# Персонализация

# Выравнивание

Типичное существо в игровом мире имеет мировоззрение, которое в общих чертах описывает его моральные и личные установки. Выравнивание - это комбинация двух факторов: один определяет мораль (добро, зло или нейтральность), а другой описывает отношение к обществу и порядку (законное, хаотичное или нейтральное). Таким образом, девять различных выравниваний определяют возможные комбинации.

Эти краткие описания девяти выравниваний описывают типичное поведение существа с таким выравниванием. Отдельные люди могут значительно отличаться от этого типичного поведения, и лишь немногие люди полностью и последовательно придерживаются предписаний своего выравнивания.

**Можно рассчитывать на то, что законные добрые** существа (LG) будут поступать правильно, как того ожидает общество. Золотые драконы, паладины и большинство гномов законно хороши.

**Нейтральные добрые** (NG) люди делают все возможное, чтобы помочь другим в соответствии с их потребностями. Многие небожители, некоторые облачные гиганты и большинство гномов нейтрально хороши.

**Хаотические добрые** существа (CG) действуют так, как подсказывает их совесть, мало заботясь о том, чего ожидают другие. Медные драконы, множество эльфов и единорогов - хаотичное добро.

**Законные нейтральные** (LN) лица действуют в соответствии с законом, традициями или личными кодексами. Многие монахи и некоторые волшебники придерживаются законного нейтралитета.

**Нейтральный** (N) - это позиция тех, кто предпочитает держаться подальше от моральных вопросов и не принимать чью-либо сторону, делая то, что кажется лучшим в данный момент. Народ ящеров, большинство друидов и многие люди придерживаются нейтралитета.

**Хаотические нейтральные** (CN) существа следуют своим прихотям, ставя свою личную свободу превыше всего остального. Многие варвары и разбойники, а также некоторые барды являются хаотически нейтральными.

**Законные злые** (LE) существа методично берут то, что хотят, в рамках кодекса традиций, лояльности или порядка. Дьяволы, синие драконы и хобгоблины - законное зло.

**Нейтральное зло** (NE) - это расстановка тех, кто делает все, что им может сойти с рук, без сострадания или угрызений совести. Многие дроу, некоторые облачные гиганты и гоблины являются нейтральным злом.

**Хаотические злые** существа (СЕ) действуют с произвольным насилием, побуждаемые своей жадностью, ненавистью или жаждой крови. Демоны, красные драконы и орки - это хаотическое зло.

## Выравнивание в Мультивселенной

Для многих мыслящих существ выравнивание - это моральный выбор. Люди, гномы, эльфы и другие гуманоидные расы могут выбирать, следовать ли путям добра или зла, закона или хаоса. Согласно мифу, благие боги, создавшие эти расы, дали им свободную волю выбирать свои нравственные пути, зная, что добро без свободы воли - это рабство.

Однако злые божества, создавшие другие расы, создали эти расы, чтобы они служили им. У этих рас есть сильные врожденные склонности, которые соответствуют природе их богов. Большинство орков разделяют жестокую, дикую природу богов орков и поэтому склонны ко злу. Даже если орк выбирает хороший расклад, он борется со своими врожденными наклонностями всю свою жизнь. (Даже полуорки чувствуют затяжное притяжение влияния бога орков.)

Выравнивание - неотъемлемая часть природы небожителей и демонов. Дьявол не выбирает быть законным злом, и он не стремится к законному злу, а скорее является законным злом по своей сути. Если бы оно каким-то образом перестало быть законным злом, оно перестало бы быть дьяволом.

Большинство существ, которым не хватает способности к рациональному мышлению, не имеют выравнивания - они не **выровнены**. Такое существо неспособно сделать моральный или этический выбор и действует в соответствии со своей звериной природой. Например, акулы - свирепые хищники, но они не злые; у них нет привязанности.

# Языки

Ваша раса указывает языки, на которых ваш персонаж может говорить по умолчанию, а ваше происхождение может предоставить вам доступ к одному или нескольким дополнительным языкам по вашему выбору. Отметьте эти языки в своем листе символов.

Выберите нужные языки из таблицы Стандартных языков или выберите один из распространенных в вашей кампании. С разрешения вашего GM вы можете вместо этого выбрать язык из таблицы экзотических языков или секретный язык, такой как воровской жаргон или язык друидов.

Некоторые из этих языков на самом деле являются семействами языков со многими диалектами. Например, Изначальный язык включает ауранский, акванский, игнанский и терранский диалекты, по одному для каждого из четырех элементальных планов. Существа, говорящие на разных диалектах одного и того же языка, могут общаться друг с другом.

**Таблица- Стандартные языки**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Язык | Типичные ораторы | Скрипт |
| Общий | Люди | Общий |
| Гномий | Дварфы | Гномий |
| Эльфийский | Эльфы | Эльфийский |
| Гигантский | Людоеды, великаны | Гномий |
| Гномий | Гномы | Гномий |
| Гоблин | Гоблиноиды | Гномий |
| Халфлинг | Полурослики | Общий |
| Орк | Орки | Гномий |
|  |  |  |

**Таблица- Экзотические языки**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Язык | Типичные ораторы | Скрипт |
| Бездонный | Демоны | Адский |
| Небесный | Небожители | Небесный |
| Драконический | Драконы, драконорожденные | Драконический |
| Глубокая Речь | Аболеты, плащеносцы | - |
| Адский | Дьяволы | Адский |
| Исконный | Элементалы | Гномий |
| Сильван | Волшебные существа | Эльфийский |
| Недостаточно распространенный | Торговцы преступного мира | Эльфийский |
|  |  |  |

# Вдохновение

Вдохновение - это правило, которое мастер игры может использовать, чтобы вознаградить вас за то, что вы играете своего персонажа так, чтобы это соответствовало его или ее личностным чертам, идеалу, связи и недостаткам. Используя вдохновение, вы можете использовать свою черту характера - сострадание к угнетенным, чтобы получить преимущество в переговорах с Принцем-нищим. Или вдохновение может позволить вам призвать свою связь на защиту вашей родной деревни, чтобы преодолеть действие наложенного на вас заклинания.

## Обретение вдохновения

Ваш генеральный директор может вдохновить вас по целому ряду причин. Как правило, гроссмейстеры присуждают его, когда вы разыгрываете свои личностные черты, уступаете недостаткам, связанным с недостатком или связью, и иным образом изображаете своего персонажа убедительным образом. Ваш гроссмейстер расскажет вам, как вы можете заработать вдохновение в игре.

У вас либо есть вдохновение, либо его нет - вы не можете накапливать несколько “вдохновений” для последующего использования.

## Использование вдохновения

Если у вас есть вдохновение, вы можете использовать его, когда делаете бросок атаки, спасбросок или проверку способностей. Расходование вашего вдохновения дает вам преимущество в этом броске.

Кроме того, если у вас есть вдохновение, вы можете вознаградить другого игрока за хорошую ролевую игру, умное мышление или просто за то, что он сделал что-то захватывающее в игре. Когда другой игровой персонаж делает что-то, что действительно вносит веселый и интересный вклад в историю, вы можете отказаться от своего вдохновения, чтобы вдохновить этого персонажа.