, что их изобретательность и умения обернулись интригами против их покровителя, из их душ была вырвана искра творческого потенциала. И наконец, чтобы гарантировать, что кенку никогда не смогут выдать его тайны, их повелитель лишил их голоса. Как только эта сущность удовлетворилась наказанием, кенку были отпущены на Материальный план.

С тех пор кенку блуждают по миру. Они обосновываются в местах, которые принимают их, обычно мрачные города, которые переживают тяжелое время и наводнены преступностью.

Мечты о полёте

Больше чем что либо, кенку хотят вернуть свою способность летать. Каждый кенку рождается с желанием подняться в воздух, и те, кто изучает колдовство, делают это в надежде овладеть заклинаниями, которые позволяют им лететь. Слухи о магических предметах, таких как ковры-самолеты, метлы, способные летать, и аналогичных предметах, пробуждают у кенку большое желание приобрести их себе.

Несмотря на отсутствие крыльев, кенку любят жить в башнях и других высоких строениях. Они ищут руины, которые простираются к небу, хотя им не хватает мотивации и креативности, чтобы сделать в них ремонт или укрепить их. Даже в этом случае, их легкий вес и размер позволяют им жить в хрупких строениях, которые обрушились бы под человеком или тем более орком.

Некоторые гильдии воров используют кенку как наблюдателей и посыльных. Кенку живут в самых высоких зданиях и башнях, контролируемых гильдией, что позволяет им, прячась на верхних уровнях, наблюдать за городом.



Безнадежные плахиаторы

В результате отсутствия у них творческого потенциала, кенку комфортнее быть прислужниками могущественного руководителя. Лидеры стай поддерживают дисциплину и минимизируют конфликты, но они не способны эффективно планировать или составлять долгосрочные планы.

Хотя они неспособны говорить своим собственным голосом, кенку отлично могут подражать любому звуку, который они слышат, от голоса халфлинга до шума камней, падающих вниз по склону.

Однако, кенку не может создать новые звуки и может общаться только используя звуки, которые он уже слышал. Большинство кенку использует смесь из подслушанных фраз и звуковых эффектов, чтобы передать свои идеи и мысли.

К тому же, кенку неспособны придумывать новые идеи или создавать новые вещи. Кенку может скопировать существующий предмет с исключительным умением, что позволяет им стать превосходными ремесленниками и писцами. Они могут копировать книги, делать точные копии предметов, и преуспевать на других должностях, где от них требуется создавать большое количество одинаковых предметов.

Немногие кенку находят удовлетворение в такой работе, так как их поиск свободного полета делает их малопригодными для занятий рутиной.

Идеальные прислужники

Кенку собираются в группы, называемые стаями. Стая возглавляет самый старый и самый опытный Кенку с самым широким запасом знаний из которого можно черпать информацию, часто называемый Мастером.

Хотя кенку не может создать новую вещь, у них есть талант к изучению и запоминанию подробностей. Таким образом, амбициозный кенку может отличаться как превосходный шпион и разведчик. Кенку, который знает хитрые схемы и планы, разработанные другими существами, может их использовать. У кенку отсутствует способность импровизировать или изменять план, но мудрый Мастер приводит в исполнение одновременно несколько планов, уверенный, что подчиненные будут в точности следовать приказам.

Поэтому многие кенку живут немудрёной жизнью, служа посыльными, шпионами, и наблюдателями для гильдий воров, бандитов и других преступных картелей. Сеть кенку может передать птичий щебет или подобный шум через город, предупреждая союзников о подходе патруля стражи или сообщая о наилучшей возможности для грабежа.

Так как кенку может точно воспроизвести любой звук, сообщения, которые они передают, редко меняются или теряют смысл. Посыльные—люди могли бы изменить слова или фразы и нечаянно исказить сообщение, но кенку с точностью воспроизводят то, что они слышали.

Искатели приключений кенку

Приключенец кенку – это обычно оставшийся в живых из стаи, которая понесла тяжелые потери, или редкий кенку, которому надоела жизнь преступника. Такие кенку более амбициозны и смелы, чем их товарищи.

Другие начинают самостоятельные исследования тайн полета, овладевая магией, или пытаются раскрыть тайну своего проклятия и найти способ снять его.

У приключенцев кенку, несмотря на их относительную независимость, все еще есть склонность искать компаньона, чтобы подражать ему и следовать за ним. Кенку любят подражать голосу и словам своего компаньона.

Имена кенку

Учитывая, что кенку может копировать любой звук, их имена состоят из поразительного разнообразия звуков и шумов. Имена кенку в основном делятся на три нижеследующие категории, мужские и женские имена не отличаются.

Кенку головорезы, воины и бандиты используют как имя звук, издаваемый оружием, таким как лязг булавы о броню или звук ломающейся кости. Не-кенку обращаются к кенку, описывая



этот звук. Примеры этого типа имен: Разбиватель, Лязгун, Разрезатель, и Грохотун.

Воры, мошенники и грабители кенку используют как имя крики животных, обычных для города. Таким образом кенку могут обращаться друг к другу, в то время как те, кто слышит их, принимают их за обычных животных.

Не-кенку используют имена, которые относятся к издаваемому звуку или к животному, которому кенку подражает, такие как: Крысиный Скрепежет, Свистун, Мышатник и Рычун.

Некоторые кенку отворачиваются от преступности, чтобы вести законные дела. Эти кенку используют как имя звуки, издаваемые при их ремесле. Моряк повторяет звук трепещущего паруса, в то время как кузнец подражает лязгу молотка о металла.

Не-кенку дают им имена по ремесленным звукам, такие как Хлопок Паруса, Молоточник и Резатель.

Особенности кенку

Ваш персонаж кенку обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Кенку имеют более короткую жизнь, чем люди. Они достигают зрелости к 12 годам, и могут дожить до 60 лет.

Мировоззрение. Кенку – хаотические существа, редко берущие на себя длительные обязательства, и они заботятся главным образом о собственной шкуре. Они как правило хаотично-нейтрального мировоззрения.

Размер. Кенку примерно 5 футов в высоту и весят от 90 до 120 фунтов.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов.

Мастер Подделок. Вы можете копировать почерк и ремесло других существ. Вы получаете преимущество на все проверки, проводимые для создания подделки или копии существующего объекта.

Подготовка Кенку. Вы владеете на ваш выбор двумя из следующих навыков: Акробатика, Обман, Скрытность и Ловкость рук.

Имитирование. Вы можете подражать звукам, которые Вы слышали, включая голоса.

Существо, которое слышит звуки, которые вы издаете, может определить что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательность), против вашей проверки Харизмы (Обман).

Языки. Вы можете читать и писать на Общем и Ауране (воздушный диалект Первичного), но вы можете говорить только используя способность Имитирование.



Кентавр (МОТ,GGR)

«Я слышал, из кентавров получаются отличные скакуны!»

— Бэтли Летноног, полуорослик искатель приключений, никогда не читавший копыта ярости Ирвила Грэйборна из Солнечных увалов

Кентавры, одинокие странники и чтецы предзнатоменований природы, избегают конфликтов, но будучи загнанными в угол, сражаются с яростью. Они селятся на огромных пустошах, держась подальше от границ, законов и общества других существ.

В раскинувшихся городах Равники, где «открыта дорога», противоречит реальности и «открытая равнина» - бессмыслецей, кентавры никогда не теряют любви к широким пространствам и свободе передвижения.

Насколько это возможно, кентавры бегут по широким площадям, просторным паркам и просторам руин и обломков. Они несутся наперегонки с ветром, грохоча копытами и хвост развивается позади них, пока на их пути не появляется следующая стена и не останавливает их.

Природная кавалерия

У кентавров верхняя часть тела, вплоть до талии, мускулистая, как у людей, и они демонстрируют все человеческое разнообразие оттенков кожи и черт лица.

Уши у них слегка заострены, но лица шире и квадратнее, чем у эльфов. Ниже пояса у них тела небольших лошадей, с различным диапазоном окраски - от различных оттенков каштанового или гнедого до пятнистых или даже зеброподобных полосатых узоров.

Большинство кентавров укладывают свои волосы и хвосты одинаковым образом. Кентавры Селезний предпочитают длинные, ниспадающие волосы. Кентавры Груула небрежно постригают волосы, создавая остроконечные прически.

Верхние части тела кентавров сравнимы по размерам с человеческими туловищами, а их нижние лошадиные тела в среднем достигают около 4 футов в холке. Хотя они меньше человеческого всадника на лошади, они выполняют те же роли, что и кавалерия, гонцы, дозорные и разведчики.

Близость к природе

Кентавры имеют близость к миру природы. Среди гильдий, разделяющих эту близость, кентавры отдают предпочтение остаткам клана Груул и широким площадям конclave Селезний над подземными туннелями Голгари и лабораториями Симиков.

Кентавры прославляют жизнь и развитие, а рождение жеребенка - это всегда повод для праздника.



В то же время они чтят традиции прошлого, и среди Груулов, и среди Селезний они являются голосами памяти и истории, сохраняя старые обычаи и сохраняя живыми легенды о героях предков.

Они чувствуют близкое родство с дикими животными, возможно, из-за их собственных лошадиных тел, и наслаждаются ощущением бега рядом со стадами и стаями других животных.

Кланы и Общины

Кентавры чувствуют взаимосвязанность природного мира. Таким образом, они воспринимают семью и общины как микромир этой великой связи. Груулы имеют сильную клановую идентичность, а кентавры Селезний яростно преданы своим небольшим общинам, также гильдии в целом. Их любовь к истории и традициям также означает, что кентавры с большей вероятностью, чем большинство других жителей Равники, вступают в ту же гильдию, что и их родители.

Имена Кентавров

Данные кентаврам имена передаются по семейным линиям. Имя, данное новому жеребенку, обычно является именем недавно умершего члена семьи того же пола, хранящего живую память - и, как полагают кентавры, некоторый осколок души умершего.

Кентавры не пользуются фамилиями, но они носят символы, которые представляют их семейную принадлежность. Эти символы могут включать изображения растений или животных, записанные семейные лозунги, косы и бусины, которые носят в волосах и хвосте, или даже определенные узоры из ткани.

Мужские Имена: Бонмод, Боруво, Чоди, Дронан, Козим, Милош, Нинос, Олекси, Орвал, Радовас, Радом, Ростис, Светес, Томис, Трихиро, Волим, Владим, Ярог.

Женские Имена: Дайва, Дуня, Эльная, Галисня, линя, Котяли, Ляля, Лития, Мадя, Мира, Неджа, Никья, Остани, Пиня, Рада, Раися, Стасоля, Татана, Жендоя, Зория.

Особенности Кентавров

Ваш персонаж - кентавр имеет следующие расовые особенности. Эти особенности также подходят для кентавров других миров, где есть кентавры фейского происхождения.

Эти кентавры меньше, чем кентавры не-феи, которые существуют некоторых мирах.

Увеличение Характеристик. Ваш значение Силы увеличивается на 2, а ваша Мудрость увеличивается на 1.

Возраст. Кентавры взрослеют и стареют примерно с той же скоростью, что и люди.

Мировоззрение. Кентавры склонны к нейтралитету. Те, кто присоединится к Селеснии чаще нейтрально - добрые, а те, кто присоединиться к Груулам, как правило, хаотичн - нейтральны.

Размер. Кентавры имеют рост от 6 до 7 футов, а их лошадиные тела достигают около 4 футов в холке.

Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 40 футов.

Фея. Ваш тип существа-фея, а не гуманоид

Разбег. Если вы двигаетесь по крайней мере на 30 футов по направлению к цели, а затем поражаете ее атакой оружием ближнего боя в том же направлении, то вы можете мгновенно совершить одну атаку Бонусным Действием, эта атака совершается вашими копытами.

Копыта. Ваши копыта-это естественное оружие ближнего боя, которое вы можете использовать для нанесения безоружных ударов.

Когда вы атакуете ими, вы наносите дробящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо обычного дробящего урона для безоружного удара.

Лошадиное Телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать или тянуть.

Кроме того, любой подъем, требующий рук и ног, особенно труден для вас из-за ваших лошадиных ног. Когда вы совершаете такой подъем, каждый фут движения стоит вам 4 дополнительных фута, вместо обычного 1 дополнительного фута.

Уцелевший. Вы владеете одним из следующих навыков по вашему выбору: Уход за животными, Медицина, Природа или Выживание.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Сильване.

Сильван широко распространен в конclave Селезнии, поскольку он богат словарным запасом для описания природных явлений и духовных сил.



Кованый (ERLW)

«Пирс был создан на основе дизайна, а ты был создан по случайности», - проговорил Лакаштай. «Душа - вот что важно, а не форма сосуда». «Почему ты считаешь, что у него есть душа?» - спросил Геррион. «А почему ты считаешь, что она есть у тебя?»

-Кит Бэйкер, «Разрушенные земли»

Кованые были созданы для сражения в Последней Войне. Первые кованые были лишь бездушными автоматонами, но Дом Каннит отдал огромные ресурсы, чтобы улучшить этих стальных солдат.

Неожиданный прорыв в производстве породил полностью разумных солдат, в которых смешались органические и неорганические материалы. Кованые могут быть сделаны как из дерева, так и из металла, однако они также могут чувствовать боль и эмоции. Созданные в качестве оружия, они должны теперь найти свою цель, когда война окончена. Кованые могут стать верными союзниками, хладнокровными убийцами или провидцами для тех, кто ищет смысл жизни.

Живая сталь и камень

Кованые были созданы из органических и неорганических материалов. Шнуры, похожие на корни деревьев, усиленные алхимическими жидкостями, служат в качестве мышц, которые содержаться внутри каркаса из стали, камня или дерева. Бронированные пластины служат в качестве внешней защиты и оболочкой для внутренностей. Все кованые следуют одному дизайну лица: шарнирная челюсть и кристаллические глаза, встроенные под надбровными дугами. В самом центре лба располагается метка, уникальная для каждого кованого. Все, что не входит в эти общие элементы дизайна кованых, может быть изменено в зависимости от того, чего хотел добиться его создатель. Воин-джаггернаут - это огромное создание, закованое в толстые стальные пластины, а обычный боец может быть сделан из дерева и легкого материала, который дарует ему легкость и легкость передвижения.

Несмотря на то, что они сделаны из стали, камня или дерева, кованые - это гуманоиды. Отдых, исцеление, магия и проверки по Медицине дают такие же эффекты для кованых, как и для обычных гуманоидов. Кованые могут сфокусироваться на свой разум для того, принимая одну из оборонительных поз. Кованые, которых впереди ждет серьезное сражение, могут сфокусироваться на прочности и выносливости.

В мирное время они могут принимать более миролюбивую форму.

Личностные качества кованых

Кованые были созданы для того, чтобы служить и воевать. Для большего времени своего существования кованые выполняли четко определенные функции и были сфокусированы только на конкретной роли.

Договор Тронхолда дал им свободу, однако многие кованые испытывали трудности в поисках своего места в мире без войны, а также не понимали, как нужно относиться к тем, кто их создал. Обычные кованые проявляют очень мало эмоций. Многие из них выполняют какую-то конкретную цель: защита союзников, выполнение контрактных обязательств или другие цели. Они целиком и полностью посвящают себя этой задаче, как когда-то они посвятили себя войне. Однако среди них есть и те, кто решили исследовать свои ощущения и свою свободу.

Многие кованые не имеют никакого интереса к религии, однако некоторые могут посвятить себя вере или мистицизму, пытаясь найти для себя великую цель или достичь более глубокого понимания. Обычно кованые обладают мускулистым бесполым телом. Некоторые кованые игнорируют саму суть пола полностью, однако другие могут сымитировать гендерные особенности окружающих их людей.



Имена кованых

Кованым присвоены численные номера во время войны. Многие из них получили клички от своих товарищей. Когда они стали свободными, кованые выбрали себе имена, которые могли бы отразить их новый путь. Малая часть кованых взяла себе человеческие имена в честь павшего товарища или наставника.

Имена кованых: Бастион, Булава, Вмятина, Дерево, Железо, Знамя, Камень, Клинок, Копье, Красный, Кристалл, Кузнец, Лук, Меч, Молот, Палащ, Пика, Пятый, Резак, Ржавый, Синий, Скаут, Стена, Счастливчик, Храм, Хранилище, Хруст, Церковь, Штаны, Якорь.

Особенности кованых

Ваш персонаж кованый обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 2, так же увеличьте одну характеристику на ваш выбор на 1.



Возраст. Обычные кованые обладают возрастом от 2 до 30 лет. Максимальный возраст кованого остается загадкой. На данный момент ни один кованый не показал хоть какие-то признаки старения. Так же они невосприимчивы к эффектам магического состаривания.

Мировоззрение. Большинство кованых предпочтуют порядок и дисциплину, склоняясь в сторону закона и нейтральности. Однако некоторые впитали в себя мораль (а также ее отсутствие) от тех, кому они служили.

Размер. Большинство кованых достигают роста от 5 до 6,5 футов.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Стойкость Кованых. Вы были созданы для того, чтобы обладать невероятной прочностью, что дало вам следующие преимущества:

- Вы имеете преимущество для Спасбросков против яда, а также вы получаете сопротивление к урону ядом.
- У вас есть иммунитет к болезням.
- Вам не нужно есть, пить и дышать.
- Вам не нужно спать, и вас нельзя магически усыпить.

Отдых стража. Когда вы устраиваете продолжительный отдых, вы должны оставаться как минимум 6 часов в без движения и активности, вместо сна.

В таком состоянии вы становитесь неподвижны, но остаетесь в сознании и можете всё видеть и слышать.

Встроенная Защита. Ваше тело имеет встроенную защиту, которую можно усилить доспехом:

- Вы получаете +1 к Классу Доспеха.
- Вы можете встраивать только те доспехи, которыми вы владеете, и не можете встраивать щиты. Чтобы надеть доспех, вы должны встроить её в свое тело. Для этого вы должны быть в контакте с бронёй в течение 1 часа.

Чтобы снять броню, вы должны потратить 1 час на то, что бы извлечь её из себя.

Вы можете встраивать или извлекать доспехи во время отдыха. Пока вы живы, ваши доспехи не могут быть изъяты из вашего тела против вашей воли.

Специальная Сборка. Вы получаете владения одним из навыков по вашему выбору и одним инструментом по вашему выбору.

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на Общем, а также на одном дополнительном языке на ваш выбор.

Кобольд (VGM)

Кобольды — трусливые рептилиеподобные гуманоиды, которые поклоняются злым драконам как полубогам и служат им в качестве приспешников и подхалимов. Кобольды обитают в логовах драконов, когда могут, но обычно заселяют подземелья, собирая сокровища и безделушки, чтобы добавить к их собственным крошечным кладам.

Сила в числе

Кобольды — яйцекладущие существа. Они созревают быстро и могут прожить более ста лет, становясь под старость «большим вирмом». Однако много кобольдов погибает, прежде чем они достигнут конца своего первого десятилетия. Физически слабые, они — легкая добыча для хищников. Эта уязвимость вынуждает их объединяться. Превосходя числом, они могут выиграть сражение с мощным противником, пусть и зачастую с огромными потерями.

Умелые строители

Кобольды восполняют свою физическую немощность заумностью, с которой создают ловушки и тунNELи. Их логовища состоят из низких туннелей, по которым они двигаются легко, но в которых тесно более крупным гуманоидам. Кобольды также усеивают свои логовища ловушками. Большинство коварных ловушек кобольдов использует опасные природные явления и других существ. Натянутая веревка может активировать пружинную ловушку, которая мечет глиняные горшки с плотоядной зеленой слизью или швыряет в нарушителей ящики с ядовитыми гигантскими многоноожками.

Потерянный бог

В дополнение к драконам, которых они почитают, кобольды поклоняются малому богу по имени Куртулмак. Легенды говорят о том, как Куртулмак был вассалом на службе у Тиамат в Девяти Преисподних, пока Гарл Златоблеск, бог гномов, не украл безделушку из сокровищ Королевы Драконов. Тиамат послала Куртулмака, чтобы тот вернул сокровище, но Гарл Златоблеск разыграл его, обрушив почву и заманив бога кобольдов в ловушку, в подземный лабиринт. Поэтому кобольды ненавидят гномов и розыгрыши любого вида. Самые преданные последователи Куртулмака посвящают себя поиску и освобождению своего потерянного бога из тюремного лабиринта.

Особенности Кобольдов

Ваш персонаж—кобольд обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2.

Возраст. Кобольды достигают зрелости к 6 годам, и могут дожить до 120 лет, но редко это делают.

Мировоззрение. Кобольды по своему существу эгоистичны, что делает их склонными ко злу, но их опора на силу их группы делает их склонными к законному мировоззрению.

Размер. Рост Кобольдов между 2 и 3 футами, а вес от 25 до 35 фунтов.

Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное Зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Склонись, Съёжься И Умоляй. Как действие в свой ход, вы можете жалобно съёжиться и взмолить о пощаде, чтобы отвлечь соседних противников.

До конца вашего следующего хода, ваши союзники получают преимущество на броски атаки против врагов, находящихся в пределах 10 футов от вас, которые могут вас видеть.

Используя это свойство, Вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Тактика Стai. Вы имеете преимущество при бросках атаки против существа, если по крайней мере один из Ваших союзников в пределах 5 футов от этого существа, и союзник не недееспособен.

Чувствительность К Солнечному Свету. Вы совершае с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языках.





Леонин (МОТ)

Леонины охраняют сияющие земли Орескоса, золотую равнину, куда даже боги редко вторгаются. Прайды этих кочевых, похожих на Львов гуманоидов редко взаимодействуют с другими народами, имея все необходимое на своей сияющей родине и зная о коварстве чужаков. Тем не менее, некоторые леонины задаются вопросом, что лежит за пограничными горами Орескоса, и стремятся проверить себя в большом мире.

Благородные и Безжалостные

Леонины обычно несколько выше людей и двигаются с грацией, которую даруют им их физические тела. Рыжевато-коричневый мех покрывает тела леонинов, а у некоторых растут густые гривы разных оттенков—от золотистого до чёрного. Хоть их руки настолько же ловки, как и у других гуманоидов, леонины так же имеют выдвижные кошачьи когти, которые они могут мгновенно вытягивать. Это, наряду с их способностью издавать пронизывающий кости рев, дарует большинству леонинов вид, способный легко меняться от королевского к устрашающему.

Леонины часто действуют самоуверенно, иногда это окно принять за надменность. В то время как это может успокоить союзников, подобное поведение может вызывать неповинование тем, кого леонин воспринимает как ложного авторитета или недостойного доверия эксперта.

Вспыльчивые

Представители других народов часто воспринимают леонинов как обидчивых, агрессивных и нетерпимых к критике созданий. Правда же заключается в том, что многие леонины просто наслаждаются сражением, будь то словесное или физическое. Они получают удовольствие от споров, борьбы, спарингов и даже сражений, наслаждаясь возможностью тренировать свой ум и тело.

Из этого также следует, что леонины не склонны таить обиду. Воин может с резко ответить на оскорбление, но когда бой окончен (и превосходство леонина доказано), оскорбление забывается—вместе с поверженным врагом.

Прайд и Самодостаточность

Мало кто из леонинов посвящает себя служению богам. Много веков назад леонины поклонялись тем же богам, что и люди, но после того, как многие из их прайдов пострадали от рук тирана Агномаха, большинство леонинов отвергли богов. Дело не в том, что они отрицают существование божеств; они просто считают богов непостоянными и, как следствие, недостойными поклонения. Таблица «Леонин и боги» может дать представление о том, какие отношение у вашего леонина к богам.

Леонин полагается лишь на себя и свой прайд. Прайд связан воедино совместным прохождением всех жизненных испытаний и, в частности, священным актом охоты.

Леонин и боги

кб Отношение

- 1 Меня забавляют выходки богов и их искренних, но в конечном счете обманутых смертных последователей, и я чувствую самодовольное превосходство в своей отрешенности.
- 2 Вмешательство богов в дела смертных пробуждает во мне гнев и злость. Я хочу, чтобы они просто оставили нас в покое!
- 3 Я рассматриваю богов как достойных противников—невероятно умных и хорошо подготовленных к продолжительному поединку, но в конечном счете обреченных на проигрыш.
- 4 Я уверен, что все плохое, происходящее в мире, в конечном счете можно свалить на богов, но я закатываю глаза при каждом новом повороте судьбы и пытаюсь жить дальше.
- 5 Я хотел бы быть таким же наивным, как люди и другие смертные, которые на самом деле думают, что «боги заботятся о них». Мне не хватает такой наивности.
- 6 Я не говорю об этом среди других леонинов, но в действительности, я почитаю богов и стараюсь угодить им своими действиями.

Имена Леонинов

Наряду со своими личными именами, леонины идентифицируют себя со своим прайдом. Например, член прайда кремневого когтя с личным именем Зиоре, скорее всего, будет называть себя Зиоре из кремневого Когтя

Женские имена: Алетха, Атагонэ, Демне, Доксия, Экат, Эриз, Грагонда, Ядма, Койла, Орамне, Сеза, Зиоре.

Мужские имена: Апто, Атоз, Барагон, Брюгуз, Еремоз, Гориоз, Грекс, Ориз, Пиксатор, Теоз, Ксемнон, Ксиор.

Имена прайдов: Янтарноглазые, Кремневый Коготь, Золотое Поле, Железногривые, Звездное Братство, Проводники Солнца.

Особенности Леонинов

Ваш персонаж—леонин обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения величится на 2, а Силы на 1

Скорость: Ваша базовая скорость ходьбы составляет 35 футов.

Возраст. Леонины взрослеют и стареют примерно с той же скоростью, что и люди.

Мировоззрение. Леонины склонены к хорошему мировоззрению. Леонины, считающие гордость превыше всего, склонны к законно-доброму мировоззрению.

Размер. Леонины обычно имеют рост более 6 футов, а некоторые из них даже выше 7 футов. Ваш размер — Средний.

Тёмное Зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Когти. Ваши когти—это естественное оружие, которое вы можете использовать для совершения безоружных атак. Если вы атакуете ими, то нанесите рубящий урон, равный $1\text{d}4 +$ ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, характерного для безоружного удара.

Инстинкты Охотника. Вы владеете одним из следующих навыков по вашему выбору: Атлетика, Запугивание, Внимание или Выживание.

Устрашающий Рёв. В качестве Бонусного Действия вы можете издать необычайно устрашающий рёв. Существа по вашему выбору в пределах 10 футов от вас, которые способны вас услышать, должны преуспеть в Спасброске Мудрости или быдуть бояться вас до конца вашего следующего хода. Сл Спасброска равна $8 +$ Ваш Бонус Мастерства + модификатор вашего Телосложения.

После использования этой способности, вам необходимо окончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем использовать её повторно.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и языке Леонинов.



Локсадон (GGR)

Локсадоны — это слоны-гуманоиды, являющиеся оазисом спокойствия на оживленных улицах Равники. Они гудят или напевают в звучных тонах, передвигаются очень медленно или сидят совершенно неподвижно. Если спровоцировать, то локсадоны становятся священным ужасом — они ревут от ярости, трубят и хлопают ушами. Их мудрость и яростная сила, а также свирепая лояльность и непоколебимые убеждения, являются важными активами для гильдий.

Неуклюжие гиганты

Локсадоны возвышаются над большинством других гуманоидов, достигая в высоту семи футов. Их головы (хоботы, бивни, уши и лица) являются слоновыми, а неповоротливые гуманоидные тела покрыты толстой кожей. На их руках четыре толстых пальца, а их плоские ступни оставляют овальные следы, схожие со следами слонов.

Как и у настоящих слонов, хобот локсадонов — это полезный признак, который дополняет их руки. Помимо того, что он дарует способность лучше чувствовать запахи, хобот может быть использован для поднятия даже тяжелые предметов, а два небольших отростка на конце, похожих на пальцы, позволяют проводить мелкие манипуляции.

Хобот может быть использован для того, чтобы доставить еду и воду до рта, а также исполняет роль дыхательной трубки.

Одаренные каменщики

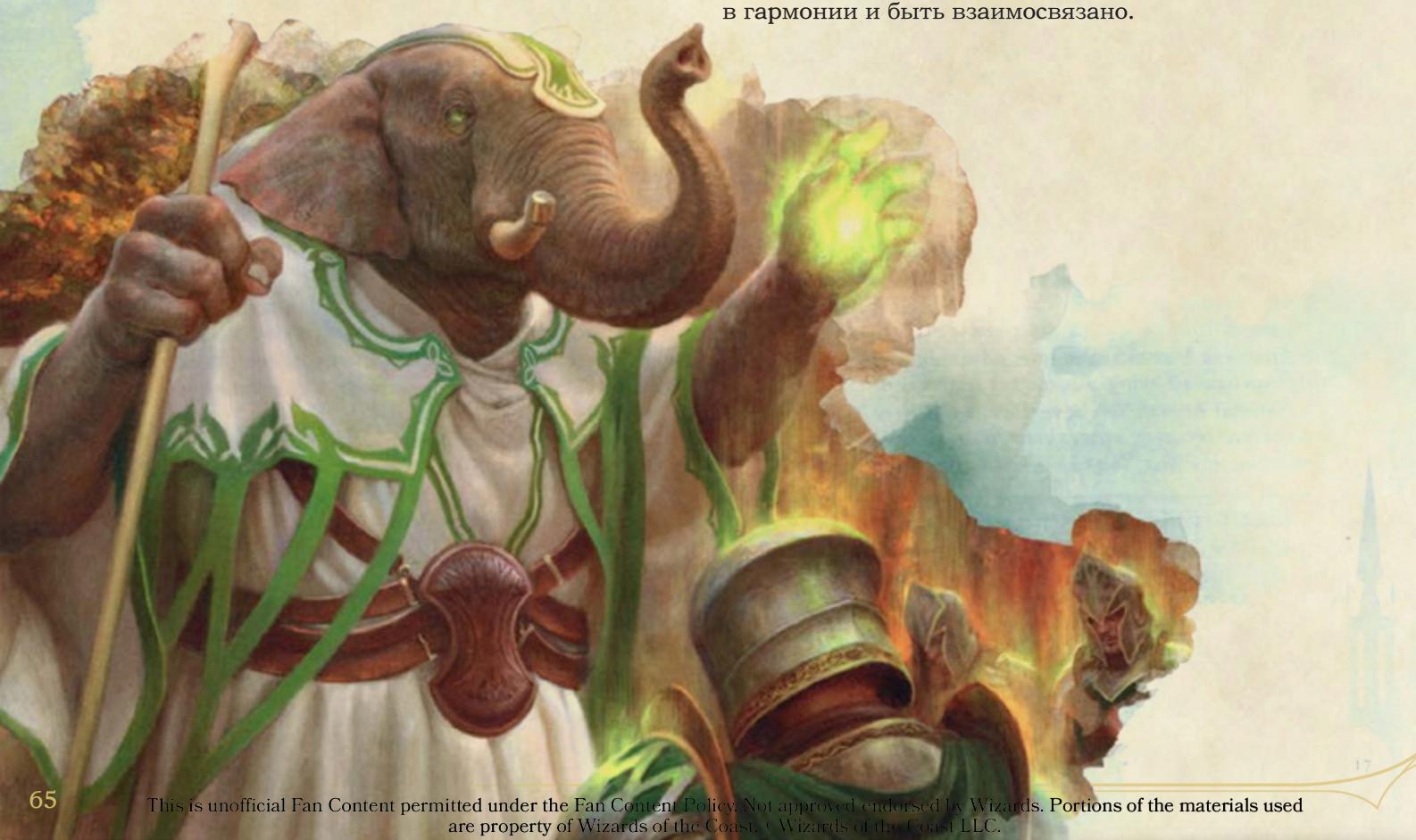
Локсадоны — это неутомимые и терпеливые ремесленники, обладающие непревзойдённой интуицией к своему искусству. Пока они воспитывают духовных лидеров, их дар работы с камнем настолько естественен, что они могут впасть в недоумение, когда придет время передавать свои знания. Среди других представителей Селезнии именно на локсадонов ложится ответственность за возведение великолепных собороподобных строений, похожих на дендриумы.

Неуклонная преданность

Локсадоны верят в ценность сообщества и жизни. Именно это они нашли в Конclave Селезнии. Те, кто предпочитают преимущества порядка, могут также присоединиться к Синдикату Орзовов или Сенату Азориусов.

Локсадоны верят, что участники группы ответственны за то, чтобы приглядывать друг за другом. Как только они присоединились к гильдии или связали себя с другими в любом виде, они посвящают себя поддержанию этой связи. Они согласовывают свои действия и могут пожертвовать собой во благо группы. Они ожидают точно такой же самоотдачи от остальных участников группы, а разочарование может быть очень сильным, когда их доверие было предано.

Главное различие между локсадонами, привнесшим к разным гильдиям, заключается в их чувстве размера сообщества, к которому они принадлежат. Для локсадонов в Конclave Селезнии сообщество — это мир и все живые существа в нем. Каждый его элемент важен, все должно жить в гармонии и быть взаимосвязано.



Сообщество локсодонов из Азориусов представляет из себя все разумные расы, которым требуются законы и порядок, чтобы функционировать вместе. А те, кто попал в Синдикат Орзовов, считают, что сообщество — это сам Синдикат, чьи интересы идут впереди интересов других групп.

Имена локсодонов

Имена локсодонов включают в себя обертоны звуков, производимых резонансными носовыми камерами локсодонов. Они отражают статус, связи с семьей и роль в обществе.

Так как большинство представителей других рас не может слышать или отличить эти тона, а о воспроизведении и речь не идет, локсодоны переводят их следующим образом: Иерарх, Почитатель, Мать, Целитель и Святой.

Мужские имена: Баюл, Беров, Бруж, Весел, Добрун, Друж, Керуж, Голомов, Илромов, Кел, Никун, Ондроc, Радомов, Свитил, Тамуж, Трум, Чедумов.

Женские имена: Аж, Божа, Вериж, Весмова, Данцу, Дужа, Зариж, Зуржа, Илюжа, Иржи, Катрун, Лиуда, Майа, Раду, Суфья, Тотур, Фанур, Шуя, Юлна, Ясу.

Особенности локсодонов

Ваш персонаж-локсодон обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Телосложения увеличен на 2, а показатель Мудрости — на 1.

Возраст. Локсодоны взрослеют примерно также, как и люди, однако живут около 450 лет.

Они высоко ценят мудрость и опыт, поэтому совереннолетними локсодоны становятся в возрасте 60 лет.

Мировоззрение. Большинство локсодонов заинтересованы в послушности, верят в ценность мира и порядочную жизнь. Они также склонны к добру.

Размер. Локсодоны возвышаются на 7 или 8 футов. Их массивные тела весят от 300 до 400 фунтов. Ваш размер — Средний.

Крупное Тело. Вы считаетесь на один размер больше для определения веса, который вы можете нести, толкать и поднимать.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Храбрость Локсодонов. У вас есть преимущество к Спасброскам против очарования и испуга.

Естественная Броня. У вас толстая кожа.

Когда вы не носите доспех, ваш Класс Доспеха равен $12 + \text{модификатор Ловкости}$.

Вы можете использовать свою естественную броню для определения Класса Доспеха, если доспехи на вас будут давать вам меньший Класс Доспеха.

Бонус от щита добавляется, если вы используете естественную броню.

Навык Каменщика. Вы получаете навык владения инструментами каменщика.

Хобот. Вы можете хватать вещи своим хоботом, и вы можете дышать с его помощью.

Хобот имеет достигаемость 5 футов, и он может поднять вес, равный $5 \times \text{показатель Силы}$. Вы можете использовать его для выполнения следующих простых задач: поднимать, опускать, удерживать, толкать или тянуть предмет или существо; открывать или закрывать дверь, или контейнер; хватать кого-либо; или наносить безоружный удар.

Ваш ДМ может позволить добавить другие простые задачи к этому списку.

Ваш хобот не может держать оружие или щит, или делать что-либо, требующее ручной точности, например, использовать инструменты, магические предметы или выполнять соматические компоненты заклинания.

Обостренный Нюх. Благодаря вашему чувствительному хоботу, вы получаете преимущество для проверок Внимательности (Мудрость), Выживания (Мудрость) и Анализу (Интеллект) основанные на обонянии (запахе).

Языки. Вы можете спокойно говорить, писать и читать на Общем и Локсодоньем.



Локата (LR)

Обыкновенные водные создания, которых избегают как сухопутные путешественники, так и подводные жители. Локаты живут в тесных общинах, разбросанных по всему миру в морях, озерах и водоёмам. Локаты обладают чешуйчатой охристой кожей с зеленоватым и желтоватым оттенками. Бугристая, ржавого цвета кожа покрывает их грудь и животы, а пятнистые волны зеленого, коричневого и оранжевого цветов покрывают их плавники, похожие на стареющие водоросли.

От Локат исходит сильный рыбный запах, когда находятся над водой, что, в дополнение к их уже нервирующему виду, отталкивает большинство сухопутных обитателей. Вопреки своему угрожающему виду, они идут на всё, чтобы подружиться с живущими на поверхности, предлагая безопасные проходы через воды, указывая на опасные рифы и намекая на затонувшие сокровища в обмен на прочную керамику и металлические инструменты и оружие, а также клубни, которые считаются деликатесом.

Среда обитания и общество

Локаты не любят сражений и убегают, когда их разоружают или превосходят числом. Локаты высоко ценят общину, никогда не оставляют друзей и идут на всё, чтобы вернуть своих товарищей.

Среди себеподобных и дружественных к ним рас локаты единственные социальные существа, которые ведут очень похожий на человека, хотя и простой, образ жизни. Локаты работают по камню, кораллам и костям, чтобы произвести грубые орудия, которые они используют.

Они пытаются обменивать свои знания о местных водных территориях на керамические и металлические изделия наземными жителями.

Локаты пытаются в основном подводными растениями и моллюсками, дополняя их случайной рыбой. Им также нравится есть корнеплоды, когда у них получается их заполучить.

Каждое племя возглавляет матриарх, которая также служит главным источником яиц. Каждый взрослый член племени несет ответственность за воспитание одного молодого локата как своего собственного. Они часто приручают мурен, и воины могут использовать гигантских угрей в качестве лошадей.

Особенности локата

Ваш персонаж-локата обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Силы увеличивается на 2, а показатель Ловкости на 1

Скорость: Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футов., вы так же можете плавать со скоростью 30 футов.

Возраст. Локаты достигают зрелости к 10 годам, но, как известно, живут до 80 лет.

Мировоззрение. Большинство локата действительно нейтральны или имеют какой-то аспект нейтральности в своем мировоззрении. Они стремятся к добру, руководствуясь культурой, в которой сострадание к угнетенным является повсеместным явлением

Размер. Локаты имеют рост от 5 до 6 футов и весят в среднем около 150 фунтов. Ваш размер - Средний размер.

Естественная Броня. У вас жесткая чешуйчатая кожа. Когда вы не носите броню, ваш Класс Доспеха равен 12 + модификатор Ловкости.

Вы можете использовать свою естественную броню для определения Класса Доспеха, если доспехи на вас будут давать вам меньший Класс Доспеха.

Преимущества от использования щита действуют как обычно, если вы используете свою естественную броню.

Наблюдательный и Спортивный. Вы владеете навыками Внимание и Атлетика.

Будущий Левиафан. У вас есть преимущество в Спасбросках от очарования, испуга, паралича, отравления, ошеломления и усыпленным.

Небольшая Земноводность. Вы можете дышать воздухом и водой, но вам нужно погружаться в воду по крайней мере один раз в 4 часа, чтобы не задохнуться.

Язык. Вы можете говорить, читать и писать на Акване и Общем



Людоядущер (VGM)

Если вы обдумываете, брать ли с собой чешуйчатого в приключение, запомните этот важный факт. Странный, нечеловеческий блеск в его глазах, когда он оглядывает вас – таким же взглядом вы смотрите на свежеподжареный стейк.

– Тордек, дварфийский воин и приключенец

Только дурак смотрит на людоядущеров и видит не более, чем просто чешуйчатых гуманоидов. Несмотря на их физическую форму, людоядущеры имеют больше общего с игуанами или драконами, чем с людьми, дварфами или эльфами. Людоядущеры обладают чуждым и непостижимым образом мысли, их желаниями и мыслями руководит другой набор основных принципов, чем у существ с теплой кровью. Их мрачные болотные дома могут располагаться в сотнях миль от ближайшего людского поселения, но разрыв между образом мыслей у них и у гладкокожих намного больше. Несмотря на их чужеродное мировоззрение, некоторые людоядущеры прилагают усилия, чтобы понять и, по-своему, подружиться с представителями других рас. Такие людоядущеры становятся преданными и умелыми союзниками.

Иная логика

Рептилоидная натура людоядущеров проявляется не только в их внешности, но также и в том, как они думают и действуют. Людоядущеры испытывают куда как меньше эмоций, чем другие гуманоиды. Как и у большинства рептилий, их чувства в основном врачаются вокруг страха, агрессии, и удовольствия.

Вместо чувств людоядущеры испытывают реакции на существ и ситуации. Например, люди, столкнувшись с сердитым троллем, на подсознательном уровне испытывают страх. Они испуганы, их движения и мысли путаются, они реагируют инстинктивно. Страх захватывает их и управляет ими. Для людоядущеров же, наоборот, эмоции — это особые реакции на других существ, объекты и ситуации. Людоядущер не думает, «я боюсь.» Вместо этого он рассматривает самых сильных и агрессивных существ как угрозу, которую по возможности нужно избегать. Если такие существа нападают, людоядущер бежит, сражаясь только если его загнали в угол. Людоядущер не боится тролля; вместо этого он понимает, что тролль это внушающее страх, опасное существо, и реагирует соответственно.

Людоядущеры никогда не сердятся так, как это делают другие, но они могут быть агрессивны к существам, которых они могут победить в бою, и которые не опасны для них как-то иначе. Они агрессивны к добыче, которую хотят съесть, существам, которые приносят им вред, и так далее.

Людоядущерам приятны существа и вещи, которые облегчают жизнь. Приятные вещи должны быть сохранены и защищены, иногда даже за счет безопасности самого людоядущера. Большинство приятных для людоядущера существ и вещей оцениваются скорее как хорошие, чем как пугающие.

Холодные и расчетливые

Большинство гуманоидов считает хладнокровных людей недостаточно эмоциональными и сочувствующими. Тот же ярлык навесили на людоядущеров.

В отсутствие каких-либо внутренних эмоциональных реакций, людоядущеры ведут себя отстраненно. Они не оплакивают павших товарищей и не впадают в ярость по отношению к врагам. Они просто наблюдают и реагируют согласно ситуации.

У людоядущеров нет эмоциональных связей с прошлым. Они оценивают ситуации, основываясь на их текущей и будущей полезности и важности. Наиболее сильно это проявляется тогда, когда людоядущеры имеют дело с мертвыми. Для людоядущера умерший товарищ становится потенциальным источником еды. Этот компаньон, возможно, когда-то был воином или охотником, но теперь он – не более чем свежее мясо.

Людоядущер, который живет среди других гуманоидов, может, в течение долгого времени учиться уважать эмоции других существ. Людоядущер не разделяет эти чувства, но вместе с тем оценивает их так же беспристрастно. Да, павший дварф мог бы быть полезнее как еда, но разрубание тела на стейки вызывает агрессию у других гуманоидов и делает их менее полезными в сражении.



Полезность и выживание

Мышление людоящеров могло бы показаться излишне жестоким, но оно помогает им выжить во враждебном окружении. Болота, которые они населяют, наполнены потрясающим разнообразием угроз. Людоящеры нацелены на выживание любой ценой, без сантиментов.

Людоящеры оценивают всё и всех с точки зрения полезности. Искусство и красота не имеют для них значения. Острый меч полезен и хорошо служит, в то время как тупой меч – мертвый груз без точильного камня.

Людоящеры не видят необходимости планировать будущее дальше чем на сезон. Этот подход позволяет им поддерживать свой текущий уровень влияния в мире, но это ограничивает их развитие. У людоящеров нет никакого интереса к развитию письма, созданию долгосрочных планов, или культивированию других методов развития за пределы их обычного существования как охотников и собирателей.

Индивидуальность людоящеров

Вы можете использовать таблицу «Причуды людоящеров», чтобы определить персональные причуды или особые манеры вашего людоящера.

Причуды людоящеров

к8 Причуда

- 1 Вы ненавидите расточительство и не видите причин, почему бы не освежевать павших врагов.
Пальцы – это вкусно и компактно!
- 2 Вы лучше всего спите, когда большей частью погружены в воду.
- 3 Деньги для вас бессмысленны.
- 4 Вы думаете, что есть только две разновидности гуманоидов: людоящеры и мясо.
- 5 Вы научились смеяться. Вы используете этот талант в ответ на все эмоциональные ситуации, чтобы лучше находить общий язык со своими товарищами.
- 6 Вы все еще не понимаете, как работают метафоры, но это не мешает вам использовать их при любом удобном случае.
- 7 Вы высоко цените мягких гуманоидов, которые понимают, что нуждаются в кольчуге и мечах, чтобы соответствовать тем подаркам, с которыми вы родились.
- 8 Вы любите есть свою еду пока она все еще трепыхается.

Несчастные мягкокожие

По сути, людоящеры относятся к другим гуманоидам с безразличием, граничащим с жалостью. Учитывая, что другие гуманоиды родились без крепкой чешуи и острых зубов, это вообще чудо, что им удалось выжить так долго. Типичный человек загнулся бы на болотах за день.

Однако, если другие существа оказываются полезными для людоящера, то они вызывают у людоящеров желание защитить их, которое тем сильнее, чем внешне слабее защищаемый. Людоящеры оценивают таких существ как молодых и неспособных защищаться детенышей, которые могут оказаться полезным в будущем, если о них заботиться.

Имена людоящеров

Людоящеры берут свои имена из драконьего языка. Они используют простые определения, даваемые племенем, основанные на известных делах и поступках. Например, Гарурт переводится как «топор»: имя, данное воину людоящеров, который победил орка и завладел его оружием. Людоящера, которому нравится скрываться в зарослях тростника, чтобы заманить в засаду животное, можно было бы назвать Ачуак, что означает «зеленый», описывая, как она смешивается с листвой.

Людоящеры не делают различия между мужскими и женскими именами. Каждое приведенное в качестве примера имя дано с переводом в круглых скобках.



Имена людоедов: Ачуак (зеленый), Арит (война), Биэшра (животное), Даастрикс (дракон), Гарурт (топор), Ирхтос (тайна), Джанк (молоток), Кепеск (штурм), Кетенд (драгоценный камень), Корт (опасность), Косч (небольшой), Котар (демон), Литрикс (броня), Мирик (песня), Отокент (умный), Саурив (глаз), Троден (много), Туркер (ночь), Уск (железо), Вилигнат (ожог), Варгач (сражение), Вертика (гора), Вута (черный), Вит (сталь).

Особенности Людоедов

Ваш персонаж людоеды обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Людоеды достигают зрелости к 14 годам, и редко живут больше 60 лет.

Мировоззрение. Большинство людоедов нейтральны. Они рассматривают мир как место обитания хищников и добычи, где жизнь и смерть – естественные процессы. Они хотят только выжить, и предпочитают не связываться с делами других существ.

Размер. Людоеды немного более крупные и более высокие чем люди, и их красочные гребешки заставляют их казаться еще больше.

Ваш размер – Средний.

Скорость. Вы обладаете базовой скоростью ходьбы 30 футов, и скоростью плавания 30 футов

Укус. Ваша зубастая пасть – естественное оружие, которое Вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар.

Если вы наносите такой удар, Вы причиняете колючий урон, равный 1к6 + Ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Умелый Ремесленник. Как часть короткого отпуска, Вы можете собрать кости и шкуру убитого зверя, конструкта, дракона, монстра или растения размером от Маленького и больше, чтобы создать один из следующих предметов: щит, дубинка, метательное копье, или 1к4 дротиков или игл для духовной трубы.

Чтобы использовать эту черту, вам нужно лезвие, такое как кинжал, или подходящие инструменты ремесленника, такие как инструменты кожевника.

Задерживание Дыхания. Вы можете задержать свое дыхание на 15 минут за раз.

Знания Охотника. Вы владеете двумя из следующих навыков на ваш выбор: Уход за животными, Природа, Восприятие, Скрытность и Выживание.

Природная Броня. У Вас есть жесткая, чешуйчатая кожа. Когда Вы не носите броню, Ваш КД 13 + Ваш модификатор Ловкости. Вы можете использовать КД своей природной брони, если броня, которую Вы носите, дает Вам более низкий КД. При использовании природной брони, эффект от щита применяется как обычно.

Голодная Пасть. В сражении Вы можете впасть в неистовство голодного хищника. Бонусным действием, Вы можете совершить специальную атаку укусом.

Если атака нанесла урон, то урон наносится как обычно для укуса, а Вы получаете временные хиты (минимум 1) равные Вашему модификатору Телосложения, и Вы не можете использовать эту черту снова, пока не завершите короткий или продолжительный отпуск.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языке.



Минотавр (МОТ, GGR)

Минотавры Равники сильны телом, самоотверженны и мужественны. На поле боя они чувствуют себя как дома, готовые сражаться за собственные различные цели.

Они сочетают в себе боевое нетсновство с острой тактикой, что делает их отличными командирами, а также ценными ударными войсками.

Рога и копыта

Минотавры-это бочкообразные гуманоиды с головами, напоминающими бычьи. Их рога варьируются в размерах от 1 фута в длину до огромного, вышущегося оружия в три раза больше этой длины. Они часто украшают свои рога металлическими кольцами или обшивают их металлом, чтобы защитить от повреждений.

Гривы мохнатого меха спускаются вниз по шеям и мощным спинам минотавров, у мужчин так же присутствуют длинные пучки волос на подбородке и щеках. Их ноги заканчиваются тяжелыми раздвоенными копытами.

Минотавры рождаются с длинными хвостами, на конце которых виден небольшой пучок волос, но минотавры клана Ордруун (и некоторые другие) отрубают свои хвосты, как часть церемонии достижения совершеннолетия; они находят тяжелую броню Легиона Борос гораздо более удобной без длинного хвоста.

Сила и рвение

Минотавры любят и жаждут битвы. Они встречаются среди кланов Груула, но минотавры из рода Ордруунов, издавна связанные с Легионом Бороса, гораздо более известны и уважаемы. Минотавры Бороса предпочитают точность легиона ярости стаи.

Минотавры склонны выражать свое недовольство через насилие, но как правило, они не слишком быстро приходят в ярость.

Они страстно преданы своим друзьям и партнеру, а так же любят громко и долго смеяться над хорошими шутками.

Семья и гильдия

Легенды минотавров описывают небольшой пантеон героев, возможно, их когда-то считали богами, которые установили место минотавров в мире. Каждый минотавр в Равнике утверждает, что происходит от одного из этих героев. Линия Ордруун является наиболее известной, с тысячами членов, происходящих от древнего героя, который, как говорят, научил минотавров военному искусству.

К другим важным семейным линиям относят линию Харран (в основном связанная с кланом Груульским кланом Больных), линия Дрендаа (найденная разрозненной среди кланов Груула) и линия Тазграб (разделенная между Боросами и Груулами, со значительным числом также в Ракдо).

Поскольку каждая семейная линия имеет так много членов, минотавры обычно не считают полезным связывать имя линии с их личными именами; даже если командир Гроздан из Каменной крепости Легиона Борос является выдающимся членом линии Ордруун, он никогда не называл себя Гроздан Ордруун, как это сделал бы человек.



Имена минотавров

Легенды, повествующие о деяниях древних героев - минотавров, полны и других имен: вассалов, союзников, любовников, слуг, врагов и других, кто играл, пусть и незначительную, роль в жизни героев.

Почти каждое имя минотавра взято из этого длинного списка второстепенных персонажей легенд, так что эти персонажи никогда не забываются.

Мужские Имена: Аловнек, Бргмир, Брождар, Дорник, Дракмир, Оражан, Гроздан, Калазмир, Клаттик, Межислек, Нириков, Прежлек, Радолак, Ружилар, Саровнек, Свараков, Тровик, Враслак, Ярвем.

Женские Имена: Акра, Болса, Цика, Оакка, Дракисла, Елеска, Энка, Ирная, Яска, Калка, Макла, Норака, Пеша, Раиша, Сокали, Такят, Врокия, Веска, Елка, Зарка, Зока.

Особенности минотавров

Эти особенности также подходят для минотавров в других мирах D&D, где эти создания избежали демонического влияния Бафомета.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Силы увеличивается на 2, а ваше Телосложение увеличивается на 1.

Мировоззрение. Большинство минотавров, которые присоединяются к Легиону Бороса, склоняются к законному мировоззрению, в то время как те, кто связан с культом Ракдоса или кланами Груула, склоняются к хаотичному взгляду на мир.

Размер. Минотавры в среднем более 6 футов в высоту, и у них коренастое телосложение. У вас Средний размер.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Рога. Ваши рога-это естественное оружие ближнего боя, которое вы можете использовать для нанесения безоружных ударов.

Если вы атакуете ими, вы наносите колющий урон, равный 1к6 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, характерного для безоружного удара.

Бодание. Сразу после того, как вы используете действие Рывок в свой ход и переместитесь по крайней мере на 20 футов, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку ближнего боя вашими рогами.

Удар Рогами. Сразу после того, как вы попали по существу атакой ближнего боя в рамках этого Действия атаки в ваш ход, вы можете использовать Бонусное Действие, чтобы попытаться толкнуть эту цель своими рогами. Противник должен быть не более чем на один размер больше вас и находиться в пределах 5 футов от вас.

Если он не преуспеет в Спасброске по Силе со сложностью, равной 8 + Ваш Бонус Мастерства + ваш модификатор Силы, вы отталкиваете цель на 10 футов от себя.

Впечатляющий Вид. Вы владеете одним из следующих навыков по вашему выбору: Запугивание или Убеждение.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и языке Минотавров.



Орк (ERLW,EGW,VGM)

«Он орудовал своим длинным зазубренным ножом варварски, разрывая горло короля под одобри- тельные вопли своего легиона. Свирепый орк не остановился на достигнутом, неумолимо водя нож вперед и назад до тех пор, пока голова короля дварфов не отделилась от плеч».

— Отчет о жестокости боевого вождя Хартуска после битвы при Хладной долине.

Жизнь орков — это жизнь, посвященная богам. Лютик при рождении, Лютик при смерти и стремление показать себя перед Груумшем между ними.

— Эльминстер

Орки — дикие грабители и налетчики; у них су- тулая осанка, низкий лоб и свиноподобные лица с выступающими нижними клыками, напоминаю- щими бивни.

Груумш Одноглазый

Орки поклоняются Груумшу, сильнейшему из орочьих богов, являющемуся также их создателем. Орки верят, что в древние времена боги собрались и поделили мир между своими последователями. Когда Груумш выбрал горы, оказалось, что их уже забрали дварфы. Тогда он выбрал леса, но там уже поселились эльфы. Что бы ни выбирал Груумш, все уже было занято. Другие боги смеялись над Груумшем, а он отвечал яростным ревом. Схватив свое могучее копье, он опустошил горы, сжег леса и прорезал в полях огромные овраги. Такова будет роль орков, объявил он, — забирать силой или уничтожать все, в чем другие расы им отказывают. И по сей день орки ведут нескончающую войну с людьми, эльфами, дварфами и прочими народами.

Оркам особенно ненавистны эльфы. Эльфийский бог Кореллон Ларетиан наполовину ослепил Груумша метким выстрелом из лука прямо ему в глаз. С тех пор орки испытывают особую радость, убивая эльфов. Превращая эту травму в ужасный дар, Груумш дарует божественную мощь любому своему воину, который добровольно лишает себя одного глаза в его честь.

Племена как чума

Орки собираются в племена, которые распространяют свою власть и утоляют кровожадность, разграбляя деревни, пожирая или прогоняя бродячие стада, и убивая любых гуманоидов, которые осмелятся выступить против них. После уничтожения поселения орки дочиста разграбляют все сокровища и иные полезные вещи, которые можно использовать в своих землях. Остатки деревень или стоянок они сжигают, а затем уходят туда, откуда пришли, утолив свою жажду крови.

Странствующие падальщики

Жаждя разрушения толкает орков селиться в пределах досягаемости новых целей. Они редко оседают на местах и не преобразовывают руины, пещерные комплексы и деревни побежденных врагов в свои укрепленные лагеря и крепости.

Орки строят только для защиты, не внося в постройки никаких новшеств или улучшений, ограничиваясь грубыми частоколами с насаженными телами своих врагов или траншеями и рвами с торчащими из них колами.

Когда на захваченной территории заканчивается пища, племя орков делится на бродячие банды, которые ищут новые земли для охоты. Когда они возвращаются с трофеями и новостями, выбирается следующая самая богатая цель. Затем племя движется всей массой, проделывая свой кровавый путь к новой территории.

Лидерство и мощь

Племена орков в основном патриархальны и шеголяют яркими и кричащими названиями, такими как Многострель, Кричащий глаз, Губители эльфов. Время от времени могущественный военный вождь объединяет рассеянные племена орков в единую неистовую орду, которая попирает другие племена и поселения людей с позиции силы.

Сила и власть — величайшие добродетели орков, и они принимают в свои племена всех могучих существ. Отвергая представления о расовой чистоте, они с гордостью приветствуют огров, троллей, полуорков и оротов в своих рядах. Орки также уважают и боятся размера и силы злых великанов, и часто выступают в роли их охранников и солдат.



Орочьи полукровки

Лютик, орочья богиня плодородия и жена Груумша, требует от орков постоянного и безразборного деторождения, тем самым увеличивая орду поколение за поколением. Стремление к размножению у орков сильнее, чем у остальных рас, и они легко скрещиваются с другими видами. При скрещивании с гуманоидом аналогичного размера и роста (например, человеком или дварфом), потомством будет орк или полуорк. В случаях скрещивания с огромом, потомством будет полуогр с пугающей силой и грубыми чертами, называемый огриллоном.

Особенности орков

Ваш персонаж орк обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Орки достигают зрелости к 12 годам, и живут до 50 лет.

Мировоззрение. Орки - это страстный народ, наделенный сильными эмоциями и глубокой верой. Они, как правило, хаотичны, но могут быть любого мировоззрения.

Размер. Орки обычно больше 6 футов в высоту и весят от 230 до 280 фунтов.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное Зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Агрессивный. В качестве бонусного действия, вы можете совершить перемещение со своей полной скоростью к выбранному вами врагу, которого вы можете видеть или слышать. Вы должны закончить это перемещение ближе к врагу, чем начинали.

Чутьё дикаря. Вы владеете двумя из следующих навыков по вашему выбору: Уход за животными, Проницательность, Запугивание, Медицина, Природа, Восприятие и Выживание.

Мощное Телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъёмность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках.





Полуорк (РНВ)

Вождь Муррен поднялся с мехов, на которых он лежал со своими женщинами, и натянул короткую кольчугу из тяжёлых стальных колец на свой мощный мускулистый торс. Обычно он вставал раньше своих воинов, так как в нём была сильна примесь человеческих кровей, и он лучше переносил дневной свет. У Кровавых Черепов о войне судили по его силе, бесстрашию и уму. Человеческое происхождение — не недостаток для воина, при условии, что он был таким же сильным, выносливым и кровожадным, как его чистокровные собратья. Полуорки, которые были слабее, чем их собратья, недолго прожили бы среди Кровавых Черепов, как и в любом другом орочьем племени. Но часто оказывалось, что человеческая кровь давала воину правильное сочетание хитрости, амбиций и самодисциплины, чтобы добиться многого, как это сделал Муррен. Он был хозяином племени, которое могло насчитывать две тысячи копий, и имело сильнейшего вождя в Таре.

— Ричард Бейкер, Маг меча

Находясь ли под предводительством могучего колдуна, или стараясь установить мир после многолетнего конфликта, орки и племена людей иногда заключали союзы, объединяя силы в огромные орды, терроризирующие более цивилизованные государства по соседству. Когда такие союзы скреплялись узами брака, появлялись полуорки. Некоторые полуорки возвышались, становясь гордыми вождями племён. Их человечья кровь давала им преимущество над их чистокровными соперниками. Другие отправлялись в мир, чтобы доказать своё превосходство над представителями более цивилизованных народов. Многие из них становились искателями приключений, достигая величия благодаря своим могучим свершениям, и дурной славы, благодаря варварским нравам и дикарской ярости.

Крепкие и покрытые шрамами

Серый цвет кожи, плоский лоб, выступающая челюсть, торчащие клыки и могучее телосложение не оставляет сомнений в орочьем происхождении для любого, кто смотрит на полуорка. Рост полуорков между 6 и 7 футами (183 и 213 сантиметрами), а вес обычно колеблется между 180 и 250 фунтов (80 и 113 килограммами).

Орки гордятся своими боевыми шрамами, а узоры, составленные из шрамов, украшают их тела. Другие шрамы могут отмечать бывшего раба или изгнанника.

Все полуорки, живущие с орками, или поблизости от них, имеют шрамы, следы унижений и поводы для гордости, отмечающие их победы и ранения. Живущие же среди людей полуорки могут как выставлять свои шрамы на обозрение с гордостью, так и со стыдом прятать их.



Метка Груумша

Одноглазый бог Груумш создал орков, и даже те орки, кто отвернулся от поклонения ему, не могут полностью избежать его влияния. То же самое можно сказать и про полуорков, хотя их человеческая кровь и снижает воздействие орочьего наследия. Некоторые полуорки слышат шёпот Груумша в своих снах, взывающий высвободить ярость, что вскипает в них. Другие чувствуют ликование Груумша когда они вступают в бой и либо ликуют вместе с ним, либо трясутся от страха и ненависти. Полуорки по природе своей не являются злыми, но зло скрывается в них, принимают ли они его или сопротивляются ему.

В ярости Груумша полуорки чувствуют сильное возбуждение. Ярость не только ускоряет их пульс, она заставляет их тела пылать. Колкие оскорблении действуют на них как яд, и печаль истощает их силы. Но когда они смеются, то делают это громко и от души, и простые физические наслаждения — пиры, выпивка, борьба, барабанный бой и дикие пляски — наполняют их сердца радостью. Они, как правило, вспыльчивы, иногда угрюмы, более склонны к действию, чем к созерцанию и к борьбе, чем к спору.

Наиболее культурными полуорками являются те, у кого достаточно самоконтроля, чтобы проживать в цивилизованных землях.

Племена и Трущобы

Полуорки наиболее часто живут среди орков. Среди других рас люди наиболее терпимо принимают полуорков, поэтому полуорки, которые не живут среди орков, чаще всего живут среди людей. Заслуживая ли признание среди жестоких варварских племен, или борясь за выживание в трущобах крупных городов, полуорки достигают всего своей физической мощью, выносливостью и решительностью, унаследованной от человеческих предков.

Имена Полуорков

Полуорки обычно имеют имена, соответствующие культуре, в которой они были выращены. Полуорк, который хочет находиться среди людей, может поменять орочье имя на человеческое. Некоторые полуорки с человеческими именами решают принять гортанное орочье имя, потому что считают, что это сделает их более устрашающими.

Мужские орочьи имена: Гел, Денч, Имш, Кет, Краск, Муррен, Ронт, Токк, Фенг, Хенк, Холг, Шамп.

Женские орочьи имена: Багги, Вола, Волен, Евельда, Кансиф, Мев, Нига, Овак, Оунка, Сута, Шаута, Эмен, Энгонг.

Особенности Полуорков

Благодаря орочему происхождению, ваш персонаж полуорк обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Полуорки взрослеют немного быстрее людей, достигая зрелости к 14 годам. Стареют они заметно быстрее, и редко живут дольше 75 лет.

Мировоззрение. Полуорки унаследовали склонность к хаосу от своих орочных предков, и не особо склонны к добру. Полуорки, выросшие среди орков и желающие прожить с ними всю жизнь, обычно злы.

Размер. Полуорки несколько выше и массивнее людей. Их рост находится в промежутке от 5 до 6 футов (от 152 до 185 сантиметров).

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Тёмное Зрение. Благодаря орочьей крови, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Угрожающий Вид. Вы владеете навыком Запугивание.

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1.

Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Свирепые Атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках.

Орочный язык резкий и грубый, полный твёрдых согласных. Он не имеет собственного алфавита и использует дварфский.

Полуорки Эбберона (ERLW)

Метка Поиска

Если ваш персонаж-полуорк или человек обладает Меткой Поиска, следующие особенности заменяют расовые особенности персонажа из Книги Игрока, за исключением возраста, мировоззрения, размера и скорости.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, а Телосложение на 1.

Темное Зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет. Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

Интуиция Охотника. Совершая проверку Мудрости (Внимания или Выживание), вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.

Магия искателя. Вы можете использовать заклинание «Метка охотника» с помощью этой способности. При достижении 3 уровня вы можете использовать заклинание «Поиск предмета». Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этого заклинания является Мудрость.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Поиска добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Поиска

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Огонь фей; Скороход.
2	Поиск животных или растений; Поиск предмета.
3	Подсматривание; Разговор с растениями.
4	Предсказание; Поиск существа.
5	Общение с природой.



Расовые заклинания

1 уровень

Метка охотника

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 90 фут.

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы выбираете существо, видимое в пределах дистанции, и объяляете его своей добычей. Пока заклинание активно, вы причиняете цели дополнительный урон $1d6$ каждый раз, когда попадаете по ней атакой оружием, и вы совершае с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Мудрость (Выживание), совершённые для её поиска. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием выбрать целью новое существо.

2 уровень

Поиск предмета

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, раздвоенная веточка

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Опишите или назовите известный вам предмет. Вы чувствуете направление к этому предмету, пока он находится в пределах 1 000 фут. от вас.

Если предмет перемещается, вы узнаете его направление.

Это заклинание может искать конкретный известный вам предмет, если вы хотя бы раз видели его вблизи (в пределах 30 фут.).

В качестве альтернативы, это заклинание может искать ближайший предмет определенного вида, например, особый предмет одежды, ювелирное украшение, мебель, инструмент или оружие. Это заклинание не может обнаружить предмет, если прямой путь между вами перерезан свинцом, пусть даже самым тонким листом.





Полуорослик (РНВ)

Реджис, единственный полуорослик на протяжении сотен миль, в какую сторону ни посмотри, сцепил ладони за головой и откинулся на густо заросший мхом ствол дерева. Реджис был чрезвычайно мал ростом даже по меркам собственного весьма миниатюрного народа. Верхние кончики волос его торчавшей во все стороны буйной гривы едва достигали трёх футов. Однако живот Реджиса ясно свидетельствовал о том, что его обладатель любит съесть хороший обед, а то и несколько, смотря по обстоятельствам. Длинная кривая палка, служившая реджису удилищем, приподнялась, чуть дрогнула, пристроилась поудобнее между мохнатыми пальцами полуорослика и повисла над спокойными водами, безупречно отражаясь в зеркальной поверхности озера.

— Р. А. Сальваторе, Магический кристалл

Целью большинства полуоросликов является домашний уют. Место, где можно поселиться в покое и тишине, подальше от мародёрствующих чудовищ и сражающихся армий. Огонь очага, сытная пища, добрая выпивка и добрая беседа. Хотя некоторые полуорослики проживают свой век в удалённых сельских общинах, другие сбиваются в постоянно кочующие общины, влекомые открытыми дорогами, широкими горизонтами и возможностью открыть чудеса новых мест и новых людей. Но даже такие кочевники любят покой, вкусную еду, свой очаг и свой дом, даже если это повозка, трясущаяся по пыльной дороге или плот, плывущий по течению реки.

Маленькие и Практичные

Крошечные полуорослики выживают в мире, полном более крупных существ, стараясь избегать внимания, а если это оказывается невозможным, то избегая враждебности. Имея рост около 3 футов (90 сантиметров), они кажутся относительно невредными, и благодаря этому успешно существуют столетиями, оставаясь в тени империй, войн и политической борьбы. Они склонны к полноте, и весят от 40 до 45 фунтов (от 18 до 20 килограмм).

Кожа у полуоросликов встречается от смуглой до бледной, с румянцем. Волосы обычно коричневые или рыже-коричневые, вьющиеся. Глаза полуоросликов карие или ореховые. Мужчины часто отпускают длинные бакенбарды, но бороды носят редко, а усы тем более. Они любят носить простую, удобную одежду, предпочитая яркие цвета.

Практичность полуоросликов распространяется не только на их одежду. Они довольствуются удовлетворением основных потребностей и простых радостей, уделяя совсем мало внимания роскоши. Даже богатейшие из них предпочитают хранить своё добро в закрытых сундуках и подвалах, а не выставлять его на всеобщее обозрение. Полуорослики умеют находить простые решения своих проблем, и являются весьма решительными.



Добрые и Любопытные

Полуросянки — приветливый и дружелюбный народ. Они ценят дружбу и родственные связи так же как собственный дом и очаг, лишь втайне мечтая о золоте и славе. И даже те из них, кто стали искателями приключений, обычно отправляются в путь, преследуя цели дружбы или общества, тяги к переменам или любопытства. Они любят открывать для себя что-то новое, даже если это совсем простые вещи, вроде экзотической еды или незнакомого стиля одежды.

Полуросянки легко поддаются жалости, и не выносят вида чужих страданий. Они щедры, и с радостью делятся тем, что имеют, даже в трудные времена.

Единые с Толпой

Полуросянки легко вливаются в сообщества людей, дварфов или эльфов, где их ценят и всегда им рады. Сочетание их врождённых скрытности и скромности позволяют им легко избегать ненужного внимания.

Полуросянки охотно работают с другими, и они верны своим друзьям, вне зависимости от их вида. Однако, если кто-то из их друзей, семьи или общине оказывается под угрозой, они способны проявить удивительную свирепость.

Пасторальные Удовольствия

Большинство полуросянок живёт в маленьких, мирных общинах с большими фермами, среди ухоженных рощ. Они редко создают собственные королевства, и не держат земель за пределами своих тихих владений. Они обычно не признают среди себя какого-либо рода знати или королевской власти, вместо этого прислушиваясь к семейным старейшинам, руководствуясь их мнением. Семьи сохраняют свой традиционный уклад, несмотря на подъёмы и падения империй.

Множество полуросянок живёт среди других рас, где усердная работа и надёжные перспективы принесут им обильное вознаграждение и земные блага. Некоторые общины полуросянок ведут кочевой образ жизни, путешествуя на повозках или плавая на суднах от одного места к другому, не оседая на одном месте постоянно.

Поиск Возможностей

Полуросянки обычно становятся на путь искателя приключений, чтобы защитить свои общине или поддержать своих друзей или исследовать огромный наполненный чудесами мир. Для них авантюризм в меньшей степени карьера, скорее это возможность, а иногда и необходимость.

Имена Полуросянок

Полуросянку даётся имя, фамилия, и, возможно, прозвище. Фамилии часто являются прозвищами, которые прилипли так сильно, что стали передаваться через поколения.

Мужские имена: Альтон, Андер, Гаррет, Кейд, Коррин, Лайл, Линдал, Майло, Меррик, Осборн, Перрин, Рид, Роско, Уэлби, Финнан, Элдон, Эррих.

Женские имена: Бри, Вани, Верна, Джиллиан, Китри, Кора, Кэлли, Лавиния, Лидда, Мерла, Недда, Паэла, Портия, Серафина, Трим, Шаэна, Эндри, Юфемия.

Фамилии: Вверхтормашкин, Высокохолм, Галькоброс, ДоброБочка, Зеленофляг, Кустосбор, Лугодуг, Подветкин, Репейник, Чайнолист.

Особенности Полуросянок

Как и другие полуросянки, ваш персонаж обладает определёнными качествами.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости повышается на 2.

Возраст. Полуросянки достигают зрелости к 20 годам, и обычно живут до середины своего второго столетия.

Мировоззрение. Большинство полуросянок — законно-добрьи. Как правило, они добросердечны и любезны, не выносят чужой боли и не терпят притеснения. Также они являются поборниками порядка и традиций, сильно полагаясь на общество и предпочитая проверенные пути.

Размер. Полуросянки в среднем примерно 3 фута (90 сантиметров) ростом и весят около 40 фунтов (18 килограмм).

Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 25 фт.

Безучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

Храбрый. Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

Проворство Полуросянок. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и языке Полуросянок.

Их язык не является секретным, но они не торопятся делиться им с остальными. Пишут они мало, и почти не создали собственной литературы, но устные предания у них очень распространены. Почти все полуросянки знают Общий, чтобы общаться с людьми в землях, куда они направляются, или по которым странствуют.

Разновидности. Существует два основных вида полуросянок. Они скорее являются двумя крупными родами, нежели разными видами. Выберите один из них.



Коренастый

Коренастые полурослики выносливее других и обладают некоторой устойчивостью к ядам. Поговаривают, что в их жилах течёт толика дварфской крови. В мире Забытых Королевств таких полуросликов зовут сильными сердцем, и чаще всего они встречаются на юге.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Устойчивость Коренастых. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

Легконогий

Легконогие полурослики умеют отлично скрываться, в том числе используя других существ как укрытие. Они приветливы и хорошо ладят с другими. В мире Забытых Королевств легконогие являются самой распространённой ветвью полуросликов. Легконогие более других склонны к перемене мест, и часто селятся по соседству с другими народами, или ведут кочевую жизнь. В мире Серого Ястреба таких полуросликов называют мохноногими или великанчиками.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Естественная Скрытность. Вы можете принять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

Полурослики Фаэруна (SCAG)

Призрачные полурослики

Призрачные полурослики возводят свою родословную к временам войн между племенами полуросликов, которые привели к исходу их предков из Луирена. Призрачные полурослики, встречающиеся реже всех прочих хин, живут только в Чондалвуде несколькими сплочёнными кланами в изоляции лесной глухи. Многие призрачные кланы выбирают естественную особенность местности, как центр их территории, и члены клана всегда носят с собой частичку этой особенности с собой.

Воины клана, ещё называемые «парящими в ночи», используют гигантских сов как верховых животных и образовывают с ними связь. Из-за того, что их народ имеет закрытую, клановую культуру, недоверчивую ко всему чужому, призрачные полурослики в качестве искателей приключений встречаются редко.

Увеличение Характеристик. Мудрость увеличена на 1.

Бесшумная Речь. Вы можете общаться телепатически с любым существом в пределах 30 футов от вас. Существо способно вас понять только если оба вы владеете каким-то одинаковым языком. Вы можете одновременно общаться телепатически только с одним существом.

Полурослики Дикогорья (EGW)

Лотосденский Полурослик

Издавна связанные с природным сердцем Лотосдена Зеленого леса, эти полурослики приспособились жить в гармонии с хаотичными законами дикой природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Дитя Леса. Вам известен заговор «Искусство друидов». Когда вы достигаете 3-го уровня, вы можете сотворить заклинание «Опутывание» с помощью этой способности и для её повторного использования вам необходимо окончить продолжительный отдых.

Когда вы достигаете 5-го уровня, вы можете сотворить заклинание «Шипы» с помощью этой способности и для её повторного использования вам необходимо окончить продолжительный отдых. Для сотворения этих заклинаний вам не требуются материальные компоненты. Базовой характеристикой для данных заклинаний является Мудрость.

Блуждание По Лесу. Проверки навыков, сделанные для того что бы вас выследить, имеют помеху.

Так же, вы можете перемещаться по труднопроходимой местности, состоящей из немагических растений и зарослей, без дополнительных затрат на перемещение.



Полurosлики Эберрона (ERLW)

Метка Исцеления

Если ваш персонаж - полurosлик с Меткой Исцеления, то используйте этот вариант подрасы, со следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 1.

Врачебная Интуиция. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Медицина) или проверку навыков с помощью Набора Травника, вы можете бросить к4 и добавить результат броска к проверке навыка.

Исцеляющее Прикосновение. Вы можете использовать заклинание «Лечение ран» с помощью этой способности. Начиная с 3-го уровня, вы также можете сотворить заклинание «Малое Восстановление». Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Исцеления добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателям.

Заклинания Метки Исцеления

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Лечение ран; Лечащее слово.
2	Малое восстановление; Молебен лечения.
3	Аура живучести; Множественное лечащее слово.
4	Аура жизни; Аура очищения.
5	Высшее восстановление.

Метка Гостеприимства

Если ваш персонаж - полurosлик с Меткой Гостеприимства, то используйте этот вариант подрасы, со следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Харизмы увеличивается на 1.

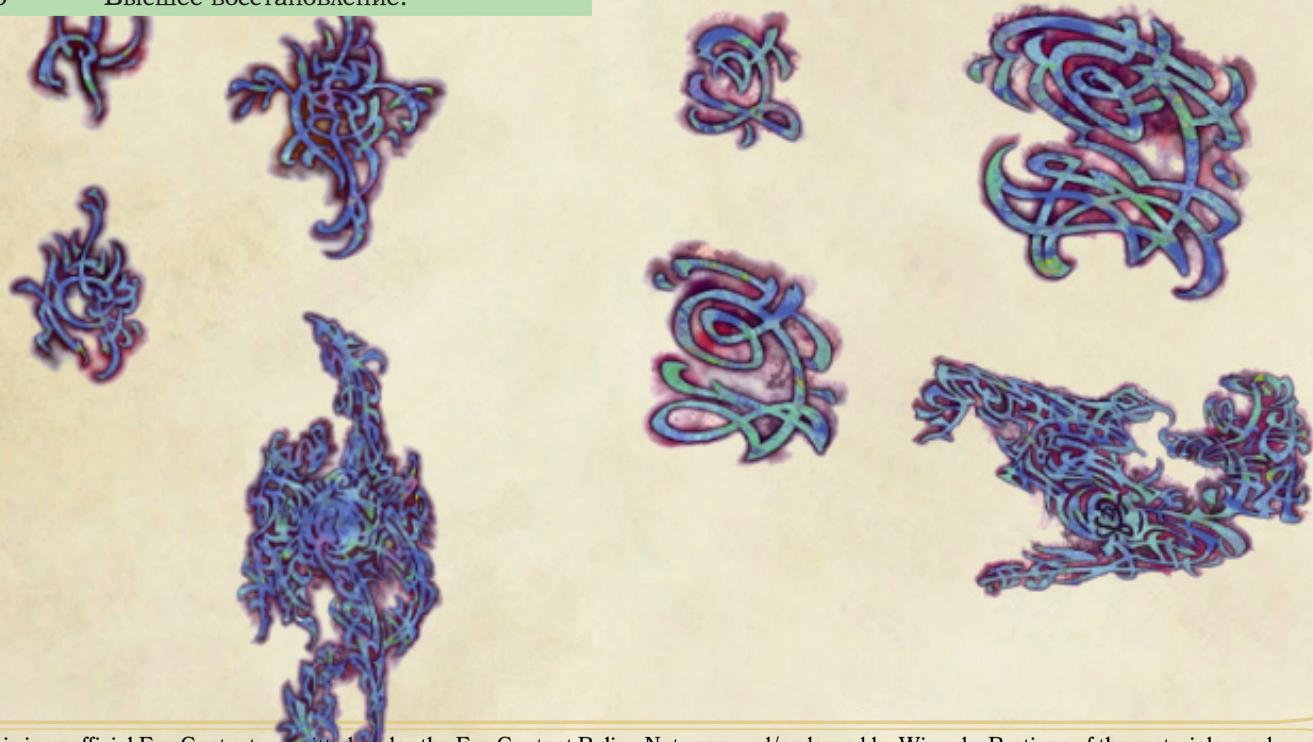
Всегда Гостеприимен. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение) или проверку способностей, связанных с инструментами пивовара или инструментами повара, вы можете бросить к4 и добавить результат броска к проверке способностей.

Магия Трактирщика. Вам известен заговор «Фокусы». Вы также можете сотворить заклинания «Очищение пищи и питья» и «Невидимый слуга» используя эту способность. Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Гостеприимства добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Гостеприимства

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Усыпление; Чудо-ягоды.
2	Подмога; Умиротворение.
3	Леомундова хижина; Створение пищи и воды.
4	Аура очищения; Кабинет Морденкайна.
5	Святилище.



Расовые заклинания

Заговоры

Искусство Друидов

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Пошептавшись с духами природы, вы создаёте один из следующих эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте крохотный безвредный ощущимый эффект, предсказывающий погоду в текущем месте в течение следующих 24 часов. то может быть золотистый шарик, означающий ясную погоду, облачко, означающее дождь, снежинка, и так далее. Эффект длится 1 раунд.
- Вы мгновенно заставляете цветок распуститься, семечко прорости, или почку раскрыться.
- Вы создаёте мгновенный безвредный ощущимый эффект, такой как падающие листья, порыв ветра, звук маленького животного, или слабый запах скунса. Эффект должен находиться в кубе с длиной ребра 5 фут.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.

Фокусы

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Вплоть до 1 часа

Это заклинание — небольшой магический трюк, на котором практикуются начинающие заклинатели. Вы создаете один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаете мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихую мелодию, или необычный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костер.
- Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.
- Вы остужаете, нагреваете или придаете запах 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.
- Вы создаете на поверхности или предмете маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.
- Вы создаете немагическую безделушку или иллюзорный предмет, помещающийся в вашу ладонь, и существующий до конца вашего следующего хода.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трех немгновенных эффектов одновременно, и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

1 уровень

Лечение ран

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное $1\text{d}8 +$ ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Невидимый слуга

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С, М, часть тетивы и кусочек дерева

Длительность: 1 час

Это заклинание создает невидимую, бессознательную и бесформенную силу, выполняющую отдаваемые вами простые поручения. Слуга появляется в свободном пространстве на земле в пределах дистанции. У него КД 10, 1 хит, Сила 2, и он не может атаковать. Если его хиты опускаются до 0, заклинание оканчивается.

Один раз в каждом своем ходу вы можете Бонусным Действием отдать команду слуге переместиться на 15 фут. и совершив манипуляции с каким-нибудь предметом. Слуга может выполнять простые задачи, доступные человеку, такие как подношение предметов, чистка, починка и складывание одежды, разжигание костра, подача пищи и разливание вина. Получив команду, слуга начинает ее выполнять, стараясь изо всех сил, пока не выполнит, после чего начинает ждать вашу следующую команду.

Если вы отдаете слуге поручение, из-за которого тот окажется дальше чем в 60 футах от вас, заклинание оканчивается.



Опутывание

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из точки в пределах дистанции на площади квадрата с длиной стороны в 20 фут. вырастают цепкие травы и плети. Пока заклинание активно, эти растения превращают землю в труднопроходимую местность. Существа, находящиеся в этой области, когда вы накладываете заклинание, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе они станут опутанными растениями до окончания действия заклинания.

Опутанное растениями существо может действием совершать проверки Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно освобождается. Когда заклинание оканчивается, вызванные растения увядают.

Очищение пищи и питья

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: 10 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вся немагическая еда и питьё в пределах сферы с радиусом 5 фут. с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, очищается и избавляется от ядов и болезней.

2 уровень

Малое восстановление

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и можете окончить одну болезнь или одно состояние, в котором оно находится. Этим состоянием может быть глухота, отравление, паралич или слепота.

Шипы

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 фут.

Компоненты: В, С, М, семь острых шипов или семь заострённых веточек

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут Пол в пределах 20-фут.ого радиуса с центром на точке в пределах дистанции покрывается шипами и колючками. Эта местность становится трудно-проходимой на время действия заклинания. Когда существо перемещением входит в эту область или идёт по ней, оно получает колющий урон 2к4 за каждые 5 пройдённых фут.

Трансформация поверхности проходит практически незаметно, и шипы хорошо замаскированы.

Существа, которые не видели эту местность в момент накладывания заклинания, должны совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Сл ваших заклинаний, чтобы распознать местность опасной, перед тем как в неё войти.





Полуэльф (РНВ)

Флинт щурился, глядываясь против света, он увидел человека, шедшего к нему по склону. Поднявшись, Флинт отступил в тень высокой сосны, чтобы свет не так бил в глаза. Походка человека была упругой и лёгкой — на эльфийский лад, подумалось Флинту, — но тело выглядело мускулистым и крепким, — черта не вполне эльфийская. Зелёный капюшон мешал разглядеть лицо. Флинт видел только загорелые щёки и рыжевато-русую бороду, какие у эльфов не растут никогда. При бедре у человека висел меч, а на плече — длинный лук. На нём была одежда из мягкой кожи с тиснёным узором. Узор был эльфийским. Но борода? Погодите-ка...

— Танис? — Охликнул Флинт неуверенно.
— А кто же ещё! — Бородатая физиономия расплылась в широченной улыбке. Танис стрёб гнома в охапку, оторвав его от земли. Флинт ответил объятием на объятие, но тут же вспомнил о своём достоинстве и высвободился из рук полуэльфа.

—Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн,
Драконы осенних сумерек

Бродячие по двум мирам, но в действительности, не принадлежащие ни одному из них. Полуэльфы сочетают в себе, как некоторые говорят, лучшие качества обеих рас: человеческие любознательность, изобретательность и амбиции, привлеченные изысканными чувствами, любовью к природе и ощущением прекрасного, свойственными эльфам. Некоторые полуэльфы живут среди людей, отгороженные эмоциональными и физическими различиями, наблюдая за старением друзей и возлюбленных, лишь слегка тронутые временем. Другие живут с эльфами в неподвластных времени эльфийских королевствах. Они стремительно растут, и достигают зрелости, пока их сверстники ещё остаются детьми. Многие полуэльфы не способны ужиться ни в одном обществе, и выбирают жизнь одиноких странников или объединяются с другими изгнанниками и неудачниками, чтобы отправиться к приключениям.

Меж двух миров

Для людей полуэльфы выглядят эльфами, а для эльфов они люди. Их рост примерно посередине между людьми и эльфами, и составляет от 5 до 6 фут. (от 155 до 183 сантиметров). Полуэльфы не такие стройные, как эльфы, но и не такие широкоплечие как люди. Их вес колеблется между 100 и 180 фунтами (45 и 80 килограммами), и мужчины лишь немного превосходят женщин в росте и весе. У мужчин полуэльфов на лицах растут волосы, и некоторые отращивают бороды, чтобы скрыть своё эльфийское происхождение. Цвет волос и кожи у них примерно посередине между их людскими и эльфийскими родителями, и таким образом разнообразие даже выше, чем у исходных рас. Цвет глаз они обычно наследуют у эльфийских родителей.



Дипломаты или странники

Полуэльфы не имеют собственных государств, но их радушно принимают в людских городах, и чуть менее радушно в эльфийских лесах. В крупных городах, в регионах, где люди и эльфы живут рядом, численность полуэльфов иногда возрастает настолько, что они организовывают свои собственные маленькие коммуны. Они рады обществу других полуэльфов, единственных существ, которые по-настоящему понимают, каково это, жить между двух миров.

Впрочем, в большей части мира полуэльфы настолько редки, что могут годами не встречаться друг с другом. Некоторые полуэльфы предпочитают вообще избегать компаний, и живут на природе как охотники, лесники или искатели приключений, посещая цивилизованные места лишь изредка. Как и эльфы, благодаря своему долголетию они движимы тягой к перемене мест и нигде не остаются подолгу. Другие же наоборот, бросаются в гущу социальной жизни, используя свою харизму и социальные навыки на поприще дипломата или мошенника.

Превосходные послы

Многие полуэльфы учатся ещё в раннем возрасте преодолевать враждебность и находить со всеми общий язык. Как раса они обладают эльфийской грацией без эльфийской отчуждённости, и человеческой энергичностью без человеческой грубоcти. Из них часто выходят превосходные послы и посредники (за исключением переговоров между людьми и эльфами, так как каждая сторона подозревает полуэльфа в приверженности другой).

Имена полуэльфов

Полуэльфы используют и человеческие и эльфийские имена. Как бы подчёркивая, что они в действительности не принадлежат ни одному из этих обществ, полуэльфы, выросшие среди людей, получают эльфийские имена, а те, кто вырос среди эльфов, наоборот — берут человеческие.

Особенности полуэльфов

Ваш персонаж-полуэльф обладает некоторыми качествами, обычными для эльфов, и некоторыми, присущими только полуэльфам.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значения двух других характеристик на ваш выбор увеличиваются на 1.

Возраст. Полуэльфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, и достигают зрелости к 20 годам. Они живут гораздо дольше людей, часто пересекая рубеж в 180 лет.

Мировоззрение. Полуэльфы унаследовали склонность к хаосу от своих эльфийских предков. Они одинаково ценят и личную свободу и творческое самовыражение, не проявляя ни тяги к лидерству, ни желания следовать за лидером. Их раздражают правила и чужие требования, и иногда они оказываются ненадёжными и непредсказуемыми.

Размер. Полуэльфы почти такого же размера, как и люди. Их рост колеблется от 5 до 6 фут. (от 155 до 183 сантиметров).

Ваш размер — Средний.

Скорость. Базовая скорость вашего перемещения равна 30 футам.

Тёмное Зрение. Благодаря вашей эльфийской крови, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 фут. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Наследие Фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Универсальность Навыков. Вы получаете владение двумя навыками на ваш выбор.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском, и ещё одном языке на ваш выбор.

Полуэльфы Эбберона (ERLW)

Метка Обнаружения

Если ваш персонаж-полуэльф проявил Метку Обнаружения, то такие особенности, как Увеличение характеристик и Универсальность навыков, описанные в Книге Игрока, заменяются нижеописанными.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, а значение одной другой характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Дедуктивная Интуиция. Когдаты совершаете проверку Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Проницательность), вы можете бросить к4 и добавить результат броска к проверке навыка.

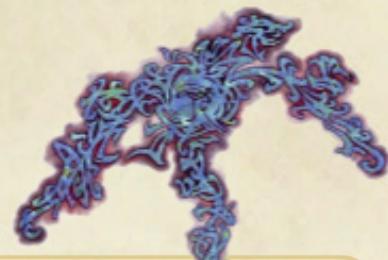
Магическое Обнаружение. Вы можете сотворить заклинания «Обнаружение магии» и «Обнаружение болезней и яда» с помощью этой способности. При достижении 3 уровня вы можете сотворить заклинание «Видение невидимого».

Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость и вы не нуждаясь в использовании материальных компонентов для этих заклинаний.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинаний Метки Обнаружения добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Обнаружения

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Обнаружение болезней и яда; Обнаружение добра и зла.
2	Обнаружение мыслей; Поиск ловушек.
3	Подсматривание; Необнаружимость.
4	Магический глаз; Предсказание.
5	Знание легенд.



Полуэльфы Фаэрона (SCAG)

Некоторые полуэльфы Фаэрона имеют расовые черты, заменяющие черту Универсальность Навыков. Если ваш Мастер позволит, ваш персонаж полуэльф может взять эльфийскую черту Острые Чувства или одну из черт ниже, основываясь на эльфийском наследии, вместо черты Универсальность Навыков:

- Полуэльф **лесного** происхождения может выбрать Владение Эльфийским Оружием, Быстрые Ноги или Маскировку в Дикой Местности.
- Полуэльф **лунного** или **солнечного** происхождения может выбрать Владение Эльфийским Оружием или Заговор.
- Полуэльф происхождения **дроу** может выбрать Магию Дроу.
- Полуэльф **водного** происхождения может выбрать скорость плавания 30 футов.

Метка Бури

Если ваш персонаж-полуэльф проявил Метку Бури, то такие особенности, как Увеличение характеристик и Универсальность навыков, описанные в Книге Игрока, заменяются нижеописанными.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Харизма увеличивается на 2, а Ловкость на 1.

Интуиция Ветродела. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика) или любую проверку навыка с использованием инструментов навигатора, вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.

Благословение Бури. Вы получаете сопротивление к урону электричеством.

Встречные Ветра. Вам известен заговор «Шквал». Начиная с 3-го уровня, вы можете единожды сотворить заклинание «Порыв ветра» с помощью этой способности, повторное использование возможно лишь после окончания продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Харизма.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Бури добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Бури

Уровень заклинаний	Заклинания
--------------------	------------

1	Падение перышком; Туманное облако.
2	Порыв ветра; Левитация.
3	Метель; Стена ветров.
4	Призыв малых элементалей; Власть над водами.
5	Призыв элементала.



Расовые Заклинания

Заговор

Шквал

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 фут. от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не более 5 фунтов. Объект толкается на расстояние до 10 фут. от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект, например, шелест листьев, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру.



1 уровень

Обнаружение болезней и яда

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, лист тиса

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы можете ощущать присутствие и местонахождение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 фут. от себя. Вы также распознаёте вид яда, ядовитого существа или болезни. Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Обнаружение магии

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 фут. Если вы почувствовали за счет этого заклинания присутствие магии, вы можете действием увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или предмета, несущего на себе магию, а также узнать школу этой магии, если она есть. Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

Видение невидимого

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, щепотка талька и толченого серебра

Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы видите невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы, и ваше зрение простирается на Эфирный План. Эфирные существа и предметы выглядят призрачными и полупрозрачными.

Порыв ветра

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (60-фт. линия)

Компоненты: В, С, М, семя гороха

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Порыв сильного ветра длиной 60 фут. и шириной 10 фут. исходит от вас в выбранном направлении, пока заклинание активно. Все существа, начинаяющие ход в этой линии, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе их оттолкнет на 15 фут. от вас в направлении движения ветра. Все существа в линии должны тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, на который они перемещаются в вашу сторону. Ветер рассеивает газы и испарения, а также тушит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня. Защищенный огонь, например, в фонарях, он заставляет трепетать, и существует 50% шанс, что потухнут и они. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своем ходу бонусным действием менять направление, в котором дует ветер.



Сатир (МОТ)

Сатиры обладают хорошей репутацией из за своего постоянно хорошего настроения, общительности и любви к гуляниям. Большинство сатиров движимы простыми желаниями-увидеть мир и испытать все его удовольствия. В то время как их непосредственность и причудливость иногда приводили к противоречиям с более стойческими народами, сатиры редко позволяли капризам других мешать их собственному счастью. В конце концов, жизнь-это благословение, дарованное богами, и единственно правильный способ им распорядится, по мнению большинства сатиров, заключается в том, чтобы принять его с удовольствием.

Рожденный в дикой природе

Как правило, они выглядят как люди, но с целым рядом особенностей телосложения.

Их резко выделяют козлиные рога, заостренные уши и покрытая мехом нижняя часть тела. Крепкие рога сатиров соединяются с их головами у основания черепа, а ноги заканчиваются крепкими копытами. Густой мех покрывает их тела ниже пояса, короткие в талии и длиннее ниже колен. Короткие мягкие волосы растут вдоль шеи, позвоночника, плеч и на предплечьях.

Вбирая Жизнь

Большинство сатиров считают, что другие народы Тероса прискорбно обременены чумой серьезности. Сатиры насмехаются над усилиями строителей полисов с их законами и прямыми углами, а также над философами с их бесконечными теориями и бесконечными рассуждениями. Сатиры чувствуют, что жизнь должна быть прожита и испытана всеми чувствами. Сатиры видят мир и всё в нём как книгу наслаждений, и они хотят исследовать каждую страницу.



Искусство Пировать

Люди из полисов обычно думают о празднествах сатиров как о шумных вакханалиях, где может произойти все, что угодно. Эта картина не ошибочна, но она неполна: в кутеже есть нечто большее, чем разврат. Для сатиров разгул-это образ жизни. Это наслаждение от мелочей: пения птиц, теплого ветерка, запаха вкусного пирога, отдыха у реки на солнышке. Жизнь свободно преподносит эти дары, и для сатира они более ценные, чем золото или слава. Упиваться-значит забыть о временных ограничениях, отпустить будущее и прошлое и полностью погрузиться в настоящий момент. Для сатиров, встречать жизнь всеми чувствами, значит почитать богов, и-самое главное-это действительно хорошо. Движимые инстинктами и интуицией, большинство сатиров оказываются непредсказуемыми, следуя за своим чувством прекрасного, куда бы оно ни вело.

Действительно Весьма Странно

Сатиры известны своей эксцентричностью. Некоторые люди проводят слишком много времени, размышляя о том, почему сатиры ведут себя именно так. Но сами сатиры просто остаются такими, какие они есть, не чувствуя необходимости понимать, что ими движет, а тем более объяснять это другим. Таблица Странностей Сатиров предлагает несколько предпочтений или склонностей, которыми может обладать ваш персонаж сатир.

Странности сатиров

к8 Странность

- 1 Цветы - это самые удивительные вещи на свете. Я хочу сбирать их, носить и открывать их безмолвные тайны.
- 2 Нет ни одного дерева или статуи, на которые не было бы весело взобраться.
- 3 Ничто так не отгоняет неудачу, как веселый танец.
- 4 Иногда разговор с растением действительно помогает.
- 5 Если я в замешательстве, то курю трубку. И если я собираюсь выкурить трубку, то это будет великолепная трубка.
- 6 Я представляю, что моя одежда-это моя великолепная душа, выставленная на всеобщее обозрение, и я одеваюсь соответственно.
- 7 Иметь рога-это самое лучшее. Их весело украшать, и они без проблем могут открыть амфору.
- 8 Если мне нужно сказать что-то действительно важное, то я всегда постараюсь это спеть.

Имена Сатиров

Имя сатира так же игриво и озорно, как и они, и каждое из них дается, когда личность сатира просвечивает насквозь. Большинство сатиров также дают друг другу прозвища.

Женские Имена: Алики, Авра, Чара, Дафни, Эйрини, Элпида, Ирини, Кайти, Лия, Ники, Тася, Ксения, Янна, Зои

Мужские Имена: Алекос, Дими, Филиппос, Илиас, Кириакос, Неофитос, Омисрос, Пантелис, Спайро, Такис, Зенон

Прозвища: Хвастун, Щетинобородый, Цок-Цок, Пятнистая спина, Прыгун, Лжерогий, Рыжебородый, Быстроногий, Рогоборец, Счастливчик, Скакун, Мерцающие Глаза

Особенности сатиров

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а Ловкости на 1.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 35 футов.

Возраст. Сатиры взрослеют и стареют примерно с той же скоростью, что и люди.

Мировоззрение. Сатиры наслаждаются жизнью, свободной от законов. Они стремятся к тому, чтобы быть добрыми, но у некоторых есть коварные наклонности и им нравится вызывать беспокойство.

Размер. Сатиры бывают от чуть менее 5 футов до 6 футов в высоту, обычно со стройным телосложением. Ваш размерер - Средний.

Фея. Ваш тип существа - фея, а не гуманоид

Баран. Вы можете использовать свою голову и рога, чтобы наносить безоружные удары. Если вы такусите ими, то наносите дробящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы.

Сопротивление Магии. У вас есть преимущество в Спасбросках от заклинаний и других магических эффектов.

Зрелищные Прыжки. Когда вы совершаете прыжок в длину или высоту, вы можете бросить к8 и добавить результат броска к числу футов, которые вы преодолеваете, даже если вы совершаете прыжок без разбега. Это дополнительное расстояние стоит как обычное передвижение.

Гуляка. Вы владеете навыками Выступление и Убеждение, а также владеете одним музыкальным инструментом по своему выбору.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Сильване.



Табакси (VGM)

Однажды у нас проездом останавливалась табакси, несколько зим назад. Она каждый вечер собирала полный зал желающих послушать ее истории и провела множество дней, дремля на стуле перед камином. Мы думали, что она очень ленивая, но когда лайнин пришла, ища пропавшее шило, она вылетела из двери так, что я и глазом моргнуть не успел.

—Тоблен Стоунхилл, трактирщик

Родом из странных и далёких земель, странствующие табакси – кошкоподобные гуманоиды, которых любопытство заставляет собирать интересные артефакты, записывать рассказы и истории, и осматривать все чудеса в мире. Отъявленные путешественники, любознательные табакси редко на долго оседают на одном месте. Их врождённый характер толкает их раскрывать тайны и находить потерянные сокровища и легенды.

Странствующие бродяги

Большинство табакси остается на своей далёкой родине, живя маленькими, сплоченными кланами. Эти табакси охотятся, ремесленничат, и в значительной степени сами держатся в кругу себе подобных.

Однако, не все табакси удовлетворены такой жизнью. Кошачий Бог, божество, создавшее табакси, одарил каждое свое дитя одной типично кошачей чертой.

Табакси, одаренные любопытством, стремятся странствовать повсюду. Они собирают истории, артефакты и знания. Те, кто пережил этот период страсти к путешествиям, возвращаются домой в своих зрелых годах, чтобы поделиться новостями о внешнем мире. Таким образом табакси остаются изолированными, но всегда осведомленными о мире за пределами их дома.

Мимолётные увлечения

Странствующие табакси – существа непостоянные, обменивающие одну навязчивую идею или увлечение на другую по мимолётной прихоти. Желания табакси ярко вспыхивают, но в один момент исчезают, замещаемые новой навязчивой идеей. Цель захватывает их только пока в ней есть тайна.

Табакси-путят может с удовольствием провести месяцы, составляя план кражи необычного драгоценного камня у дворянина, а потом обменять его на билет на корабль или жилье спустя неделю после кражи. Табакси может сделать обширные заметки или запомнить каждую грань драгоценного камня прежде чем отдать его, но драгоценный камень перестает очаровывать его как только его тайны и природа были раскрыты.

Обмен знаниями

Табакси дорожат знаниями, а не материальными вещами. Сундук, заполненный золотыми монетами, может пригодится, чтобы купить еду или моток веревки, но он в сущности не интересен.

В глазах табакси, накопление богатства похоже на сбор припасов для долгой поездки. Оно нужно, чтобы выжить в мире, но не стоит из-за него волноваться. Вместо этого табакси ценят знания и новый опыт. Их уши навостряются в полной таверне, и они высматривают истории, предлагая еду, напитки и монеты.

Табакси может уйти с пустым кошельком, но он обдумывает истории и слухи, которые он собрал, как скупердай подсчитывает монеты.

Хотя материальное богатство мало значит для табакси, у них есть жажда находить и осматривать древние реликвии, волшебные предметы и другие редкие объекты. Помимо ценности, которые могут дать такие предметы, табакси испытывают большую радость от распутывания историй их создания и использования.

Торговцы и менестрели

Любопытство движет большинством табакси, встреченных за пределами их родины, но не все они становятся приключенцами. Табакси, ищащие более безопасный путь для удовлетворения своих навязчивых идей, становятся странствующими торговцами и менестрелями.

Эти табакси работают маленькими труппами, обычно состоящими из старшего, более опытного табакси, который ведет до четырех молодых, постигающих свое место в мире. Они путешествуют в маленьких, красочных фургонах, перемещающихся от поселения к поселению. Когда они прибывают, то устанавливают небольшую сцену на городской площади, где они поют, играют на инструментах, рассказывают истории и предлагают экзотические товары в обмен на предметы, которые разжигают их интерес. Табакси неохотно принимают золото, они больше предпочитают интересные предметы или знания в качестве оплаты.

Эти странники придерживаются цивилизованных королевств, предпочитая торговать вместо того, чтобы следовать более опасными путями удовлетворения своего любопытства. Однако, они не брезгуют небольшим осторожным воровством, чтобы получить особенно интересный предмет, который владелец отказывается продать или обменять.



Индивидуальность табакси

У табакси могут быть мотивы и причуды, очень отличающиеся от дварфа или эльфа с похожей предысторией.

Вы можете использовать следующие таблицы, чтобы персонифицировать вашего персонажа в дополнение к чертам характера, идеалам, привязанностям и слабостям вашей предыстории.

Таблица «Навязчивые идеи» табакси может помочь откорректировать цели вашего персонажа.

Для дополнительного веселья, кидайте кубик раз в несколько игровых дней, чтобы определить новый результат, что отражает изменение ваших интересов.

Навязчивые идеи табакси

- | | |
|----|--|
| к8 | Мое любопытство сейчас сосредоточено на... |
| 1 | Боге или планарном существе |
| 2 | Монстре |
| 3 | Потерянной цивилизации |
| 4 | Тайне волшебника |
| 5 | Обычном предмете |
| 6 | Магическом предмете |
| 7 | Месте |
| 8 | Легенде или рассказе |

Причуды табакси

к10 Причуда

- | | |
|----|--|
| 1 | Вы скучаете по своему тропическому дому и бесконечно жалуетесь на холодную погоду, даже летом. |
| 2 | Вы никогда не носите один наряд дважды без крайней необходимости. |
| 3 | У вас небольшая боязнь воды и вы ненавидите мокнуть. |
| 4 | Ваш хвост всегда выдает ваши сокровенные мысли. |
| 5 | Вы громко мурлычете когда счастливы. |
| 6 | Вы держите маленький шарик пряжи в руке, который постоянно теребите. |
| 7 | Вы всегда в долгах, так как тратите свое золото на шикарные вечеринки и подарки для друзей. |
| 8 | Говоря о чем-то, чем вы увлечены, вы начинаете говорить быстро и без пауз, так что другие не могут вас понять. |
| 9 | Вы записываете всякие пустяки, знания и истории, которые вы обнаружили. |
| 10 | Вы не можете не прикарманить заинтересовавший вас предмет. |

Имена табакси

У каждого табакси есть одно имя, данное кланом и основанное на сложной формуле, которая включает в себя астрологию, прорицание, историю клана и другие эзотерические факторы. Имена табакси могут относиться как к мужчинам, так и к женщинам, большинство использует прозвища, получаемые из полных имен или вдохновленные ими.

Названия клана обычно основаны на географической достопримечательности, расположенной на территории клана или около неё. В приведенных примерах имен табакси, прозвища указаны в круглых скобках.

Имена табакси: Облако На Горной Вершине (Облако), Пять Брёвен (Бревно), Нефритовый Башмак (Нефрит), Леворукая Колибри (Птица), Семь Грозовых туч (Гроза), Юбка Змеи (Змея), Туманное Зеркало (Туман).

Кланы табакси: Яркие Утесы, Отдаленный Дождь, Горное Дерево, Грохочущая Река, Храпящая Гора.



Особенности табакси

Ваш персонаж–табакси обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

Возраст. Табакси имеют такую же продолжительность жизни, что и люди.

Мировоззрение. Табакси склонны к хаотическому мировоззрению, поскольку они позволяют своим порывам и увлечениям направлять их решения. Они редко являются злыми, большинство из них ведомы любопытством, а не жадностью или другими темными побуждениями.

Размер. Табакси в среднем более высокие чем люди и относительно худощавые.

Ваш размер – Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное Зрение. У Вас есть острые кошачьи чувства, особенно в темноте.

На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Кошачье Проворство. Ваши рефлексы и проворство позволяют Вам двигаться с увеличением скорости.

Когда Вы двигаетесь в бою в свой ход, Вы можете удвоить свою скорость до конца хода.

Используя эту черту, Вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

Кошачьи Когти. Из-за Ваших когтей у Вас есть скорость лазанья 20 футов. Кроме того, Ваши когти – естественное оружие, которое Вы можете использовать, нанося безоружный удары.

Если Вы совершаете атаку ими, Вы наносите рубящий урон, равный $1\text{d}4 +$ Ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Кошачьи Способности. Вы владеете навыками Восприятие и Скрытность.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на ваш выбор.





Тифлинг (РНВ)

«Но ты же видишь, как люди смотрят на тебя, дитя дьявола».

Взгляд чёрных глаз, холодных, как зимняя метель, был устремлён прямо в её душу. Её потрясла неожиданная серъёзность его тона.

«Как там говорится? — Спросил он. — Один — любопытство, двое — заговор...»

«А трое — проклятье. — Закончила она. — Думаешь, я никогда не слышала этот бред?»

«Конечно, слышала». Когда она уставилась на него, он добавил: «для этого не обязательно копаться в твоих мыслях, девочка. Это ноша каждого тифлинга. Некоторые ломаются под её тяжестью, некоторые спокойно несут это бремя, некоторые даже наслаждаются им». Он снова наклонил голову, разглядывая её с озорным блеском в глазах. «А ты с этим борешься, не так ли? Как дикая кошка, я бы сказал. Все упрёки и замечания лишь делают твои когти остree».

— Эрин М. Эванс, Серные ангелы

Быть тифлингом — значит постоянно натыкаться на пристальные взгляды и перешептывания, терпеть страдания и оскорблений, видеть страх и недоверие в глазах каждого встречного. Беда в том, что тифлинги знают причину этого — договор, заключённый много поколений назад и позволивший Асмодею — владыке Девяти Преисподних — внести вклад в их родословную. Такая внешность и природа — не их вина, а последствие древнего прегрешения, расплачиваться за которое предстоит им, их детям, и детям их детей.

Дьявольская родословная

Тифлинги произошли от людей, и по большому счёту всё ещё выглядят как люди. Тем не менее, их дьявольское наследие оставило заметный отпечаток на внешности. У тифлингов есть большие рога, принимающие различные формы: у некоторых витые рога, как у барана, у других длинные и прямые, как у газели, у третьих спиральные, как у антилопы. Их толстый хвост, от 120 до 150 сантиметров длиной, вьётся между ног, похлёстывая их, когда тифлинг нервничает. Острые зубы превращают улыбку в звериный оскал, а их глаза сплошного цвета без намёка на зрачок или белок, обычно чёрного, красного, белого, серебряного или золотого цвета. Цвет кожи тифлингов может принимать все тона, характерные для человека, а также различные оттенки красного. Их волосы, струящиеся из-за рогов, обычно тёмные, от чёрного или коричневого до тёмно-красного, синего или фиолетового.

Самодостаточные и недоверчивые

Тифлинги живут небольшими общинами, в основном в людских городах, чаще всего в самых трущобах, где из них вырастают жулики, воры и короли преступного мира. Иногда они живут группами среди других меньшинств, которые относятся к ним с чуть большим уважением.



У тифлингов нет родины, и они знают, что им нужно найти свой путь в жизни, и что им понадобится сила для выживания. Они с опаской относятся ко всем, кто называется их другом, но когда кто-то проявляет доверие по отношению к ним, они стремятся отплатить той же монетой. Для того, кто заслужит верность тифлинга, он станет верным другом и надёжным союзником до конца своей жизни.

Имена тифлингов

Имена тифлингов можно разделить на три категории. Тифлинги, выросшие в какой-либо другой культуре, часто носят имена, характерные для этой среды. Некоторые носят имена, передающиеся из поколения в поколение и произошедшие из Инфернального языка. А некоторые молодые тифлинги, стремящиеся найти своё место в этом мире, берут имена, отражающие какую-либо добродетель или другую концепцию, а затем стараются воплотить её в жизнь. Для некоторых выбранное имя становится путеводной звездой, для другим — тяжким грузом.

Мужские инфернальные имена: Акменос, Амнон, Баракас, Дамакос, Йадос, Кайрон, Люцис, Мелех, Мордай, Мортос, Пелайос, Скамос, Терай, Экемон.

Женские инфернальные имена: Акта, Анарис, Брисеис, Дамая, Каллиста, Криелла, Лерисса, Мария, Немея, Орианна, Риета, Фелая, Эа.

«Идейные» имена: Безрассудство, Вера, Идеал, Искусство, Музыка, Мука, Надежда, Напев, Нигде, Открытость, Отчаяние, Падаль, Поиск, Почтение, Поэзия, Превосходство, Скорбь, Слава, Случайность, Страх, Усталость

Взаимное недоверие

Люди склонны с недоверием относиться к тифлингам, полагая, что их дьявольское наследие выражается не только во внешнем виде, но и в их личных качествах. Владельцы магазинов с особой тщательностью следят за вошедшими к ним тифлингами, городская стража может пройтись за тифлингом пару кварталов — на всякий случай, а молва часто винит тифлингов в происходящих вокруг странностях. На самом же деле родословная тифлингов ни к кой мере не влияет на их характер. Но годы жизни в атмосфере недоверия не проходят даром, по-разному сказываясь на поведении тифлингов. Некоторые соответствуют распространённым стереотипам, другие — нет. Большинство просто относятся к другим так же, как те относятся к ним. Вырастая в таком недоверии, тифлинги зачастую учатся преодолевать предрассудки при помощи обаяния или запугивания.

Особенности тифлингов

Из-за своего дьявольского происхождения все тифлинги обладают некоторыми общими качествами.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1, а значение Харизмы увеличивается на 2.

Возраст. Тифлинги взрослеют тогда же, когда и люди, но живут немного дольше.

Мировоззрение. Может, у тифлингов и нет врождённой тяги к злу, однако многие из них в итоге склоняются к нему. Злые они или нет, но независимая природа определяет хаотичное мировоззрение большинства тифлингов.

Размер. Тифлинги по росту и телосложению схожи с людьми.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 фут.

Тёмное Зрение. Благодаря вашему дьявольскому наследию, вы отлично видите при тусклом свете и в темноте.

На расстоянии в 60 фут. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Адское Сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

Дьявольское Наследие. Вам известен заговор «Чудотворство».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день наложить «Адское Возмездие» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Тьма».

«Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Инфернальном.

Подрасы тифлингов

По решению Мастера вы можете создать персонажа тифлинга, у которого есть особая связь с одним из Лордов Девяти Преисподних. Эта связь представлена подрасой.

Особенности подрасы

Если у вашего тифлинга есть подраса, выберите одну из приведённых ниже опций, которая наиболее соответствует инфернальному существу, связанному с семьёй тифлинга.

Особенности выбранной подрасы заменяют «Увеличение Характеристик» и «Дьявольское наследие» тифлингов указанные в «Книге игрока». Но здесь есть одно исключение - тифлинги связанные с Асмодеем. Эти тифлинги используют черты из «Книги игрока».

Асмодей (МТФ)

Тифлинги, связанные с Нессусом, повелеваются силами огня и тьмы, ведомые более острым, чем у других, интеллектом, как и подобает тем, кто связан с самим Асмодеем. Эти тифлинги используют «Увеличение Характеристик» и «Дьявольское Наследие» из «Книги игрока».



Вельзевул (МТФ)

Рассыпающееся царство Маладомини находится под властью Вельзевула, который превосходно совращает тех, чьи мелкие грехи можно превратить во влекущие проклятья поступки. Тифлинги, связанные с этим архидьяволом, прекрасно совращают других и физически, и психологически.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Маладомини. Вам известен заговор «Чудотворство».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить «Луч Болезни» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Корона Безумия».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Гласия (МТФ)

Гласия, криминальный авторитет Преисподних, дарует своим тифлингам магию, полезную для совершения преступлений.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Наследие Малболга. Вам известен заговор «Малая Иллюзия».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание «Маскировка».

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Невидимость»,

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.



Диспатель (МТФ)

Громадный город Дис занимает значительную часть второго слоя Преисподних. Это место, где секреты раскрываются тем, кто больше заплатит, что делает тифлингов Диспатера прекрасными шпионами и разведчиками.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Наследие Диса. Вам известен заговор «Чудо-творство».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание «Маскировка».

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Обнаружение мыслей».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Зариэль (МТФ)

Тифлинги, имеющие кровную связь с Зариэль, физически сильнее прочих тифлингов и получают полезные в бою магические способности.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Силы увеличивается на 1.

Наследие Авернуса. Вам известен заговор «Чудо-творство».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить «Палящую Кару» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Клеймиющая Кара».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Левистус (МТФ)

Левистус правит заледеневшей Стигией и известен как архидьявол, предлагающий сделку тем, кто неотвратимо обречён.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Наследие Стигии. Вам известен заговор «Луч Холода».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить «Доспех Агатиса» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Тьма».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.





Маммон (МТФ)

Великий ростовщик Маммон превыше всего любит деньги. Связанные с ним тифлинги великолепно собирают и сохраняют богатство.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Минауроса. Вам известен заговор «Волшебная Рука».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание «Тензеров Парящий Диск».

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Волшебный Замок».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Мефистофель (МТФ)

В ледяном царстве Кании Мефистофель даёт магическую силу всем, кто будет ему молиться. Связанные с ним тифлинги немного владеют тайной магией.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Кании. Вам известен заговор «Волшебная Рука».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить «Огненные Ладони» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Горящий Клинок».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Фьёрна (МТФ)

Как мастерский манипулятор, Фьёрна дарует связанным с ней тифлингам сильную личность.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Наследие Флегетоса. Вам известен заговор «Дружба».

При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить «Очарование Личности» как заклинание 2 уровня.

При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание «Внушение».

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Тифлинги Фаэруна (SCAG)

Мастер Подземелья может позволить приведенные варианты персонажа тифлинга, хотя стоит иметь в виду, что варианты Дьявольский Язык, Адское Пламя и Крылатый являются взаимоисключающими.

Внешний Вид. Ваш тифлинг может быть не похож на других тифлингов. Вместо обладания физическими характеристиками, приведенными в выше, выберите 1к4+1 следующих особенностей: небольшие рожки; клыки или острые зубы; раздвоенный язык; кошачьи глаза; шесть пальцев на руках; козлиные ноги; копыта; раздвоенный хвост; грубая или чешуйчатая кожа красного или тёмно-синего цвета; не отбрасывание тени или отсутствие отражения; запах серы.

Звероподобный. Интеллект увеличен на 1 и Ловкость увеличена на 2. Эта особенность заменяет черту Увеличение Характеристик.

Дьявольский Язык. Вашему персонажу известен заговор «Злая Насмешка».



Рассовые заклинания

Заговоры

Волшебная Рука

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите ее действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание. Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с ее помощью манипулировать предметами, открывать незапертыми двери и контейнеры, убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов. При каждом использовании руки вы можете переместить ее на 30 фут. Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.

Дружба

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С, М, небольшое количество грима, наносимое на лицо при накладывании этого заклинания

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы, направленные на одно выбранное вами существо, не враждебное по отношению к вам. Когда заклинание оканчивается, существо понимает, что вы влияли на ее отношение с помощью магии, и становится враждебным по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другие могут требовать другого возмездия (решает Мастер), в зависимости от отношений, сложившихся между вами.

Злая Насмешка

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы испускаете на существо, видимое в пределах дистанции, поток оскорблений вперемешку с тонкой магией. Если цель слышит вас (при этом она не обязана вас понимать), она должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит урон психической энергией $1\text{d}4$, и следующий бросок атаки до конца своего следующего хода совершил с помехой.

На больших уровнях: Урон этого заклинания увеличивается на $1\text{d}4$, когда вы достигаете 5 уровня ($2\text{d}4$), 11 уровня ($3\text{d}4$) и 17 уровня ($4\text{d}4$).

Луч Холода

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием.

При попадании она получает урон холдом 1к8, а скорость до начала вашего следующего хода уменьшается на 10 фут.

На больших уровнях: Урон от заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Чудотворство

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В

Длительность: Вплоть до 1 минуты

Вы создаёте небольшое чудо, знак сверхъестественной силы. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Ваш голос в течение 1 минуты звучит в три раза громче.
- Вы заставляете пламя в течение 1 минуты мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.
- Вы вызываете безвредную дрожь в полу в течение 1 минуты.
- Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или зловещий шёпот.
- Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.
- Вы на 1 минуту изменяете внешний вид своих глаз.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, у вас может быть до трёх активных эффектов с длительностью в 1 минуту, и вы можете оканчивать такие эффекты действием.

1 уровень

Адское Возмездие

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами в ответ на получение урона от существа, находящегося в пределах 60 фут. от вас и видимого вами

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы указываете пальцем, и существо, причинившее вам урон, мгновенно окружается пламенем.

Существо должно совершить спасбросок Ловкости. Оно получает урон огнём 3к10 при провале, или половину этого урона при успехе.



Доспех Агатиса

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, чашка воды

Длительность: 1 час

Вас окружает защитное магическое поле, проявляющееся в виде призрачной изморози, покрывающей вас и ваше снаряжение.

Вы получаете 10 временных хитов на период действия заклинания. Если существо попадает по вам рукопашной атакой, пока у вас есть эти хиты, оно получает урон холдом 10.

Луч Болезни

Школа: Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Луч тошнотвонно-зеленой энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции.

Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 3к8 и должна совершить спасбросок Телосложения.

При провале она становится также отравленной до конца вашего следующего хода.

Маскировка

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы заставляете себя — включая одежду, доспехи, оружие и прочее имущество — выглядеть иначе, пока заклинание не окончится, или пока вы не окончите его преждевременно, действием.

Вы можете выглядеть на 1 фут (30 сантиметров) выше или ниже, а также стать худым, толстым или получить среднее телосложение. Вы не можете менять основу тела, поэтому у новой формы должен быть такой же набор конечностей. Во всем остальном характер иллюзии определяете вы.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили к своему снаряжению шляпу, предметы будут проходить сквозь нее, и все, кто к ней прикоснется, либо ничего не почувствуют, либо почувствуют вашу голову и волосы. Если вы становитесь худее, то рука того, кто к вам тянется, наткнется на вас на полпути, еще в воздухе. Для обнаружения того, что вы замаскированы, существо должно действием обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) против вашей Сл заклинаний.

Огненные Ладони

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-фут. конус)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Соединив ладони и растопырив пальцы веером, вы испускаете из них тонкие языки пламени. Все существа в пределах 15-фут.ого конуса должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон огнем 4к6 в случае провала и половину этого урона в случае успеха. Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

Очарование Личности

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы пытаетесь двух гуманоидов, которых видите в пределах дистанции. Они должны совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ними. Если они проваливают спасбросок, они очарованы вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините им вред.



Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

Палящая Кара

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу рукопашной атакой оружием, пока заклинание активно, ваше оружие вспыхивает ярким белым светом, и атака причиняет цели дополнительный урон огнём 2кб и поджигает её.

Пока заклинание активно, цель в начале каждого своего хода должна совершать спасбросок Телосложения. При провале она получает урон огнём 1кб. При успехе заклинание заканчивается.

Если цель или существо, находящееся в пределах 5 фут. от неё, потратит действие на тушение пламени, или если какой-то другой эффект потушит пламя (например, погружение в воду), заклинание тоже закончится.

Тензеров Парящий Диск

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, капля ртути

Длительность: 1 час

Это заклинание создает круглый горизонтальный диск из силового поля диаметром 3 фута и толщиной 1 дюйм (2,5 см.), парящий в 3 футах над полом в свободном пространстве на ваш выбор, видимом в пределах дистанции.

Диск существует, пока заклинание активно, и может вынести на себе 500 фунтов. Если на него поместить больший вес, заклинание окончится, и все, что было на диске, падает на пол. Диск неподвижен, пока вы находитесь в пределах 20 фут. от него. Если вы переместитесь от него на расстояние, превышающее 20 фут., диск следует за вами, оставаясь в пределах 20 фут. Он может перелетать по неровной поверхности, перемещаться по лестницам, склонам и подобным препятствиям, но не может пересекать перепады по высоте в 10 фут. и более.

Например, диск не сможет перелететь над 10-фут. ямой, и не сможет из нее выбраться, если будет создан на ее дне. Если вы переместитесь более чем на 100 фут. от диска (например, если он из-за препятствия не сможет последовать за вами), заклинание оканчивается.

2 уровень

Внушение

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, М, язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла

Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы внушаете определенный курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным.

Просьбы ударить себя мечом, броситься на копье, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчивают заклинание. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внущенные действия могут продолжаться всю длительность заклинания.

Если внущенную деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу. Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания.



Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причиняете урон цели, заклинание оканчивается.

Волшебный Замок

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, золотая пыль, стоящая как минимум 25 см, расходуемая заклинанием

Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, сундука или другого входа, и он становится запертым.

Вы и указанные при накладывании этого заклинания существа можете открывать предмет как обычно. Вы можете также установить пароль, произношение которого в пределах 5 фут. от предмета подавляет заклинание на 1 минуту. В противном случае предмет не открывается, пока его не сломают, или пока заклинание не рассеют или не подавят.

Накладывание открывания на предмет подавляет волшебный замок на 10 минут. Находящийся под действием этого заклинания предмет гораздо сложнее взломать и открыть силой; Следующая ламывания и взлома замков увеличивается на 10.

Горящий Клинок

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 Бонусное Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, лист сумаха

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте горящий клинок в свободной руке.

Этот клинок похож размерами и формой на скимитар, и он существует, пока заклинание активно.

Если вы выпустите клинок из рук, он исчезает, но вы можете вернуть его в руку Бонусным Действием. Вы можете действием совершив рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 3кб.

Горящий клинок испускает яркий свет в пределах 10 фут. и тусклый свет в пределах ещё 10 фут.

Клеймящая Кара

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 Бонусное Действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, ваше оружие испускает астральное сияние. Атака причиняет цели дополнительный урон излучением 2кб. Цель становится видимой, если

была невидима, начинает испускать тусклый свет в пределах 5 фут., и не может стать невидимой, пока активно это заклинание.

Корона Безумия

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Один гуманоид на ваш выбор, видимый вами в пределах дистанции должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованным вами на время действия заклинания. Пока цель очарована таким способом, на ее голове появляется изогнутая железная корона, а в глазах светится безумие. Очарованная цель должна в каждый свой ход перед перемещением совершать действием рукопашную атаку по любому существу кроме себя, которое вы мысленно выбираете.

Цель может действовать в свой ход как обычно, если вы не выбрали существа или в пределах его досягаемости нет других существ. В последующие ходы вы должны действием поддерживать контроль над целью, иначе заклинание оканчивается.

Кроме того, цель в конце каждого хода может совершать спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание оканчивается.

Обнаружение Мыслей

Школа: Прорицание

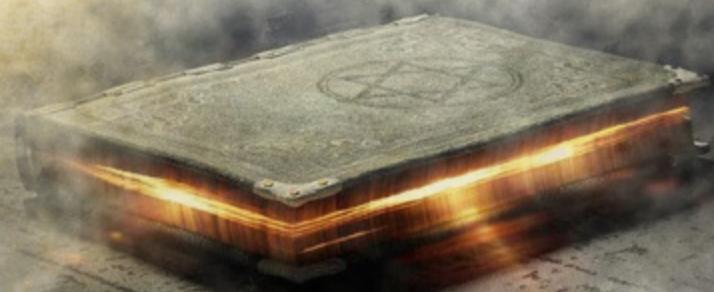
Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, медная монетка

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы можете читать мысли некоторых существ. Если вы сотворили это заклинание, и в свой ход совершаете действие, вы можете сосредоточиться на одном существе, которое видите в пределах 30 фут. Если у выбранного существа Интеллект равен 3 или ниже, или если оно не может говорить ни на одном языке, оно не попадает под действие заклинания. Вначале вы знаете поверхностные мысли существа — то, что находится в его сознании на текущий момент.



Вы можете действием либо перенести внимание на мысли другого существа, либо попытаться углубиться в мысли текущего существа. Если вы погружаетесь глубже, цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала вы получаете понимание ее мыслей (если есть), ее эмоционального состояния, и того, что ее больше всего заботит (а также то, что она любит и ненавидит).

Если существо преуспеет, заклинание оканчивается. В любом случае, цель знает, что вы прощупывали ее сознание, и если вы не перевели внимание на мысли другого существа, предыдущее существо может в свой ход действием совершить проверку Интеллекта, противопоставленную вашей проверке Интеллекта; в случае успеха заклинание оканчивается.

Вопросы, задаваемые устно цели, влияют на ход ее мыслей, поэтому это заклинание чрезвычайно эффективно во время допросов. Вы можете также использовать это заклинание для обнаружения присутствия мыслящих существ, которых вы не видите.

Когда вы накладываете это заклинание, или позже, пока оно активно, потратив действие, вы можете поискать мысли существ в пределах 30 фут.

Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами обычного металла или тонким листом свинца. Вы не можете обнаружить существ с Интеллектом 3 и ниже, а также тех, кто не говорят ни на одном языке.

Обнаружив таким методом присутствие существа, вы можете до окончания действия заклинания читать его мысли, как описано выше, даже если вы его не видите, но оно должно находиться в пределах дистанции.

Речь Златоуста

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы произносите отвлекающую речь, заставляя выбранных вами существ, которых вы видите в пределах дистанции, и которые при этом могут слышать вас, совершить спасбросок Мудрости.

Существа, которые не могут быть очарованными, автоматически преуспевают в спасброске, и если вы или ваши спутники сражаетесь с существом, оно совершает спасбросок с преимуществом.

При провале цель получает помеху к проверкам Мудрости (Внимательность), совершившим для обнаружения других существ кроме вас, пока заклинание активно или пока цель не перестанет вас слышать. Заклинание оканчивается, если вы становитесь недееспособны или теряете возможность говорить.



Тортл (ТТР)

Я рыбу большую поймал.
Хорошего друга ищу теперь
Трапезу чтоб разделить

— Тортлское Хайку

То, что многие Тортлы считают просто жизнью, другие могут назвать жизнью полной приключений. Тортлы рождаются вблизи песчаных пляжей, но как только они учатся ходить на двух ногах, они становятся кочующими приспособленцами, жаждущими исследовать дикую местность, пережить множество чудес, проверить собственные навыки в деле, и завести новых знакомых.

Жизнь тортла

Тортл вылупляется из толстой скорлупы яйца и первые несколько недель ползает на четвереньках. Его родители, старые, на пороге смерти, проводят то немногое время что у них осталось, рассказывая истории своим отпрыскам. В течении года, молодой тортл становится сиротой, но не ранее чем начнет говорить и сможет позаботиться о себе.

Молодой тортл и его братья и сестры наследуют все инструменты, оружие и подарки, оставленные их родителями. Ожидается, что каждый молодой тортл позаботится о себе. Он покидает место своего рождения и находит свой уголок в глухи, где охотится, ловит рыбу и обитает. С каждым годом тортл оттачивает свои навыки. Он заключает дружбу с соседями также уважая их уединение. В какой-то момент, тортл чувствует почти несдерживаемое желание уйти из дома и путешествовать в дальние страны и увидеть мир. Он собирает все свои вещи и отправляется в странствие, возвращаясь месяцы или годы спустя с историями о своих приключениях и новыми навыками.

Когда тортл чувствует надвигающуюся смерть он находит себе пару и продолжает свой род. Тортлы откладывают яйца (количеством от одного до дюжины) в крепком обиталище, обложенное каменными стенами которую легко охранять. Если такой кладки нет, они строят ее. Родители посвящают остаток жизни охране кладки, защищая отпрысков, и посвящая время передаче знаний прежде чем умереть. Когда дети становятся достаточно взрослыми чтобы покинуть кладку они возьмут оружие и инструменты, оставшиеся от родителей и станут сами по себе.

Убеждения

У тортлов нет своего пантеона богов, но они зачастую поклоняются богам других рас. Это не редкость для тортла слышать истории или легенды,

связанные с богом и решить поклоняться этому божеству. В Забытых Королевствах, тортлы особенно привержены Эльдат, Гонда, Латандеру, Саврасу, Селунэ и Тиморы. В Грейхоке, они склоняются к Селестиан, Фарлангуну, Пелору, Фолтусу и Св. Кутберту. Тортлы зачастую избирают Богов Добра в Саге о Копье и Верховных Владык в Эберроне. Среди нечеловеческих божеств, Морадин и Йондала больше всего относятся к тортлам.

Тортлы верят, что ночь и день следят за ними и остальными существами. Луна – это глаз ночи что следит за ними в темноте, и солнце такой же неусыпный глаз дня. Тортлы чувствуют умиротворение тогда, когда один или оба этих глаза взирают на него. Они начинают нервничать и переживать, когда ни одного шара не видно в небе. Тортлам больше всего некомфортно под землей, где ни солнце, ни луна не видны им.

Блаженны дни, когда оба светила видны на небе в одно время. Зачастую тортлы выбирают такие дни чтобы отправится в путешествие по диким землям, или совершить иное опасное деяние.

Искатели приключений в сердце

У тортлов есть поговорка: «Мы носим дома на спине.» Панцирь, который они носят, обеспечивает все необходимое им убежище. Вследствие чего, тортлы не чувствуют нужды оставаться в одном месте надолго.

Поселения тортлов в основном используются как собрание, где тортлы общаются друг с другом, делятся полезной информацией, и торгуют с путниками в безопасной численности. Тортлы не рассматривают эти поселения как места, достойные чтобы защищать их ценой своей жизни, и они покинут поселение, как только нужда в нем отпадет.

Большинству тортлов нравится наблюдать как живут другие существа и открывать новые обычай и способы делать вещи. Желание размножаться не посещает тортла до самой старости, и тортл может проводить десятилетия вдали от родной земли, не чувствуя тоски по дому.

Тортлы принимают простые взгляды на мир. Это чудесное место, и тортлы созерцают его красоту в обыденном. Они живут ради шанса услышать мягкий порыв ветра меж пальмовых листьев, увидеть лягушку, квакающую на листе лилии в пруду, или постоять на переполненном человеческом рынке.

Тортлы любят изучать новые навыки. Они изготавливают собственные инструменты и оружие, и они хороши в строительстве и укреплениях. Они восхищаются произведениями других цивилизованных существ, в частности людей, и могут потеряться на многие годы в городе, изучая его архитектурные чудеса и обучаясь навыкам, которые они могут использовать, когда будут строить форты, чтобы содержать их потомство.

Хотя они проводят значительную часть своей жизни в изоляции, тортлы – социальные существа, которые любят формировать значимые дружеские отношения. Они не имеют врожденной неприязни к представителям других рас. На самом деле, тортлы часто ищут дружбу с не-тортлами, чтобы узнать новые обычаи и новые точки зрения

Имена тортлов

Тортлы предпочитают простые, гендерно-нейтральные имена состоящие не более чем из двух слов. Если тортлу по какой-либо причине не нравится его имя он может сменить его. Тортл может сменить десяток имен за свою жизнь. У тортлов нет фамилий или семейных имен.

Мужские и женские имена: Бака, Даму, Гар, Гура, Ини, Яппа, Кинлек, Крумл, Лим, Лоп, Нортл, Нулка, Оло, Плокват, Кве, Квег, Квотт, Санни, Тибор, Убо, Уок, Вабу, Келбук, Зопа, Йог.

Особенности тортлов

Ваш персонаж-тортл получает следующие особенности, которые позволяют ему справляться с опасностями жестокого мира.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Молодые тортлы в течение нескольких недель после рождения передвигаются ползком, прежде чем научиться ходить на двух ногах. Они достигают зрелости к 15 годам и живут в среднем 50 лет.

Мировоззрение. Тортлы склонны жить размежеванной, ритуализированной жизнью. Они вырабатывают привычки и обычай, которые становятся более определенными с возрастом. Большинство их законно добрые. Некоторые могут быть эгоистичными и жадными, более склоняясь к злу, но это крайне странно для тортла стряхнуть порядок в угоду хаоса.

Размер. Взрослые тортлы ростом от 5 до 6 футов, а весят около 450 фунтов. Вес их панциря составляет примерно одну треть от их общей массы.

Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Когти. Ваши когти – это естественное оружие, которое вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар.

Если вы наносите такой удар, вы причиняете режущий урон, равный $1k4 +$ ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Задерживание Дыхания. Вы можете задержать свое дыхание на 1 час за раз. Тортлы не являются естественными пловцами, но они могут оставаться под водой в течение некоторого времени, прежде чем всплыть на поверхность.

Природный Доспех. Из-за вашего панциря и формы тела вы не можете носить доспехи. Однако ваш панцирь обеспечивает достаточную защиту; он даёт вам базовый КД 17 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число).

Вы не получаете никакой выгоды от ношения доспехов, но если вы используете щит, то вы можете применять бонус щита как обычно.

Панцирная Защита. В качестве действия вы можете спрятаться в свой панцирь. Пока вы спрятаны, вы получаете бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения.

Пока вы находитесь в панцире, считается что вы лежите ничком, ваша скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у вас также помеха на спасброски Ловкости, вы не можете использовать реакции, а единственным действием, которое вы можете предпринять – использовать Бонусное действие, чтобы выбраться из панциря.

Инстинкт Выживания. У тортлов есть исключительные инстинкты выживания. Вы получаете владение навыком Выживание.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акване и Общем.





Тритон (VGM, МОТ)

Ах, тритоны. Представьте себе эльфов, которые несколько столетий прожили глубоко на дне моря, где ничто не мешало расти их высокомерию и самомнению. Но по крайней мере, тритоны про вели это время, сражаясь с сахуагинами и с кем похуже, так что на них можно положиться в бою.

—Брего Стоунхарт, капитан корабля

Тритоны охраняют океанские глубины, строя маленькие поселения около глубоководных впадин, порталов в стихийные планы и других опасных мест, далеких от глаз народов суши. Признанные защитники океанских глубин, в последние годы благородные тритоны стали все более и более активными в мире на поверхности.

Водные крестоносцы

Столетия назад, тритоны пришли в мир в ответ на растущую угрозу стихийного зла. Тритоны вели много войн против своих врагов в Плане Воды, гоня их в Затемнённые Глубины, куда они сбегали в высокое давление и кромешную тьму.

Со временем, тритоны заметили, что их древние стихийные противники затихли. Экспедиции в глубины показали, что кракены, сахуагины и многое более худшие враги сбежали с Плана Воды на Материальный План.

Тритоны, ведомые чувством долга и ответственности, не позволили своим противникам убежать так легко. Великий конclave тритонов собрал добровольцев, владеющих оружием и магией, в экспедиционный корпус, чтобы они пришли в Материальный План и нашли своих врагов.

Эти тритоны распространились по океанам и основали протектораты, следящие за глубокими впадинами, порталами, подводными пещерами, и другими местами, где могут скрываться их враги. Они победили своих противников, которых нашли, а остальных заставили попрятаться, и теперь очень гордятся тем, в каком долгу у них все оказались.

Изгнав врагов в самые темные глубины моря, тритоны осели, следя за малейшими знаками их возвращения. Со временем тритоны расширили свое наблюдение за морским дном за пределы окрестностей своих первоначальных поселений и построили аванпосты для торговли с другими расами. Несмотря на это распространение, о них знают немногие. Их поселения так отдалены, что даже мерфолки и морские эльфы редко встречают их.

Надменная знать

Как результат своей изоляции и недопонимания Материального Плана, тритоны производят впечатление надменных и высокомерных. Они рассматривают себя как хранители морей, и ждут, что другие существа будут относится к ним если не с глубоким почтением, то хотя бы с уважением.

Хотя подобное отношение и возмущает других, но в нем есть доля истины. Мало кто знает о великих победах тритонов над ужасными подводными угрозами. Тритоны снисходительны к такому невежеству и с радостью поясняют на сколько все перед ними в неоплатном долгу.

У тритонов также есть обыкновение появляться из своей изоляции с мыслью, что другие народы их поприветствуют как уважаемых союзников и наставников. Это опять же вызвано расстояниями. Ограниченнное знание тритонов о мире оставляет их в неведении о королевствах, войнах и прочих трудностях мира на поверхности. Тритоны с готовностью рассматривают все это как мелочи, происходящие всего лишь на заднем плане по сравнению с ролью тритонов, как защитников мира.

Непоколебимые борцы

Несмотря на свои отталкивающие манеры, в глубине души тритоны — доброжелательные существа, убежденные, что другие цивилизованные расы заслуживают их защиты. Их отношение может злить, но когда пиратские флоты рыскают по волнам, или пробуждается кракен, они одни из первых берутся за оружие, чтобы защитить других.

Тритоны с готовностью жертвуют собой ради общего блага. Они без сомнений будут сражаться и умирать за людей, мерфолков и других существ. Из-за своей замкнутости они не замечают историю других народов, но их терзает чувство вины за то, что они позволили злу из Плана Воды прийти на Материальный План и угрожать его жителям. Тритоны полагают, что это их долг чести, и они будут сражаться и умирать, чтобы оплатить его.

Время от времени их рвение и незнание мира вводят их в заблуждение. Тритоны, впервые сталкиваясь с другими существами, могут их недооценить, что делает тритонов уязвимыми для обмана. Имея сильные военные традиции, тритоны могут иногда слишком спешно ввязываться в схватку.

Чужаки на поверхности

Учитывая их изоляцию, большинство тритонов никогда не было на поверхности. Для них трудна мысль, что они не могут так же легко двигаться вверх и вниз, как в воде, а смена сезонов сбивает их с толку.

Тритоны также считают разнообразные социальные институты, королевства и прочие обычаи изумительным. Не смотря на всю свою гордую культуру, они становятся наивными в сухопутном мире. Типичный протекторат тритонов прочно систематизирован, организован и объединен вокруг общего дела. Тритона на поверхности легко сбивают с толку множество союзов, противостояний и мелких обид, которые мешают поверхностным народам объединиться.

В худшем случае высокомерие может мешать тритонам пытаться понять, каким образом устроен мир поверхности. Для тритона легко списать непонятные социальные нормы на варварство, слабость, или трусость поверхностных народов.

Индивидуальность тритонов

Далекие от безупречности, эти заступники добра желают его окружающим, но другие их легко разочаровывают. Вы можете выбрать самостоятельно, определить броском кубика или переделать причуду из таблицы Причуд Тритона. Используйте причуду как идею относительно того, как Вы будете изображать своего персонажа.

Причуды тритонов

кб Причуда

- 1 Вы формулируете просьбы как приказы, которым вы ожидаете, что другие будут подчиняться.
- 2 Вы энергично восхваляете величие вашей цивилизации.
- 3 Вы изучали древний вариант Общего, и используете в Вашей речи «Азъ», «есым», «доколе» и т.д.
- 4 Вы предполагаете, что люди говорят Вам правду о местных нравах и обычаях.
- 5 Поверхностный мир – поразительное место, и вы записываете все его детали в журнале.
- 6 Вы ошибочно полагаете, что народы поверхности знают историю вашего народа и преклоняются перед нею.

Имена тритонов

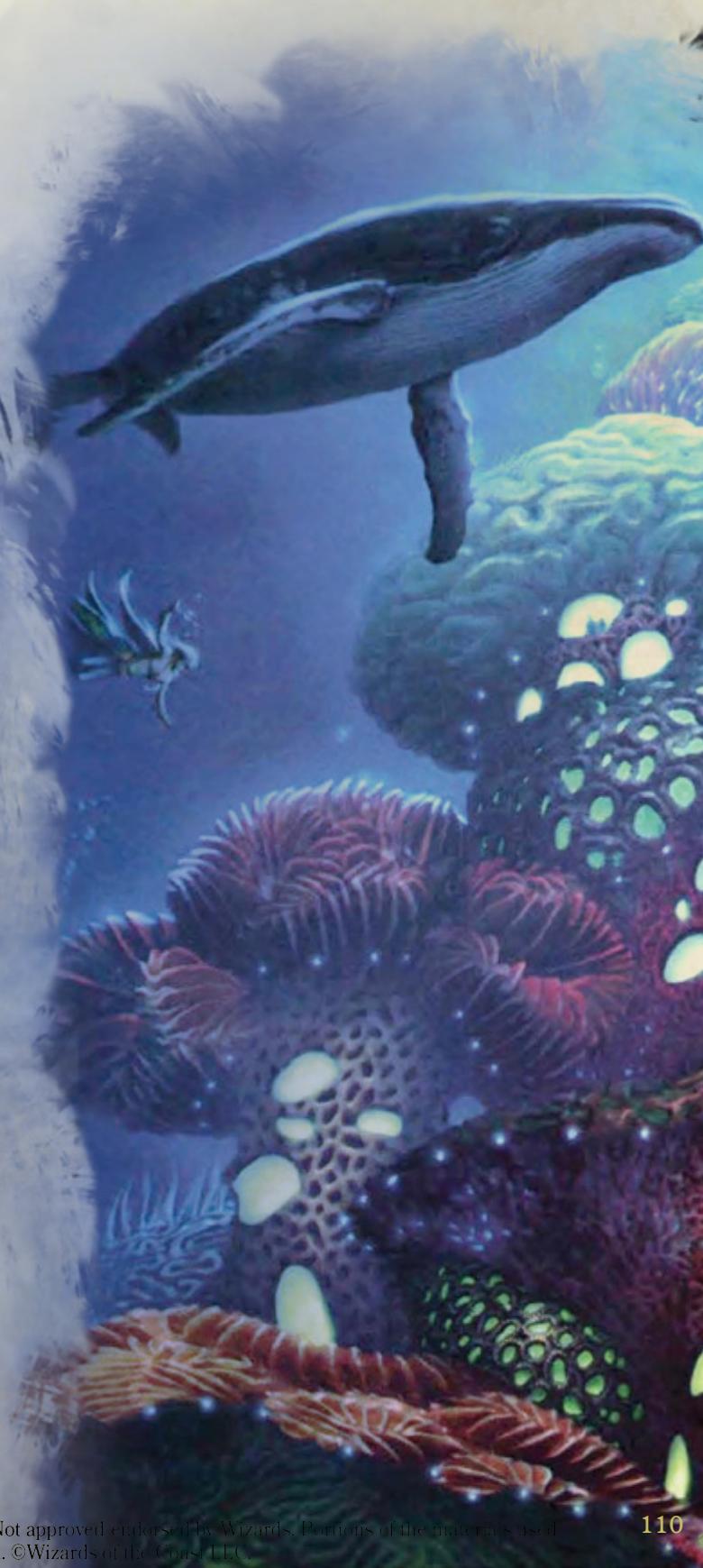
У большинства имен тритонов есть два или три слога.

Мужские имена как правило заканчиваются гласным и буквой –с, а женские имена традиционно заканчиваются на –н. Тритоны используют свой домашний протекторат в качестве фамилии, добавляя гласную вместе с «–т» на конце названия протектората.

Женские Имена Тритонов: Эрин, Белтин, Дьютин, Филорин, Отанин, Шелрин, Влэрин, Вуолин.

Мужские Имена: Тритонов: Корус, Делнис, Джимас, Керос, Молос, Налос, Водос, Зунис.

Фамилии Тритонов: Алорсат, Пуманат, Вуувак-кат.



Особенности тритонов

Ваш персонаж—тритон обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значения ваших Силы, Телосложения и Харизмы увеличиваются на 1.

Возраст. Тритоны достигают зрелости к 15 годам, и могут дожить до 200 лет.

Мировоззрение. Тритоны склонны к законно—доброму мировоззрению. Как стражей самых темных морских глубин, их культура склоняет их к порядку и добродетельности.

Размер. Тритоны немного ниже чем люди, в среднем около 5 футов в высоту.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов, также вы обладаете скоростью плавания 30 футов.

Амфибия. Вы можете дышать и воздухом, и под водой.

Управление Воздухом и Водой. Как дитя моря, вы можете возвратить к элементальной магии воздуха и воды. Вы можете этим свойством наложить «Облако Тумана».

Начиная с 3 уровня, Вы также можете вызывать «Порыв Ветра», а начиная с 5 уровня, Вы можете таким— же образом вызывать «Стену Воды».

Как только Вы накладываете заклинание этим свойством, Вы не можете снова наложить это заклинание этим свойством, пока не завершите длительный отдых. Харизма — ваша базовая характеристика для этих заклинаний.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Посланник Моря. У водных животных есть исключительная близость к Вашему народу.

Вы можете передавать простые идеи животным, которые могут дышать под водой. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у Вас нет никакой специальной способности понять их в ответ.

Стражи Глубин. Приспособленность к даже самым экстремальным океанским глубинам дает Вам сопротивление урону холода и Вы игнорируете любые негативные эффекты, вызванные глубиной и подводной окружающей средой.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Первичном языках.

Расовые заклинания

1 уровень

Туманное Облако

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаете сферу с радиусом 20 фут. из тумана с центром на точке в пределах дистанции. Сфера обходит углы, и ее пространство — сильно заслоненная местность. Она существует до окончания действия заклинания, или пока ее не рассеет ветер (со скоростью как минимум 10 миль в час).



2 уровень

Порыв Ветра

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (60-фт. линия)

Компоненты: В, С, М, семя гороха

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Порыв сильного ветра длиной 60 фт. и шириной 10 фт. исходит от вас в выбранном направлении, пока заклинание активно. Все существа, начинаяющие ход в этой линии, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе их оттолкнет на 15 фт. от вас в направлении движения ветра. Все существа в линии должны тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, на который они перемещаются в вашу сторону.

Ветер рассеивает газы и испарения, а также тушит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня. Защищенный огонь, например, в фонарях, он заставляет трепетать, и существует 50% шанс, что потухнут и они.

Пока заклинание активно, вы можете в каждом своем ходу бонусным действием менять направление, в котором дует ветер.

3 уровень

Водяная Стена

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С, М, капля воды

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену воды в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 фт., высотой до 10 фут. и толщиной 1 фут.

Или вы можете создать кольцо диаметром 20 фут., высотой 20 фут. и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Все атаки дальнобойным оружием, траектория которых проходит через пространство стены, совершаются с помехой. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые причиняют урон холдом, при прохождении через стену, замораживают ту область стены, сквозь которую прошли (минимум клетка 5×5 фут.).

Каждая секция площадью 5×5 фут. имеет КД 5 и 15 хитов. Если хиты секции уменьшаются до 0, она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

Фирболг (VGM)

Мы провели три месяца, выслеживая зеленого дракона прежде, чем определили лес, в котором он устроил убежище. В наш второй день в лесу, проснувшись, мы обнаружили в центре нашего лагеря голову дракона. Совелисс сказал мне, что, должно быть, этот лес принадлежит фирмболгам, и они хотят показать, что нам здесь делать больше нечего. Он уверил меня, что, если мы задержимся, наши головы могут быть следующими.

— Гимбл, Заметки Охотника за Сокровищами

Племена фирмболгов, уединившиеся в отдаленных лесных крепостях, предпочитают проводить свои дни в безмолвной гармонии с лесом. Будучи спро-воцированными, фирмболги демонстрируют грозные навыки владения оружием и магией друидов.

Скромные стражи

Ничего фирмболги не любят больше, чем спокойный день, проведенный в окружении деревьев в старом лесу. Они рассматривают леса как священные места, символизирующие душу мира, и памятники стойкости живого.

Будучи хранителями природы, фирмболги живут за счет земли, стремясь соблюдать природный баланс. Их методы отражают бережливость и замечательную изобретательность в использовании природных ресурсов. На протяжении урожайного лета они откладывают лишние орехи, фрукты и ягоды. Когда наступает зима, они разбрасывают все, что запасли, чтобы гарантировать, что лесные животные доживут до весны.

На взгляд фирмболга, нет ничего хуже, чем жадность. Фирболги полагают, что мир остается здоровым только когда каждое существо берет только то, в чем нуждается. Материальные блага, особенно драгоценные камни и золото, мало для них значат. Какой от них толк, когда долгой зимой кончилась еда?

Прирожденные друиды

У фирмболгов есть склонность к магии друидов. Почтительность их культуры к природе, объединенная с их силой и проницательным умом, делает инстинктивное постижение этой магии частью их развития. Почти каждый фирмболг знает несколько заклинаний, в основном для маскировки своего присутствия, и многие продолжают постигать природную магию.

Фирболги, которые становятся друидами, служат лидерами крепости. Перед тем как племя предпримет какое-либо действие, друиды взвешивают нужды своего племени и последствия, который это действие будет иметь для лес и остальной части мира природы. Племена фирмболгов лучше будут голодать, чем перетруждать землю во время недорода.

Незримые наблюдатели

Будучи хранителями природы, фирмболги предпочтуют не попадаться на глаза и не привлекать внимание. Они не пытаются подчинить себе природу, а скорее стремятся гарантировать ей процветание и выживание согласно её собственным законам.

Фирболги используют свою магию, чтобы сохранить свое присутствие в лесу втайне. Такой подход позволяет им избегать политики и противоборства между эльфами, людьми и орками. Подобные события заботят фирмболгов только когда они затрагивают лес.

Даже при угрозе вторжения, фирмболги предпочтуют воздействовать тихо и незаметно, предотвращая ущерб своим землям. Они используют свое волшебство, чтобы сделать лес непривлекательным для изучения, на время отводя ручьи, прогоняя дичь, крадя важные инструменты, и изменяя тропы, чтобы отряды охотников или лесорубов безнадежно заблудились. О присутствии фирмболгов можно догадаться из-за отсутствия животных и странной тишины, как будто лес хочет избежать излишнего внимания. Чем быстрее путешественники решат идти дальше, тем лучше.

Если эта тактика проваливается, фирмболги действуют более прямолинейно. Наблюдая за поселением, они решают, что делать дальше. Если чужаки выглядят миролюбиво, фирмболги приходят к ним и вежливо просят их уйти, даже предлагая еду и другие припасы, чтобы поспособствовать их скорейшему отъезду.

Если они настаивают на том, чтобы остаться, уважая природу и боясь только то, в чем нуждаются, и живя в гармонии с лесом, фирмболги рассмотрят возможность подружиться с ними, если чужаки пообещают не вредить лесу. Если поселенцы явно демонстрируют недобрые намерения, фирмболги прибегнут к грубой силе и магии для единственной сокрушающей атаки.

Изгнанные искатели приключений

Будучи хранителями леса, очень немногие фирмболги помышляют о том, чтобы покинуть свой дом или попробовать влиться в человеческое общество. Но у изгнанного фирмболга, или у того, чей клан уничтожен, нет выбора. Большинство фирмболгов — искателей приключений попадают в эту категорию.

Изгнанные фирмболги никогда не смогут вернуться домой. Они совершили что-то непростительное, как правило что-то, что поставило под угрозу их родину, например, устроили лесной пожар или убили редкое, или красивое дикое животное. Эти фирмболги — одиночки, которые блуждают по миру в надежде найти новое место, которое смогут назвать домом.

Осираотевшие фирболги это те, чей кланы или родина были уничтожены. Они становятся крестоносцами природы – стремятся отомстить за свою потерю и предотвратить дальнейшее уничтожение мира природы.

Изредка бывает, что клан поручает фирболгу важную миссию за пределами их дома. Эти фирболги чувствуют себя странниками в чужой стране, и обычно они хотят как можно быстрее закончить свою миссию и вернуться домой.

Таблица «Фирболги–приключенцы» может служить вдохновением для того, чтобы определить, почему персонаж фирмболг покинул дом.

Фирболги–приключенцы

k8 Причина отправиться в приключения

- 1 Изгнан за убийство
- 2 Изгнан за серьезное разрушение домашней территории
- 3 Клан уничтожен вторгшимися гуманоидами
- 4 Клан уничтожен драконом или демоном
- 5 Отделился от племени и потерялся
- 6 Родина уничтожена стихийным бедствием
- 7 Личное задание, полученное как предзнаменование
- 8 Отправлен на задание лидерами племени

Имена фирмболгов

Фирболги берут себе эльфийские имена, когда имеют дело с чужаками, хотя сама идея имен кажется им странной. Они знают животных и растения леса без формальных названий, а вместо этого узнают детей леса по их делам, привычкам, и другим действиям.

Таким же образом, говоря о своем племени, они просто называют его домом. Имея дело с другими расами, фирмболги называют свои земли тем же названием, какое используют окружающие народы, как знак тактичности и гостеприимства, но в среде своих сородичей они говорят просто «дом».

Иногда фирмболги принимают прозвища или имена, которые дают им чужаки, считая, что те, кому нужны имена, могут называть их вообще как угодно.

Особенности фирмболга

Ваш персонаж фирмболг обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2, а значение Силы увеличивается на 1.

Возраст. Как у гуманоидов, родственных с феями, у фирмболгов большая продолжительность жизни. Фирмболги достигают зрелости приблизительно к 30 годам, самые старейшие из них доживали до 500 лет.

Мировоззрение. Как народ, который подчиняется циклам природы и рассматривает себя как ее хранители, фирмболги обычно нейтрально-добрьи. Злые фирмболги это редкость и обычно они являются заклятыми врагами остальной части их вида.

Размер. Фирмболги ростом от 7 до 8 футов и весят от 240 до 300 фунтов.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения 30 футов.

Магия Фирмболгов. Вы можете накладывать «Обнаружение Магии» и «Маскировку» этой способностью, используя Мудрость в качестве Вашей базовой характеристики.

Наложив одно из этих заклинаний, Вы не можете наложить его снова этой способностью, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Когда Вы используете эту версию заклинания маскировки, Вы можете казаться на 3 фута короче, чем обычно, чтобы легче сливаться с людьми и эльфами.

Незримая поступь. Бонусным действием, Вы можете магически стать невидимыми до начала вашего следующего хода или пока вы не атакуете, не бросите кость урона, или не вынудите кого-то сделать спасбросок.

Используя эту черту, Вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Мощное телосложение. Вы считаетесь на один размер больше когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Язык Зверей И Листвы. У Вас есть способность к ограниченному общению с животными и растениями.

Они могут понимать значение ваших слов, хотя у Вас нет никакой специальной способности понять их в ответ. Вы имеете преимущество при всех проверках Харизмы, которые Вы совершаете, чтобы на них повлиять.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском и Гигантском языках.



Расовые заклинания

1 уровень

Маскировка

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы заставляете себя — включая одежду, доспехи, оружие и прочее имущество — выглядеть иначе, пока заклинание не окончится, или пока вы не окончите его преждевременно, действием. Вы можете выглядеть на 1 фут (30 сантиметров) выше или ниже, а также стать худым, толстым или получить среднее телосложение. Вы не можете менять основу тела, поэтому у новой формы должен быть такой же набор конечностей. Во всем остальном характер иллюзии определяете вы.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили к своему снаряжению шляпу, предметы будут проходить сквозь нее, и все, кто к ней прикоснется, либо ничего не почувствуют, либо почувствуют вашу голову и волосы. Если вы становитесь худее, то рука того, кто к вам тянется, наткнется на вас на полпути, еще в воздухе.

Для обнаружения того, что вы замаскированы, существо должно действием обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) против вашей Сл заклинаний.

Обнаружение Магии

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 фут. Если вы почувствовали за счет этого заклинания присутствие магии, вы можете действием увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или предмета, несущего на себе магию, а также узнать школу этой магии, если она есть.

Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.





Человек (РНВ)

Это были рассказы о беспокойном народе, путешествовавшем по морям и рекам на длинных кораблях, сперва для грабежа и разбоя, потом в поисках мест для поселений. Но с каждой страницы била энергия, любовь к приключениям. Лириэль читала большую часть ночи, трятя драгоценные свечи.

Она никогда не задумывалась о людях, но эти истории восхищали ее. В этих пожелтевших страницах говорилось о храбрых героях, странных и яростных животных, могучих богах и магии, которая была неотъемлемой частью той дальней земли.

—Элейн Каннингем, Дочь дроу

В большинстве миров люди — это самая молодая из распространённых рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем dwarfы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. А быть может, они хотят что-то доказать старшим расам, и поэтому создают могучие империи, основанные на завоеваниях и торговле. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами во всех мирах.

Многоликие

Со своей склонностью к миграции и завоеваниям, люди более разнообразны физически, чем другие распространенные расы. Не существует типичной внешности человека. Рост отдельного представителя может составлять от 5 до 6 футов (от 152 до 184 сантиметров), а вес — от 125 до 250 фунтов (от 60 до 112 килограмм). Оттенок кожи у людей варьируется от почти чёрного до очень бледного, а во-

лосы — от чёрного до светлого тонов (волнистые, кудрявые или прямые); мужчины могут носить волосы на лице, густые или редкие. Многие люди имеют примесь нечеловеческой крови, выдающей черты эльфа, орка, или предков другого происхождения. Люди достигают совершеннолетия около двадцати лет, и редко проживают одно столетие.

Разнообразие во всём

Люди являются самыми приспособленным и амбициозным народом среди распространённых рас. Их вкусы, нравы и обычаи сильно отличаются во множестве разных земель, где они поселились. Однако там, где они селятся, они остаются на долго: строят города, стоящие веками, и великие королевства, сохраняющиеся множество столетий. У отдельного человека может быть относительно короткая продолжительность жизни, но человеческая нация и культура сохраняет традиции от



Человеческие имена и этносы

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно), но большинство родителей даёт имена, связанные с культурой своего региона или традициями предков.

Культура быта и физические характеристики людей могут сильно меняться в зависимости от региона. В Забытых Королевствах, например, одежда, архитектура, кухня, музыка, и литература в северо-западных землях Серебряных Пустошей отличаются от тех, что есть в далёком Тёрмише или Импилтуре на востоке, и совсем не похожи на их аналоги в далёком Кара-Туре. Физические характеристики людей различаются в соответствии с переселениями их предков, поэтому люди Серебряных Пустошей имеют все возможные сочетания цветов кожи.

В Забытых Королевствах широко известны девять этнических групп, хотя более дюжины других находятся в более локализованных областях Фаэруна. Эти группы и типичные имена их представителей могут быть использованы в качестве примера, вне зависимости от того, из какого мира ваш человек.

Дамарец

Начавшие свою историю на северо-западе Фаэруна, Дамарцы имеют средний рост и сложение, оттенок их кожи варьируется от смуглого до светлого. Их волосы обычно коричневые или чёрные, а цвет глаз сильно отличается, хотя карие — самые распространённые.

Имена дамарцев:

Мужские: Айвор, Бор, Глэр, Григор, Иган, Ко-зеф, Миваль, Орел, Павел, Сергор, Фодель.

Женские: Алетра, Зора, Кара, Катернин, Мара, Натали, Ольма, Тана.

Фамилии: Берск, Дотск, Кулевон, Марск, Немецк, Стараг, Чернин, Шемов.

своих истоков на время, намного превышающее память одного человека. Они живут сегодняшним днём, что весьма хорошо подходит для приключенческой жизни, и позволяет вдобавок строить планы на будущее, со стремлением оставить после себя прочное наследие. Индивидуально или в группах, люди легко приспосабливаются к ситуации, и всегда остаются внимательными к изменяющейся политической и социальной динамике.

Прочные институты

Там, где один эльф или дварф могут взять ответственность за охрану особого места или великой тайны, человек создаёт священные порядки и институты. В то время как кланы двардов и старейшины полurosников передают свои традиции новым поколениям, человеческие храмы, государства, библиотеки и своды законов запечатлевают их традиции в анналах истории. Люди мечтают о бессмертии, но (за исключением тех, кто становится нежитью или достигает божественного восхождения, чтобы избежать оков смерти) достигают его, когда продолжают жить в памяти, после смерти. Хотя некоторые люди могут быть ксенофобами, в целом их общество очень смешано. На землях людей обитает большое количество нечеловеческих рас, по сравнению с количеством людей, живущих на землях нелюдей.

Воплощение амбиций

Люди, ищащие приключений, являются самыми смелыми и амбициозными представителями смелой и амбициозной расы. Они стремятся заработать славу в глазах своих товарищ, накапливая власть, богатство и популярность. Более чем другие народы люди борются за цель, а не за расширение территорий или процветание отдельных фракций.

Иллусканец

Иллусканцы — высокий, светлокожий народ с голубыми или серыми со стальным оттенком глазами. У большинства чёрные волосы цвета вороньего крыла, но у тех, кто населяет край северо-запада — светлые, рыжие или светло-русые волосы.

Имена иллусканцев:

Мужские: Блас, Бран, Гет, Ландер, Лют, Малсер, Стор, Таман, Урт, Фрат, Эндер.

Женские: Амафрея, Бетха, Вестра, Кетра, Мара, Ольга, Силифрей, Цефрея.

Фамилии: Брайтвуд, Виндривер, Лакмэн, Хелдер, Хорнрейвен, Штурмвинд.

Калишит

Более низкие и стройные, чем большинство других людей, калишиты имеют смуглую-коричневую кожу, волосы и глаза. Они обитают в основном на юго-западе Фаэруна.

Имена калишитов:

Мужские: Асеир, Бардеид, Зашеир, Кхемед, Мехмен, Судейман, Хасеид.

Женские: Атала, Джасмаль, Зашеида, Мейлиль, Сейдиль, Сейпора, Хама, Яшеира.

Фамилии: Баша, Джассан, Думеин, Кхалид, Мостана, Пашар, Рейн.

Мулан

Преобладающие на восточных и юго-восточных берегах Внутреннего моря, муланы, как правило, высокие, стройные, с кожей цвета янтаря и карими или светло-коричневыми глазами. Волосы у них от чёрного до тёмно-коричневого оттенков, но на землях, где муланы наиболее многочисленны, дворяне и другие жители сбирают все волосы.

Имена муланов:

Мужские: Аот, Барерис, Кетот, Мумед, Рамас, Со-Кехур, Тхазар-Де, Урхур, Эхпут-Ки.

Женские: Аризима, Золис, Мурити, Нефис, Нулара, Сефрис, Тола, Умара, Чатхи.

Фамилии: Анкхалаб, Анскульд, Натандем, Серпет, Уутракт, Фезим, Хахпет.

Рашеми

Рашеми, обитающие к востоку от Внутреннего моря и часто смешивающиеся с муланами, обычно низкорослые, коренастые и мускулистые. У них, как правило, тёмная кожа, чёрные глаза, и густые чёрные волосы.

Имена рашеми:

Мужские: Боривик, Владислак, Джандар, Канитар, Мадислак, Ральмевик, Фаургар, Шаумар.

Женские: Имзель, Иммит, Наварра, Таммит, Файварра, Хульмарра, Шеварра, Юльдра.

Фамилии: Дайрнина, Илтазяра, Мурнитара, Стаянога, Улмокина, Чергоба.

Тетирец

Распространявшиеся вдоль всего побережья Меча в западной части Фаэруна, тетирцы являются людьми среднего сложения и роста со смуглой кожей, которая светлее у северных поселенцев. Цвет волос и глаз у них сильно различается, но коричневые волосы и голубые глаза — наиболее типичны. Тетирцы в основном используют чондатанские имена.

Тёрами

Рожденные на южных берегах Внутреннего моря, Тёрами, как правило, высокие и мускулистые люди с тёмно-красной кожей, чёрными волнистыми волосами и чёрными глазами.

Имена тёрами:

Мужские: Антон, Диеро, Маркон, Пьерон, Римардо, Ромеро, Салазар, Умберо.

Женские: Балама, Вонда, Джалана, Дона, Куара, Луиза, Марта, Селизе, Фаила.

Фамилии: Агосто, Асторио, Домине, Калабра, Маривальди, Писакар, Рамондо, Фалоне.

Чондатанец

Чондатанцы — стройный, смуглый народ с коричневыми, от светлых до почти чёрных, волосами. Они высокие, у них зелёные или карие глаза, но это применимо не ко всем. Чондатанцы преобладают в центральных землях Фаэруна, вокруг Внутреннего моря.

Имена чондатанцев:

Мужские: Горстаг, Грим, Дарвин, Дорн, Маларк, Морн, Рэндал, Стедд, Хельм, Эвендор.

Женские: Арвин, Джессаиль, Керри, Лурин, Мири, Рован, Тесселе, Шандри, Эсвель.

Фамилии: Бакмэн, Грэйкасл, Дандрэгон, Толстаг, Эвенвуд, Эмблкроун.

Шу

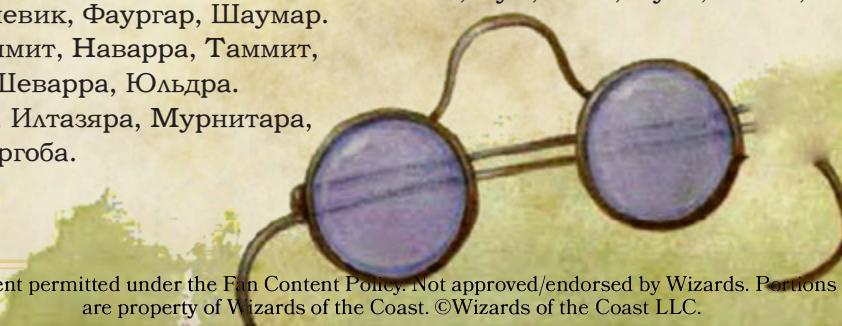
Шу — наиболее многочисленная и могущественная раса в Кара-Туре, далеко на востоке Фаэруна. У них желтовато-бронзовый оттенок кожи, с тёмными волосами и чёрными глазами. Фамилии шу обычно стоят перед именами.

Имена шу:

Мужские: Ан, Вэнь, Лонг, Лянь, Менг, Он, Фай, Цзюн, Цзянь, Чен, Чи, Шань, Шуй;

Женские: Бай, Ксяо, Лей, Мей, Тай, Цзя, ЧАО, Шуй;

Фамилии: Вань, Као, Кунг, Лао, Линг, Мей, Пинь, Сум, Тань, Хуан, Чиень, Шин



Особенности людей

Сложно делать какие-либо обобщения относительно людей, но ваш персонаж-человек обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение всех ваших характеристик увеличивается на 1.

Возраст. Люди становятся взрослыми в районе 20 лет, и живут менее столетия.

Мировоззрение. Люди не имеют склонности к определённому мировоззрению. Среди них встречаются как лучшие, так и худшие представители.

Размер. Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 фут. (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост, превосходящий 6 фут. (183 сантиметра).

Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 фут.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на ваш выбор.

Люди обычно изучают языки народов, с которыми имеют дело, включая редкие диалекты. Они любят разбавлять собственную речь словами, позаимствованными из других языков: орочими ругательствами, эльфийскими музыкальными терминами, дварфскими военными командами.

Альтернативная особенность людей

Если в своей компании вы используете дополнительные правила об использовании черт из главы 5, ваш Мастер может позволить использовать эти альтернативные особенности вместо указанного выше стандартного увеличения характеристик.

Увеличение Характеристик. Значение двух характеристик на ваш выбор увеличивается на 1.

Навыки. Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор.

Черта. Вы получаете одну черту на ваш выбор.



Люди Эбerrона (ERLW)

Метка Поиска

Если ваш персонаж-подуорк или человек обладает Меткой Поиска, следующие особенности заменяют расовые особенности персонажа из Книги Игрока, за исключением возраста, мировоззрения, размера и скорости.

Увеличение характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, а Телосложение на 1.

Темное зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет. Вы не можете различать цвета в темноте, вам видны лишь оттенки серого.

Интуиция охотника. Совершая проверку Мудрости (Внимания или Выживание), вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.

Магия искателя. Вы можете использовать заклинание «Метка охотника» с помощью этой способности. При достижении 3 уровня вы можете использовать заклинание «Поиск предмета». Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этого заклинания является Мудрость.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Поиска добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Поиска

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Огонь фей; Скороход.
2	Поиск животных или растений; Поиск предмета.
3	Подсматривание; Разговор с растениями.
4	Предсказание; Поиск существа.
5	Общение с природой.

Метка Ухода

Если ваш персонаж - человек имеющий Метку Ухода, то описанные ниже особенности заменяют Увеличение характеристики, описанной в Книге игрока

Увеличение характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, а значение одной другой характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Дикая Интуиция. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Уход за животными) или Интеллекта (Природа), вы можете кинуть к4 и прибавить результат к проверке навыка.

Первобытная Связь. Вы можете использовать заклинания «Дружба с животными» и «Разговор с животными» используя эту способность. Как только вы сотворите любое из этих заклинаний с помощью этой способности, вы не можете использовать это заклинание снова, пока не окончите короткий или продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость и вы не нуждаясь в использовании материальных компонентов для этих заклинаний.

Чем крупнее противник... Начиная с 3-го уровня, когда вы используете заклинание «Дружба с животными» или «Разговор с животными», вы можете выбрать в качестве цели зверя или монстра, при условии, что значение его Интеллекта 3 или ниже.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Ухода добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Ухода

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Дружба с животными; Разговор с животными.
2	Животные чувства; Умиротворение.
3	Маяк надежды; Призыв животных.
4	Аура жизни; Подчинение зверя.
5	Пробуждение разума.



Метка Создания

Если ваш персонаж - человек несущий Метку Создания, следующие особенности заменяют Увеличение характеристик человека, описанных в Книге игрока.

Увеличение характеристик. Ваше значение Интеллекта увеличивается на 2, а значение одной другой характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Интуиция ремесленника. Когда вы делаете проверку Магии или проверку навыков с использованием инструментов ремесленника, вы можете бросить к4 и прибавить результат к проверке навыков.

Дар Творца. Вы получаете владения одним из инструментов по вашему выбору.

Кузничная магия. Вам известен заговор «Починка». Вы также можете использовать заклинание «Магического оружие» с помощью этой способности. Если вы совершаете это действие, то заклинание длится 1 час и не требуя концентрации.

Как только вы сотворите заклинание с помощью этой способности, вы не можете использовать его повторно, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этого заклинания является Интеллект.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Создания добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Создания

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Опознание; Тензеров парящий диск.
2	Магическое оружие; Вечный огонь.
3	Призыв заграждения; Стихийное оружие.
4	Изготовление; Изменение формы камня.
5	Сотворение.



Метка Прохода

Если ваш персонаж - человек несущий Метку Прохода, следующие особенности заменяют Увеличение характеристик человека, описанных в Книге игрока.

Увеличение характеристик. Ваше значение Ловкости увеличивается на 2, а значение одной другой характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.

Курьерская скорость. Ваша базовая скорость ходьбы увеличивается до 35 футов.

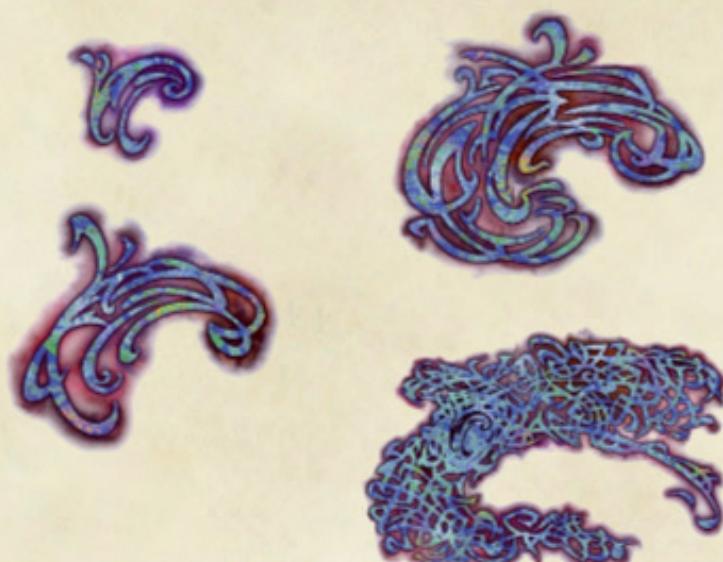
Интуитивное Движение. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика) или любую проверку способности управлять или обслуживать наземный транспорт, вы можете кинуть к4 и добавить результат к проверке навыка.

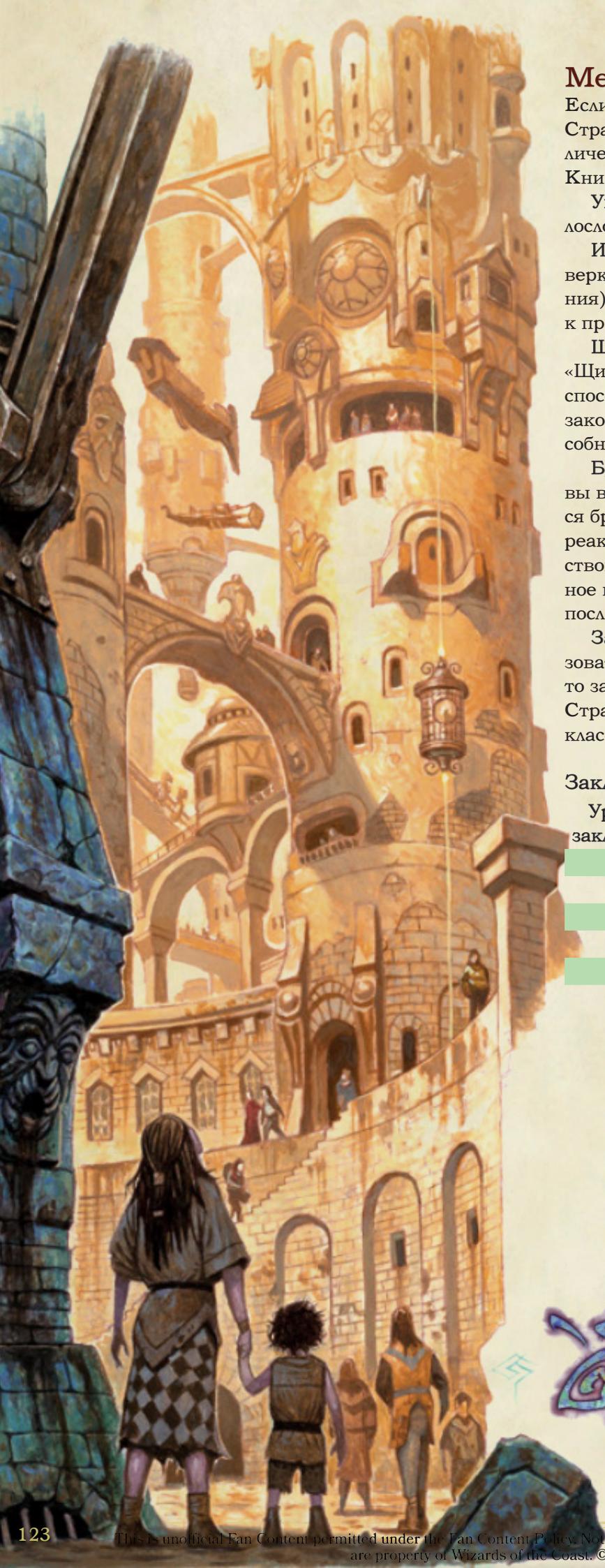
Магический Проход. Вы можете единожды сотворить заклинание «Туманный шаг» используя эту способность. Как только вы сделаете это, вы не можете использовать это способность снова, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этого заклинания является Ловкость.

Заклинания Метки. Если у вас есть способность использовать заклинания или магию договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Пути добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Прохода

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Поспешное отступление; Прыжок.
2	Туманный шаг; Бесследное передвижение.
3	Мерцание; Призрачный скакун.
4	Переносящая дверь; Свобода перемещения.
5	Круг телепортации.





Метка Стража

Если ваш персонаж - человек носящий Метку Стража, следующие особенности заменяют Увеличение характеристик человека, описанных в Книге игрока.

Увеличение характеристик. Ваше значение Телосложения увеличивается на 2, а Мудрости на 1.

Интуиция стража. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Проницательности или Внимания), вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.

Щит стражи. Вы можете сотворить заклинание «Щит» один раз с этой чертой, и вы восстановите способность использовать его после того, как закончите долгий отдых. Мудрость - это ваша способность к заклинанию для этого заклинания.

Бдительный Страж. Когда существо, которое вы видите в пределах 5 футов от вас, поражается броском атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы поменяться местами с этим существом, и вместо него попасть под атаку. Повторное использование этой способности возможно после окончания продолжительного отдыха.

Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Стража добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Стража

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Вызов на дуэль; Щит веры.
2	Охраняющая связь; Область истины.
3	Контрзаклинание; Защита от энергии.
4	Защита от смерти; Страж веры.
5	Длань Бигби.



Расовые заклинания

Заговор

Починка

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, два магнетита

Длительность: Мгновенная

Это заклинание чинит одно повреждение или разрыв на предмете, которого касаетесь, например, разорванное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Если повреждение или разрыв не больше 1 фута в длину, вы чините его, не оставляя следов. Это заклинание может физически починить магический предмет или конструкта, но не может восстановить магию в таких предметах.

1 уровень

Дружба с животными

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, кусочек пищи

Длительность: 24 часа

Это заклинание позволяет убедить зверя, что вы не намерены причинять ему вред. Выберите зверя, которого вы видите в пределах дистанции. Он должен видеть и слышать вас. Если у зверя Интеллект не меньше 4, заклинание проваливается. В противном случае зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованым на время действия заклинания. Если вы или один из ваших спутников причинит цели вред, заклинание окончится.

Метка охотника

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 90 фут.

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы выбираете существо, видимое в пределах дистанции, и объяляете его своей добычей.

Пока заклинание активно, вы причиняете цели дополнительный урон $1d6$ каждый раз, когда попадаете по ней атакой оружием, и вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Мудрость (Выживание), совершённые для её поиска. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием выбрать цели новое существо.

Разговор с животными

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

Вы получаете на время действия заклинания возможность понимать зверей и общаться с ними устно. Знание и сознание многих зверей ограничено их интеллектом, но они как минимум могут дать информацию о ближайших местах и чудовищах, включая тех, кого они видели за последний день. На усмотрение Мастера, вы можете попытаться убедить зверя оказать вам небольшую помощь.

Щит

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая, когда по вам попадает атака или вы становитесь целью волшебной стрелы

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Невидимый барьер из магической силы появляется, защищая вас. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и вы не получаете урон от волшебной стрелы.



2 уровень

Магическое оружие

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим оружием с бонусом +1 к броскам атаки и урона.

Поиск предмета

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М, раздвоенная веточка

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Опишите или назовите известный вам предмет.

Вы чувствуете направление к этому предмету, пока он находится в пределах 1 000 фт. от вас.

Если предмет перемещается, вы узнаете его направление.

Это заклинание может искать конкретный известный вам предмет, если вы хотя бы раз видели его вблизи (в пределах 30 фт.). В качестве альтернативы, это заклинание может искать ближайший предмет определенного вида, например, особый предмет одежды, ювелирное украшение, мебель, инструмент или оружие. Это заклинание не может обнаружить предмет, если прямой путь между вами перерезан свинцом, пусть даже самым тонким листом.

Туманный шаг

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на 30 фт. в свободное пространство, видимое вами.





Звериное нутро

В раннем детстве шифтеры формируют связь со зверем внутри себя — тотемной силой, которая меняет их разум и тело. Некоторые шифтеры верят, что эти духи — это независимые существа, поэтому они могут говорить с Медведем или Волком в качестве своих предков или советников.

Большинство видит в зверях внутри грозное проявление своего внутреннего я, что-то, что проявляет себя, когда шифтер меняет свою форму. Зверь внутри шифтера — это запас мощных инстинктов, которые влияют на личность шифтера: кошачий шифтер может быть спокойным и отстраненным, ведомый инстинктами хищника; шифтер с волчьим духом может стремиться найти и защитить свою стаю.

Когда шифтер полностью примет зверя внутри себя, он физически превращается в этого зверя на короткий период времени.

Зверь внутри шифтера отражает подрасы шифтера. Описанные ниже подрасы наиболее распространены:

Зверошкуры обычно ассоциируются с медведем или кабаном: стойкие, упрямые и толстокожие.

Длиннозубы обычно схожи с волками и образуют стаи.

Быстроноги обычно выступают в роли хищников и семейства кошачьих, однако они могут быть и хитрыми крысами, которые рыщут в тенях.

Дикие охотники появляются от любого существа, который охотится за своей добычей.

Дух внутри шифтера влияет не только на его физические характеристики. Он также оказывает духовное и психическое воздействие. Два зверошкурых шифтера могут обладать одинаковыми физическими характеристиками, однако если один из них имеет аспекты медведя, а другой кабана, то у них будут совсем разные личности. Понимание природы животного, которое живет внутри оборотня, это ключ к пониманию персонажа.

Похожие и разные

Шифтеры похожи на людей по росту и телосложению, однако они более гибкие и ловкие. Их лица порой отражают звериное нутро: большие глаза, плоские носы, острые ушки. Большинство шифтеров также обладают увеличенными клыками. На практически всем теле шифтеров вырастают волосы, больше похожие на мех. Особенности зверя внутри шифтера сказываются и на его внешнем виде.

Быстроногие шифтеры могут иметь глаза, похожие на кошачьи, а также обладать изящным телом. Зверошкурые, к примеру, могут быть очень массивны, словно медведи.

Пусть внешний вид шифтера и может выдать в них животного, они все равно остаются шифтерами даже в своем самом диком облике.

Шифтер (ERLW)

Древнее наследие Гета начало проявляться изнутри. Некоторые шифтеры получали ужасающие когти, огромные клыки, невероятную скорость или очень чуткие чувства. Дар от предка Гета дал ему невероятную прочность.

Сила проникла в его кости и укрепила плоть. Его кожа стала прочной, а волосы стали больше похожими на звериную шерсть. По крайней мере, в это мгновение он чувствовал себя непобедимым.

- Дон Бассингтуэйт, «Связывающий камень»

Шифтеров иногда называют перевертышами, так как многие верят, что они произошли от людей и ликантропов. Они являются гуманоидами с аспектами животных. Несмотря на то, что они не могут полностью изменить свою форму, они могут временно усилить свои звериные качества.

Несмотря на свое происхождение, шифтеры стали отдельной расой. Шифтеры ходят по острию ножа между дикой природой и миром вокруг них.

Примут ли они свою животную сторону или сделают выбор в пользу цивилизации?

Приключения впереди

Шифтеры присутствуют в большом количестве в Землях Элдина. Они также очень часто живут вместе с людьми, поэтому их можно встретить в разных уголках Кхорвайра.

Несмотря на то, что они создают очень крепкие связи с друзьями и подобными себе, шифтеры очень высоко ценят самостоятельность и свободу. Среди них ходит пословица: «Всегда будь готов к приключениям, что ждут впереди». Поэтому многие шифтеры стремятся быть готовыми к переменам или новым возможностям.

Шифтеры обладают естественной склонностью к классам, связанным с природой.

Шифтер-варвар черпает свою силу из зверя внутри. Шифтер-следопыт дает свободу своему желанию странствовать и охотиться.

Шифтер-плут использует свои животные инстинкты. Однако в целом шифтеры могут следовать любому выбранному пути.

Имена шифтеров

У шифтеров нет своего языка. Обычно они живут в смешанных сообществах с представителями многих народов. Поэтому имена шифтеров очень часто идут от культуры региона, в котором они обитают.

Многие шифтеры предпочитают называть свое настоящее имя только близким друзьям, поэтому они используют вымышленные имена для представления незнакомцам. Обычно они как-то завязаны на очевидных физических или личностных особенностях.

Имена Шифтеров: Барсук, Баки, Быстрый, Волк, Грация, Дождь, Клык, Кот, Красный, Луна, Медведь, Мрак, Полосатый, Шрам.

Особенности шифтеров

Ваш персонаж шифтер обладает следующими особенностями.

Возраст. Шифтеры очень быстро взрослеют как физически, так и эмоционально, достигая совершеннолетия в 10 лет. Они очень редко доживают до 70 лет.

Мировоззрение. Шифтеры склонны к нейтралитету, больше нацеленные на выживание, чем на концепты добра и зла.

Так как они любят свободу, то многие шифтеры склонны к хаотичному мировоззрению.

Размер. Шифтеры могут быть ростом от 5 до 7 футов, в зависимости от подрасы.

Ваш размер - Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Темное Зрение. Вы отлично видите в темноте и тусклом свете. Вы можете видеть в тусклом свете на расстоянии 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте так, словно это тусклый свет. Вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Острые Чувства. Вы получаете навык Внимательность.

Смена Формы. В качестве бонусного действия вы можете усилить свою животную сущность.

Эта трансформация длится 1 минуту, до тех пор, пока вы не умрёте, или пока вы не решите вернуться в изначальное состояние Бонусным действием.

Когда вы используете эту способность, вы получаете временные хит поинты, равные вашему уровню + модификатор Телосложения (минимум 1 временный хит поинт). Вы также получаете бонусы выбранной вами подрасы. Они будут описаны ниже.

Как только вы сменили форму, вы не можете вновь сделать это до окончания короткого или длительного отдыха.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем.

Подрасы. Выберите одну из представленных ниже подрас, которые отражают ваше животное: зверошкуры, длиннозубы, быстроноги или дикие охотники.

Зверошкуры

Стойкие и прочные шифтеры-зверошкуры получают выносливость и силу животного внутри себя. Подобные шифтеры обычно связаны с медведем или кабаном, однако сюда может подойти любое животное, известное своей стойкостью.



Увеличение Характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличивается на 2, а Силы на 1.

Крепкий. Вы получаете навык владения Атлетикой.

Особенности Смены Формы. Каждый раз, когда вы изменяетесь, вы получаете 1кб дополнительных временных хит поинтов.

Пока вы находитесь в измененной форме, вы также получаете +1 к Классу Доспеха.

Длиннозубы

Шифтеры-длиннозубы очень жестокие и агрессивные, однако они образуют очень крепкие связи со своими друзьями.

Большинство длиннозубых шифтеров имеют собачьи черты, которые становятся более явными после смены формы. Среди животных они могут выбрать тигров, гиен или других хищников.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Силы увеличивается на 2, а Ловкость увеличивается на 1.

Жестокость. Вы овладеваете навыком Запугивание.

Особенности Смены Формы. Пока вы находитесь в новой форме, вы можете использовать длинные клыки для совершения безоружной атаки в качестве Бонусного Действия.

Если вы попадаете клыками, то вы можете нанести колющий урон, равный 1кб + ваш модификатор Силы вместо дробящего урона, который наносит безоружная атака.

Быстроноги

Шифтеры-быстроноги очень изящные и быстрые. Очень сильно похожие на кошек, подобные шифтеры часто держатся в стороне, а также их очень тяжело загнать в угол как физически, так и социально.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Ловкости увеличивается на 2, а Харизмы увеличивается на 1.

Грация. Вы получаете владение навыком Акробатика.

Быстрая Походка. Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов.

Особенности Смены Формы. Пока вы находитесь в новой форме, ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов.

Дополнительно вы можете передвигаться до 10 футов, используя реакцию, когда противник заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас. Это передвижение не провоцирует атаку.

Дикие охотники

Дикие охотники очень резкие и проницательные. Многие из них всегда настороже, всегда готовы к возможным угрозам. Другие больше сфокусированы на своей интуиции и поиске. Шифтеры-охотники - первоклассные следопыты, которые также обладают стремлением стать духовным лидерами общины шифтеров.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Мудрости увеличивается на 2, а показатель Ловкости на 1.

Следопыт От Природы. Вы получаете владение навыком Выживание.

Помеченная Цель. Бонусным действием вы можете пометить одно существо, которое вы можете видеть в пределах 10 футов. До конца вашего следующего продолжительного отдыха ваш Бонус мастерства удваивается при попытке отследить эту цель, а также вы всегда знаете точное местоположение цели, если она находится в пределах 60 футов от вас.

Вы не можете использовать эту способность повторно до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Особенности Смены Формы. Пока ваша форма изменена, вы получаете преимущество для проверок по Мудрости и ни одно существо в радиусе 30 футов от вас не может совершать бросок атаки с преимуществом против вас, если вы не выведены из строя.





Эльф (РНВ)

— Могла ли я думать, что где-то на свете есть подобная красота!.. — Тихо выговорила золотая луна. Дневной переход выдался нелёгким, зато награда, ожидавшая в конце, превосходила всякое вероятие. С высокого утёса взгляду путников открылся овеянный легендами город квалиност.

По углам города возносились, подобно сверкающим веретёнам, четыре высоких тонких шпиля, сложенных из белого камня, отделанного серебром. От шпиля к шпилю тянулись невесомые арки. Их некогда выковали искуснейшие мастера-гномы; каждая способна была выдержать вес марширующих армий, но казалось — сядет птица, и они рухнут. Арки обозначали границу города; квалиност не прятался за стеной, но, наоборот, с любовью распахивал объятия лесу.

—Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн,
Драконы осенних сумерек

Эльфы это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпилями и переливающихся волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

Стройные и изящные

Обладая неземным изяществом и тонкими чертами, эльфы кажутся людям и представителям других рас чересчур красивыми. В среднем, они немного ниже людей, их рост колеблется от 5 до 6 фут. (от 150 до 185 сантиметров). Они стройнее людей, и весят от 100 до 145 фунтов (от 45 до 65 килограмм). Мужчины и женщины почти одинакового роста, и мужчины весят лишь незначительно больше.

Цвета кожи у эльфов включают в себя все человеческие оттенки, а также цвета с медным, бронзовым и голубовато-белым отливом.

Волосы помимо человеческих цветов могут быть зелёными или синими, а глаза приобретать цвет жидкого золота или серебра. У эльфов не растут волосы на лице, и почти отсутствуют волосы на теле. Они предпочитают элегантную одежду ярких цветов и простые, но красивые украшения.

Неподвластный времени взгляд

Эльфы способны жить более 700 лет, что даёт им более широкий взгляд на проблемы, беспокоящие короткоживущие расы. События чаще кажутся им забавными, чем волнующими, и ими чаще движет любопытство, чем жадность. В случае мелких происшествий они чаще проявляют равнодушие и остаются в стороне. В случае же преследования цели, выполнения задания или изучения нового навыка эльфы остаются собранными и целеустремлёнными. Они не торопятся заводить друзей или врагов, а прощают ещё медленнее.



На мелкие оскорблении они отвечают пренебрежением, на крупные же — местью.

Подобно молодым ветвям дерева эльфы проявляют гибкость перед лицом опасности. Они верят в дипломатию и предпочитают с помощью компромисса уладить разногласие прежде чем оно перешло в насилие. Они способны отступить перед лицом вторжения вглубь своих лесов, уверенные, что просто смогут подождать, пока захватчики уйдут. Но если придёт нужда, эльфы способны проявить свою воинскую сторону, продемонстрировав владение мечом, луком и стратегией.

Скрытые лесные королевства

Большинство эльфов живёт в маленьких лесных деревнях, спрятанных среди деревьев. Эльфы охотятся на дичь, собирают пищу и растят овощи. Их навыки и магия позволяют им прокормить себя без вырубки леса и всхивания земли. Они талантливы в ремёслах, изготавливают качественную одежду и предметы искусства. Их контакты с другими народами обычно ограничены, но некоторые эльфы всё же преуспели в торговле, выменивая свои товары на металлы, которые эльфы не любят добывать сами.

Эльфы, встречающиеся за пределами родных земель, чаще всего оказываются путешествующими менестрелями, артистами или мудрецами. Людские дворяне соревнуются за услуги эльфана-ставника, способного обучить их детей фехтованию или магии.

Исследования и приключения

Эльфы берутся за приключения из страсти к путешествиям. Благодаря большому сроку жизни, они могут посвятить столетия изучению и исследованию. Им не нравится темп человеческого общества, упорядоченный изо дня в день, но полностью меняющийся за десятилетие, и они предпочитают найти себе занятие, позволяющее им часто путешествовать, устанавливая свой собственный темп жизни. Эльфам также нравится оттачивать своё воинское мастерство, или добиваться великой волшебной магии, и приключения способствуют этому. Некоторые могут присоединиться к повстанцам, борющимся против угнетателей, а другие становятся борцами за моральные ценности.

Эльфийские имена

Эльфы считаются детьми, пока они не объявят себя взрослыми, где-то вскоре после сотого дня рождения. До этого времени их называют детским именем.

Достигая зрелости, эльф выбирает себе новое, взрослое имя, хотя те, кто знал его под детским именем, могут продолжать пользоваться им. Имя каждого взрослого эльфа уникально, хотя может отражать имена уважаемых личностей или членов семьи. Мужские и женские имена различаются лишь незначительно, и чёткой границы тут нет. Также каждый эльф носит фамилию, обычно это сочетание нескольких эльфийских слов. Некоторые эльфы, путешествующие среди людей, переводят фамилию на Общий, другие сохраняют эльфийскую версию.

Детские имена: Ара, Брин, Валь, Дель, Иннил, Лаэль, Мелла, Наиль, Наэрис, Раэль, Ринн, Сай, Силлин, Тиа, Фанн, Фаэн, Эрин.

Мужские взрослые имена: Адран, Арамиль, Араннис, Ауст, Аэлар, Бейро, Берриан, Варис, Галинндан, Ивеллиос, Иммераль, Каррик, Куарион, Лаусиан, Миндартий, Паэлиас, Перен, Риардон, Ролен, Совелисс, Тамиорн, Таривол, Терен, Хадарий, Химо, Хэйян, Эниалис, Эрдан, Эреван.

Женские взрослые имена: Адрие, Альтеа, Анастрианна, Андрасте, Антинуа, Бетринна, Бирель, Вадания, Валанте, Джеленетт, Друсилиа, Йелениа, Каэлинн, Квеленна, Квиласи, Кейлет, Ксантифия, Лешанна, Лиа, Миали, Мэриэль, Найвара, Сариэль, Силакви, Тейрастра, Тиа, Фелосиаль, Шава, Шанайра, Энна.

Фамилии (перевод на Общий): Амакиир (Сверкающий Цветок), Амастасия (Звёздный Цветок), Галанодель (Лунный Шёпот), Ильфелкиир (Сверкающий Бутон), Ксилюсент (Золотой Лепесток), Лиадон (Серебряный Лист), Найлло (Ночной Бриз), Сианодель (Лунный Ручей), Холимион (Алмазная Рока)

Особенности эльфов

Ваш персонаж эльф обладает рядом разнообразных качеств, отражающих тысячелетия эльфийского совершенствования.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2.

Возраст. Несмотря на то, что физически эльфы взрослеют в том же возрасте, что и люди, их понимание о взрослении выходит за рамки физического развития, и располагается в сфере житейского опыта. Обычно эльф получает статус взрослого и взрослое имя в возрасте 100 лет, и может прожить до 750 лет.

Мировоззрение. Эльфы любят свободу, разнообразие и самовыражение. Таким образом, они относятся к добрым аспектам хаоса. Они ценят защиту чужой свободы так же как и своей, и чаще они скорее добры, чем нет. Исключением из этого правила являются дроу. Их изгнание в Подземье сделало их злобными и опасными. Дроу чаще являются злыми.

Размер. Рост эльфов колеблется между 5 и 6 футами (152 и 183 сантиметрами), у них стройное телосложение.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 фт.

Тёмное Зрение. Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

На расстоянии в 60 фт. вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Обострённые Чувства. Вы владеете навыком Внимательность.

Наследие Фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозмож но магически усыпить.

Транс. Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки (обычно такую медитацию называют трансом).

Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы тренировок. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Эльфийском языках.

Эльфийский язык текучий, с утончёнными интонациями и сложной грамматикой. Эльфийская литература богата и разнообразна, а стихи и песни известны среди представителей других рас. Многие барды учат эльфийский язык, чтобы добавить песни в свой репертуар.

Разновидности. Древний раскол среди эльфийских народов привёл к возникновению трёх основных видов: высших эльфов, лесных эльфов и тёмных эльфов, которых обычно называют дроу. Помимо них в мультивселенной D&D существует множество других эльфов. Выберите один из этих видов.



Высший эльф

Поскольку вы — высший эльф, у вас острый ум и вызнакомы, по крайней мере, с основами магии.

Во многих мирах D&D существует два вида высших эльфов. Один вид (который включает серых эльфов и эльфов долин Серого Ястреба, сильванести Саги о Копье и солнечных эльфов Забытых Королевств) высокомерен и замкнут, считая себя выше не-эльфов и даже других эльфов. Другой вид (включающий высших эльфов Серого Ястреба, квалиности из Саги о Копье и лунных эльфов из Забытых Королевств) более распространён и дружелюбен, и часто встречается среди людей и других рас.

У солнечных эльфов Фаэрнуна (также называемых золотыми эльфами или эльфами восхода) бронзовая кожа и волосы медного, чёрного или золотистого оттенка. У них золотые, серебристые или чёрные глаза.

Лунные эльфы (также называемые серебряными или серыми эльфами) гораздо бледнее, с алебастровой кожей, имеющей иногда оттенок синего. У них часто серебристо-белые, чёрные или синие волосы, но и различные оттенки светлых, коричневых и рыжих тонов также не являются редкими. У них синие или зелёные глаза с золотыми вкраплениями.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Владение Эльфийским Оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

Заговор. Вы знаете один заговор из списка заклинаний волшебника. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

Дополнительный Язык. Вы можете говорить, читать и писать на ещё одном языке, на ваш выбор.

Лесной эльф

Поскольку вы — лесной эльф, у вас обострённые чувства и интуиция, и ваши стремительные ноги несут вас быстро и незаметно через ваши родные леса. Эта категория включает диких эльфов Серого Ястреба и кагонести из Саги о Копье, а также расы, называемые лесными эльфами Серого Ястреба и Забытых Королевств. В Фаэрнуне лесные эльфы (также называемые дикими или зелёными) являются затворниками, не доверяющими не-эльфам.

Кожа лесных эльфов, как правило, имеет медный оттенок, иногда со следами зелёного. У них часто коричневые и чёрные волосы, но иногда они бывают светлого или бронзового оттенков. У них зелёные, карие или орехового цвета глаза.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Владение Эльфийским Оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

Быстрые Ноги. Ваша базовая скорость перемещения увеличивается до 35 футов.

Маскировка В Дикой Местности. Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.





Морские эльфы (МТФ)

С самого начала мультивселенной морские эльфы были очарованы первозданной красотой океанов. Пока другие эльфы путешествовали от одного царства к другому, морские эльфы странствовали по глубочайшем течениям и исследовали водные пространства через сотни миров. В нынешнее время, они проживают в небольших и скрытых поселениях близ морских мелководий и на Элементальном Плане Воды.

Морские эльфы имеют следующие особенности, отличающие их от всех прочих эльфов.

Увеличение Характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Боевая Подготовка Морских Эльфов. Вы владеете копьём, трезубцем, лёгким арбалетом и сетью.

Дитя Морей. Ваша скорость на плаву равна 30 футов, и вы можете дышать под водой.

Морские Побратимы. Используя простые жесты и звуки, вы можете наладить контакт с любым существом, которое имеет врождённую скорость плавания.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акване.

Шадар-кай (МТФ)

Присягнув служить Королеве Воронов, таинственные шадаркаи путешествуют в Материальный План из Царства Теней для того, чтобы выполнять её поручения. Когда-то давно они были феями, как и остальная часть их эльфийского рода, но теперь они существуют в странной форме на грани жизни и смерти. Шадар-кай и эладрины являются прямыми противоположностями друг друга: одних переполняют эмоции, другие же практически лишены их.

Шадар-кай имеют следующие особенности, отличающие их от всех остальных эльфов.

Увеличение Характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 1.

Некротическое Сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону некротической энергией.

Благословение Королевы Воронов. Вы можете Бонусным действием магическим образом телепортироваться в свободное пространство на расстояние до 30 футов вашей видимости.

Применив эту способность, вы не сможете ею воспользоваться, пока не закончите продолжительный отдых.

Начиная с 3-го уровня, при телепортации с помощью этой способности, вы также получаете сопротивление ко всему урону. Сопротивление длится до начала вашего следующего хода. В течение этого времени, ваш облик становится прозрачным и полупрозрачным.

Тёмный эльф (дроу)

Произошедшие от более древней подрасы темно-кожих эльфов, дроу были изгнаны с земной поверхности мира, и обречены поклоняться богине Лолс и следовать пути зла и упадка. Теперь они построили свою цивилизацию в глубинах Подземья, устроенную согласно Пути Лолс. Также называемые тёмными эльфами, дроу имеют чёрную кожу, которая напоминает полированный обсидиан и совершенно белые или очень светлые волосы. У них обычно бледные глаза (настолько бледные, что могут показаться белыми) с сиреневым, серебряным, розовым, красным или синим оттенком. Они, как правило, меньше и стройнее, чем большинство эльфов.

Искатели приключений дроу редки, и их раса существует не во всех мирах. Спросите вашего Мастера, можете ли вы играть персонажем дроу.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Превосходное Тёмное Зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 фут.

Чувствительность К Солнцу. Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

Магия Дроу. Вам известен заговор «Пляшущие Огоньки».

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз в день использовать заклинание «Огонь Фей».

При достижении 5 уровня вы также сможете раз в день использовать заклинание «Тьма».

«Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для их использования является Харизма.

Владение Оружием Дроу. Вы владеете рапирой, коротким мечом и ручным арбалетом.

Эладрин (МТФ)

Эладрины – это эльфы чьей родиной является Страна Фей, царство красоты, непредсказуемых эмоций и безграничной магии. Каждый эладрин отражает одно из четырёх времён года, что выражается их цветовой гаммой, соответствующей сезону, которая так же влияет на настроение эладрина:

Осень – сезон покоя и доброй воли, время, когда собирают летний урожай и делятся им со всеми.

Зима – сезон раздумий и скорби, когда жизненная энергия мира дремлет.

Весна – сезон радости и торжества, отмеченное весельем из за ухода зимней горечи.

Лето – сезон храбрости и враждебности, время необузданной энергии.

Некоторые эладрины сохраняют свою связь с определённым временем года всю свою жизнь, в то время как другие изменяются, принимая особенности нового сезона.

После завершения продолжительного отдыха любой эладрин может поменять своё время года. Эладрин может выбрать то же время года, что и в окружающем его мире, либо более соответствующее его текущему эмоциональному состоянию. Например, эладрин может принять облик осени, если он чувствует себя удовлетворённым, другой же может принять облик зимы, если погрузится в печаль, третий может принять облик весны, если будет чувствовать радость, а из-за проявления ярости, эладрин может изменится в летний облик.

Эладрины имеют следующие общие особенности, в добавок к особенностям, характерным остальным эльфам. Выберите время года вашего эладрина: осень, зима, весна или лето.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Фейский Шаг. Вы можете Бонусным Действием магическим образом телепортироваться в свободное пространство, которое можете видеть в пределах 30 футов. Используя эту способность, вы не сможете его повторить, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

При достижении 3 уровня, ваш Фейский Шаг получает дополнительный эффект в зависимости от вашего времени года; если эффект требует пройти спасбросок, то его Сл будет равна $8 +$ ваш Бонус Мастерства + модификатор вашей Харизмы:

Осень. Сразу после того, как вы используете Фейский шаг, то выбранные ваши существа (макс. 2) в пределах 10 футов вашей видимости, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будут очарованы вами на 1 минуту, либо пока вы или ваши спутники не нанесёте любой урон по нему.

Зима. Когда вы используете Фейский шаг, одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов, до того, как вы телепортируетесь, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет бояться вас до конца вашего следующего хода.

Весна. Когда вы используете Фейский шаг, вы можете коснуться одного согласного существа на расстоянии 5 футов от вас. Это существо затем перемещается, вместо вас, в свободное пространство по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя.

Лето. Сразу после того, как вы используете Фейский шаг, каждое существо по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 5 футов от вас, получает урон огнём, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урона).



Эльфы Дикогорья (EGW)

Бледный эльф

Бледные эльфы-это мистический и проницательный народ с кожей такой же бледной, как поверхность самой большой луны Экзандрии. В этом столетии они вышли из бледной рощи и бродят по миру с детским любопытством.

Увеличение Характеристик. Ваше значение Мудрости увеличивается на 1.

Острый Ум. У вас есть преимущество при проверке Интеллекта (Анализ) и Мудрости (Внимание).

Благословение Лунного Ткача. Вы изучаете заговор «Свет».

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз в день использовать заклинание «Усыпление».

При достижении 5 уровня вы также сможете раз в день использовать заклинание «Невидимость» (нацеленное только на себя). Для создания этих заклинаний с этой чертой не требуется материальных компонентов.

«Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость.

Эльфы Эбберона (ERLW)

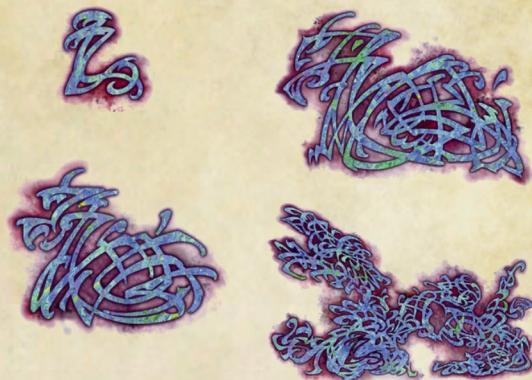
Метка Тени

Если ваш персонаж - эльф с Меткой Тени, то используйте этот вариант подрасы, со следующими особенностями.

Увеличение характеристики. Ваше значение Харизмы увеличивается на 1.

Интуиция Лукавого. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Выступление) или Ловкости (Скрытность), вы можете бросить к4 и добавить результат к проверке навыка.

Очертания Теней. Вам известен заговор «Малая иллюзия». Начиная с 3-го уровня, вы можете единожды сотворить заклинание «Невидимость», с помощью этой способности, повторное использование возможно лишь после окончания продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Харизма.



Заклинания Метки. Если вы способны использовать заклинания или владеете магией договора, то заклинания из таблицы Заклинания Метки Теней добавляются в список заклинаний вашего класса заклинателя.

Заклинания Метки Тени

Уровень заклинаний	Заклинания
1	Безмолвный образ; Маскировка.
2	Тьма; Бесследное передвижение.
3	Подсматривание; Образ.
4	Высшая невидимость; Мираж.
5	Фальшивый двойник.



Расовые заклинания

Заговоры

Брызги Кислоты

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы кидаете кислотный шарик. Выберите одно существо в пределах дистанции или два существа в пределах дистанции, находящихся в пределах 5 фут. друг от друга. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон кислотой 1кб.

Урон этого заклинания увеличивается на 1кб, когда вы достигаете 5 уровня (2кб), 11 уровня (3кб) и 17 уровня (4кб).

Власть Над Огнём

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час

Выберите область огня немагического происхождения, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фут. Вы можете управлять им одним из нижеперечисленных способов:

- Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 фут. в одном направлении, если там существует дерево или другое топливо.
- Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.
- Вы можете удвоить или уменьшить вдвое область яркого и тусклого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.
- Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдалённо напоминать существо, предмет или место, и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 3 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Волшебная Рука

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите ее действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание.

Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с ее помощью манипулировать предметами, открывать незапертые двери и контейнеры, убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов.

При каждом использовании руки вы можете переместить ее на 30 фут. Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.



Вспышка Мечей

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 фт.

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы на мгновение создаете круг призрачных мечей, вращающихся вокруг вас. Каждое существо, находящееся в зоне действия заклинания, кроме вас, должно сделать успешный спасбросок Ловкости или получит 1к6 урона силой.

Урон заклинания возрастает на 1к6 на 5 уровне (2к6), 11 уровне (3к6) и на 17 уровне (4к6).

Громовой Клинок

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 фт.

Компоненты: В, М, любое оружие

Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании, цель получает нормальный урон от атаки и оказывается окутанной громовой энергией до начала вашего следующего хода. Если существо по собственной воле передвинется до того момента, оно немедленно получает 1к8 урона звуком, и заклинание заканчивается.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5 уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона звуком по цели и урон при передвижении возрастает до 2к8. Обе кости урона возрастают на 1к8 на 11 и на 17 уровнях.

Дружба

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С, М, небольшое количество грима, наносимое на лицо при накладывании этого заклинания

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы, направленные на одно выбранное вами существо, не враждебное по отношению к вам. Когда заклинание оканчивается, существо понимает, что вы влияли на ее отношение с помощью магии, и становится враждебным по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другие могут требовать другого возмездия (решает Мастер), в зависимости от отношений, сложившихся между вами.

Защита От Оружия

Школа: Ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы протягиваете руку и рисуете в воздухе ограждающий знак. Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивление дробящему, колючему и рубящему урону, причиненному атаками оружием.

Звон По Мёртвым

Школа: Некромантia

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы указываете на одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции, и воздух вокруг него на мгновение наполняется скорбным звучанием колокола. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получает 1к8 урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, то вместо 1к8 она получает 1к12 урона некротической энергией.

Урон заклинания увеличивается на одну кость, когда вы достигаете 5 уровня (2к8 или 2к12), 11 уровня (3к8 или 3к12) и 17 уровня (4к8 или 4к12).



Клинок Зелёного Пламени

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 фут.

Компоненты: В, М, любое оружие

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании, цель получает нормальный урон от атаки и зеленый огонь прыгает с цели на другое существо, по вашему выбору, которое вы можете видеть на расстоянии 5 фут. от первого.

Второе существо получает урон огнём, равный вашему модификатору базовой характеристики.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5 уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона огнём по цели и урон по второму существу возрастает до 1к8 + модификатор базовой характеристики. Оба урона ещё возрастают на 1к8 на 11 и на 17 уровнях.

Лассо Молний

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 15 фут.

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы создаете хлыст молний, поражающий одно существо по вашему выбору в пределах дистанции, которое вы можете видеть. Цель должна сделать успешный спасбросок Силы или будет притянута на 10 фут. по прямой линии к вам, а также получит 1к8 урона электричеством, если таким образом окажется в 5 футах от вас.

Урон заклинания возрастает на 1к8 на 5 уровне (2к8), 11 уровне (3к8) и на 17 уровне (4к8).

Леденящее Прикосновение

Школа: Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы создаете призрачную руку скелета в пространстве существа, находящегося в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу, чтобы окутать его могильным холодом.

При попадании цель получает урон некротической энергией 1к8, и не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода. Все это время рука держится за цель. Если вы попадаете по нежити, то она вместо этого до конца вашего следующего хода совершает по вам броски атаки с помехой.

Лепка Земли

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час

Выберите область земли или камня, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фут. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Если вы нацелились на область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь её и переместить на расстояние до 5 фут. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы причинить урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня, для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать её труднопропротивимой. В качестве альтернативы, вы можете сделать труднопротивимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Луч Холода

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием.

При попадании она получает урон холдом 1к8, а скорость до начала вашего следующего хода уменьшается на 10 фут.

На больших уровнях: Урон от заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Малая Иллюзия

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С, М, кусок овечьей шерсти

Длительность: 1 минута

Вы создаете звук или образ предмета в пределах дистанции, существующий, пока активно заклинание. Иллюзия также оканчивается, если вы отпустите ее действием или используете это заклинание еще раз.

Если вы создаете звук, его громкость может быть как шепотом, так и криком. Это может быть ваш голос, чей-то другой голос, львиный рык, бой барабанов или любой другой звук. Звук звучит всю длительность заклинания, или вы можете создавать отдельные звуки в разное время, пока заклинание активно.

Если вы создаете образ предмета — например, стул, отпечаток в грязи, или небольшой сундук — он должен помещаться в куб с длиной ребра 5 фут.

Образ не может издавать звуки, свет, запах или прочие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, потому что сквозь него все проходит.

Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознает иллюзию, она для него становится нечеткой.

Меткий Удар

Школа: Прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 раунда

Вы вытягиваете руку и указываете пальцем на цель, находящуюся в пределах дистанции. Ваша магия дает краткое понимание защит цели. В своем следующем ходу вы совершаете с преимуществом первый бросок атаки по цели, при условии, что заклинание к тому моменту не окончится.

Нашествие

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, живая блоха

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете клещей, блох и других паразитов, которые мгновенно обволакивают одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции.

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, в противном случае она получает 1к6 урона ядом и перемещается на 5 фут. в случайном направлении, если она может двигаться и её скорость составляет не менее 5 фут.

Бросьте к4 для определения направления:

1 - север; 2 - юг; 3 - восток; 4 - запад.

Это перемещение не провоцирует атаки и, если выпавшее направление заблокировано, цель не перемещается.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Обессиливающий Укол

Школа: Некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы истощаете жизненные силы одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции.

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1к4 некротического урона и стать сбитый с ног/лежащий ничком.

Урон от этого заклинания увеличивается на 1к4 при достижении 5-го уровня (2к4), 11-го уровня (3к4) и 17-го уровня (4к4).





Обморожение

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает урон холдом 1к6 и следующий бросок атаки оружием до конца своего следующего хода совершает с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Огненный Снаряд

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы кидаете сгусток огня в существо или предмет в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнем 1к10. Горючие предметы, по которым попало это заклинание, воспламеняются, если их никто не несет и не носит.

На больших уровнях: Урон этого заклинания увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10), 17 уровня (4к10).

Пляшущие Огоньки

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фт.

Компоненты: В, С, М, кусочек фосфора, гнилушка или светлячок

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаете до четырех огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. Вы можете также объединить четыре огонька в одну светящуюся человекоподобную фигуру Среднего размера. Какую бы форму вы не выбрали, каждый огонек излучает тусклый свет в радиусе 10 фт. Вы можете бонусным действием в свой ход переместить огоньки на 60 фт. в новое место в пределах дистанции.

Каждый огонек должен находиться в пределах 20 фт. от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонек тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

Починка

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, два магнетита

Длительность: Мгновенная

Это заклинание чинит одно повреждение или разрыв на предмете, которого касаетесь, например, разорванное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк.

Если повреждение или разрыв не больше 1 фута в длину, вы чините его, не оставляя следов. Это заклинание может физически починить магический предмет или конструкта, но не может восстановить магию в таких предметах.



Раскат Грома

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (5-фт. радиус)

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 фт. Все существа кроме вас в пределах 5 фт. должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 1кб.

Урон заклинания увеличивается на 1кб, когда вы достигаете 5 уровня (2кб), 11 уровня (3кб) и 17 уровня (4кб).

Свет

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, М, светлячок или фосфоресцирующий мох

Длительность: 1 час

Вы касаетесь одного предмета, длина которого ни по одному из измерений не превышает 10 фт.

Пока заклинание активно, предмет испускает яркий свет в радиусе 20 фт. и тусклый свет в пределах еще 20 фт. Свет может быть любого выбранного вами цвета. Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет.

Заклинание оканчивается, если вы наложите его еще раз или окончите действием. Если вы нацелились на предмет, несомый или носимый враждебным существом, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы увернуться от заклинания.

Сообщение

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 фт.

Компоненты: В, С, М, кусочек медной проволоки

Длительность: 1 раунд

Вы указываете пальцем на существо, находящееся в пределах дистанции, и шепчете послание.

Цель (и только цель) слышит его, и может ответить шепотом, который услышите только вы. Вы можете использовать это заклинание сквозь твердые препятствия, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за барьером. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий лист свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание не обязано идти по прямой линии, и может огибать углы и проходить через отверстия.

Сотворение Костра

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дистанции заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в кубе с длиной ребра 5 фт. Все существа, оказавшиеся в этом пространстве в момент накладывания заклинания, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон огнём 1к8. Существо также должно совершать спасбросок, когда впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).



Фокусы

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Вплоть до 1 часа

Это заклинание — небольшой магический трюк, на котором практикуются начинающие заклинатели. Вы создаете один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаете мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихую мелодию, или необычный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костер.
- Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.
- Вы охлаждаете, нагреваете или придаете запах 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.
- Вы создаете на поверхности или предмете маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.
- Вы создаете немагическую безделушку или иллюзорный предмет, помещающийся в вашу ладонь, и существующий до конца вашего следующего хода.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трех немгновенных эффектов одновременно, и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

Формирование Воды

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 фут. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 фут. в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2-х длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.



Шквал

Школа: Преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 фут. от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не более 5 фунтов. Объект толкается на расстояние до 10 фут. от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект, например, шелест листвы, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру.

Электрошок

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Молния спрыгивает с вашей руки и ударяет существо, которого вы пытались коснуться. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. Вы совершаете бросок атаки с преимуществом, если цель носит доспех из металла. При попадании цель получает урон электричеством 1к8, и до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Ядовитые Брызги

Школа: Вззов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы простираете руку к существу, видимому в пределах дистанции, и выпускаете из ладони клубы токсичного газа.

Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно получит урон ядом 1к12.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5 уровня (2к12), 11 уровня (3к12) и 17 уровня (4к12).

1 уровень

Огонь Фей

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Все предметы в кубе с длиной ребра 20 фут. в пределах дистанции подсвечиваются синим, зелёным или фиолетовым цветом (на ваш выбор). Все существа в этой области тоже подсвечиваются, если проваливают спасбросок Ловкости.

На время длительности заклинания подсвеченные предметы и существа испускают тусклый свет в радиусе 10 фут. Все броски атаки по затронутым существам и предметам совершаются с преимуществом, если атакующий видит их, и эти существа и предметы не получают преимуществ от невидимости.



Усыпление

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 фут.

Компоненты: В, С, М, щепотка мелкого песка, лепестки розы или сверчок

Длительность: 1 минута

Это заклинание посыпает существ в магический сон. Бросьте 5k8; результат будет количеством хитов существ, на которых это заклинание может подействовать. Существа в пределах 20 фут. от точки, выбранной вами в пределах дистанции, попадают под действие в порядке увеличения их текущих хитов (игнорируя тех, что находятся без сознания).

Начиная с существа с наименьшим количеством текущих хитов все существа, попадающие под действие этого заклинания, теряют сознание до окончания действия заклинания, пока не получат урон, или пока кто-нибудь другой не разбудит их, потратив действие на тряску или пощечину.

Вычитайте хиты каждого существа из общей суммы, после чего переходите к следующему существу с наименьшим числом хитов. Для того чтобы существо попало под действие заклинания, нужно чтобы количество ее текущих хитов не превышало оставшуюся сумму.

Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под действие этого заклинания.

2 уровень

Невидимость

Школа: Иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М, ресница в смоле

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым до окончания действия заклинания. Все, что цель несет или носит, становится невидимым, пока остается у нее. Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку или накладывает заклинание.

Тьма

Школа: Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 фут.

Компоненты: В, М, мех летучей мыши и либо капля дегтя, либо кусочек угля

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расползается магическая тьма сферой с радиусом 15 фут. Тьма огибает углы. Существа с темным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может ее осветить.

Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несете или носите, тьма исходит из предмета и перемещается вместе с ним.

Если полностью накрыть источник тьмы непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, тьма будет заблокирована.

Если часть зоны этого заклинания накрывает зону света, созданного заклинанием с уровнем не выше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.



Юань-ти (VGM)

«Юань-ти отбросили человечность давным-давно, а вместе с ним и свое здравомыслие».

— Из книги «Владыки запретного города»
Кодо Видака

Юань-ти — хитрый змеиной народ, лишенный сострадания. В далеких храмах, построенных в джунглях, болотах и пустынях, юань-ти строят планы о том, как будут господствовать над остальными расами, а самих себя сделают богами.

Потерянная человечность

Юань-ти раньше были людьми, которые процветали на заре цивилизации и поклонялись змеям как тотемным животным. Они превозносили змеиную гибкость, расчетливое самообладание и смертность. Их передовая философия учila, что добродетель состоит в отрешенности от эмоций и в ясных сосредоточенных мыслях.

Культура юань-ти была одной из богатейших в мире смертных. Их воины были легендарны, их империи всегда расширялись. Храмы юань-ти стояли в центре древних метрополий, вознося молитвы богам, которым они стремились подражать. Со временем змеиные боги услышали эти молитвы, и их шипящие голоса ответили из тьмы, сказав юань-ти, что те должны делать. Религия юань-ти становилась все более фанатичной в своем выражении. Культы начинали поклоняться змеиным

богам и подражали им, практикуя каннибализм и человеческие жертвоприношения. Посредством грязного колдовства юань-ти скрещивались со змеями, полностью жертвуя своей человечностью, чтобы стать полностью подобными змеиным богам как внешне, так и в мыслях и эмоциях.

Змеиные короли павших империй

Юань-ти рассматривали свою физическую трансформацию как торжественный момент в истории своей расы, позволяющий сбросить хрупкую человечность как мертвую кожу. Те, кто не трансформировались, стали рабами или едой для благословленных змеиными богами. Но империи юань-ти распались или были побеждены теми, кто сражался против рабства и каннибализма, и змеиный народ покинул руины своих великих столиц, уединившись от других рас.

Холод сердца

Человеческие эмоции чужды большинству юань-ти, которые понимают настроение только как уязвимость, которую можно эксплуатировать. Юань-ти рассматривают мир и события своей собственной жизни с таким экстремальным pragmatizmом, что ими почти невозможно манипулировать, влиять или контролировать немагическими способами, в то время как сами они стремятся контролировать других существ через ужас, удовольствие или благоговение.

Юань-ти знают, что мир, которым они надеются управлять, не может бытьдержан надолго грубой силой, и что многие существа будут отказываться служить. Поэтому юань-ти сперва влияют на других существ обещаниями богатства и силы. Снова и снова гуманоидные культуры делают фатальную ошибку, доверившись юань-ти. Они забывают, что те слукаи, когда юань-ти действуют благородно или оказывают помощь в тяжелое время, являются лишь деталями грандиозного замысла.

Лидеры юань-ти — хитрые и безжалостные тактики, охотно жертвующие меньшими юань-ти, если возможная победа оправдывает эти потери. Им чужд честный бой, и они при любой возможности устраивают засады.

Фальшивое поклонение

Жизни юань-ти вращается вокруг их храмов, однако юань-ти не любят богов, которым они поклоняются. Вместо этого они рассматривают поклонение как способ достижения силы. Юань-ти верят, что индивид, у которого окажется достаточно силы, сможет поглотить и заменить одного из богов юань-ти.

Юань-ти стремятся к вознесению, и готовы совершить самые ужасные злодейства, чтобы его достичь.

Особенности Чистокровных Юань-ти

Ваш персонаж – чистокровный Юань-ти – для краткости называемый просто чистокровным – обладает следующими особенностями.

Увеличение Характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Возраст. Чистокровные взрослеют как люди, и имеют такую же продолжительность жизни.

Мировоззрение. Чистокровные лишены эмоций и рассматривают других как инструменты для манипулирования. Их мало заботят законность или хаос, они обычно нейтрально злы.

Размер. Чистокровные по росту и телосложению схожи с людьми.

Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Тёмное Зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Врожденная Магия. Вы знаете заговор «Ядовитые Брызги». Вы можете накладывать «Дружбу С Животными» неограниченное количество раз используя это свойство, но только на змей.

При достижении 3 уровня, вы также можете накладывать «Внушение» используя это свойство.

Наложив его таким образом, вы не можете сделать это ещё раз до завершения продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Сопротивление Магии. Вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к Яду. У вас иммунитет к урону ядом и состоянию «Отравлен».

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Драконьем и языке Бездны.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5 уровня (2к12), 11 уровня (3к12) и 17 уровня (4к12).

1 уровень

Дружба С Животными

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, С, М, кусочек пищи

Длительность: 24 часа

Это заклинание позволяет убедить зверя, что вы не намерены причинять ему вред. Выберите зверя, которого вы видите в пределах дистанции.

Он должен видеть и слышать вас. Если у зверя Интеллект не меньше 4, заклинание проваливается. В противном случае зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованым на время действия заклинания. Если вы или один из ваших спутников причинит зверю вред, заклинание окончится.



Расовые заклинания

Заговор

Ядовитые Брызги

Школа: Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 фут.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы простираете руку к существу, видимому в пределах дистанции, и выпускаете из ладони клубы токсичного газа. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно получит урон ядом 1к12.

2 уровень

Внушение

Школа: Очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 фут.

Компоненты: В, М, язык змеи и либо кусочек

медовых сот, либо капля сладкого масла

Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы внушаете определенный курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным.

Просьбы ударить себя мечом, броситься на копье, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчиваются заклинание. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внущенные действия могут продолжаться всю длительность заклинания.

Если внущенную деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу. Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания.

Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причините урон цели, заклинание оканчивается.

