

КНИГА ГРАВЦА



ПІДЗЕМЕЛЛЯ
ТА
ДРАКОНИ

Майк Мірлз

ПІДЗЕМЕЛЛЯ
ТА
ДРАКОНИ

Видавництво «Блукач»

Київ 2020

УДК 316.89-446.93
М90

Майкл Мірлз

Підземелля та дракони. Книга гравця; пер. з англ. Вікторія Пастушак. — К. : Блукач, 2020 — 50 с.

ISBN 978-617-8967-54-8

Книга гравця є важливим інструментом кожного гравця в «Підземелля та Дракони». Вона містить правила по створенню і вдосконалення персонажа, передісторії, правила освоєння навичок, схему досліджень та бою, спорядження, заклинання та багато чого іншого.

Використовуйте цю книгу, щоб створити захоплюючих персонажів серед найбільш відомих рас і класів ПтД.

«Підземелля та Дракони» занурять вас в світ пригод. Досліджуйте стародавні руїни і смертельні підземелля. Боріться з чудовиськами під час пошуків легендарних скарбів. Збільшуйте силу і досвід, подорожуючи разом з товаришами незвіданими землями.

Світ потребує героїв. Чи відповісте ви на виклик?

УДК 316.89-446.93

Головна редакторка *Вікторія Пастушак*. Літературна редакторка *Вікторія Пастушак*. Коректорка *Вікторія Пастушак*. Випускова редакторка *Вікторія Пастушак*. Верстальниця *Вікторія Пастушак*. Технічний керівник *Гарфілд Пастушак*. Дизайнерки обкладинки *Вікторія Пастушак*, *Тетяна Пастушак*, *Вікторія Кутей*. Художня редакторка *Вікторія Пастушак*. Відповідальна за випуск *Вікторія Пастушак*

Надруковано в Україні видавництвом «Блукач» у ТОВ «Конві Прінт», вул. Антона Цедіка, 12, м. Київ, 03680. Свідоцтво ДК № 8754, від 29.09.2019. Замовлення № 788045. Підписане до друку 29.11.20. Тираж 1500 примірників. Термін придатності необмежений. ТОВ «Блукач», вул. Староміська, 8, м. Київ, Україна, 01032, тел (067) 685-48-29, blukachpublishing.com. Свідоцтво ДК № 3465 від 18.09.19. Висновок Держ. сан.-епідем. експертизи № 05.05.06.-09/65478 від 30.09.18

Адаптоване перекладне видання

ISBN 978-617-8967-54-8

Навчальний проект

Усі права застережено
© ТОВ «Блукач», виключна
ліцензія на видання, оригі-
нал-макет, 2020

Зміст

Введення	7
Створення персонажа. Раси	14
Дворф	16
Ельф	19
Коротун	22
Людина	25
Дракононароджений	29
Гном	32
Напівельф	35
Напіворк	37
Тифлінг	40
Боги	42
Листи персонажів	47

Вступ

Підземелля та Дракони (ПтД) — це рольова гра, що оповідає про світи меча та магії. Вона містить елементи дитячих ігор, у яких ми уявляли себе героями, що безстрашно дивляться у вічі небезпеки. Основною спільною рисою є те, що як і в дитячих іграх, головним двигуном та інструментом ПтД є уява.

Майстер: Після переходу через скелясті піки, дорога раптово робить поворот на схід, й ось, Замок Равенлофт перед вами. Зруйновані вежі з каменю немов німі вартові, та все ж вони виглядають покинутими. Перед замком розкинулася глибока прірва, дно якої зникає в густому тумані. Опущений підйомний міст перетинає прірву, ведучи до аркового входу у двір замку. Ланцюги мосту скриплять на вітрі, поїдене іржею залізо натягнулося під вагою гнилої деревини. З вершин товстих стін кам'яні горгулі зі страхітливими посмішками дивляться на вас порожніми очницями. Зелена від рослин, що обвили її за роки, дерев'яна опускна решітка воріт перегороджує тунель входу. За нею знаходяться головні двері в Замок Равенлофт, вони відкриті та заливають двір яскравим теплим світлом.

Філіп (граючий Гаретом): Я хочу поглянути на горгуль. Думаю, це не просто статуї.

Емі (грає Рівною): Підйомний міст не виглядає хитким? Я хочу подивитися, наскільки він міцний. Як мені здається, ми зможемо перетнути його чи, може, він завалиться під нашою вагою?

На відміну від дитячих ігор про уявних героїв, ПтД пропонує структуру оповідання, спосіб визначення наслідків дій, що здійснюються шукачами пригод. Гравці кидають гральні кубики, щоби з'ясувати, чи досягла атака мети, чи можуть вони піднятися на скелю, ухилитися від удару магічної блискавки

й чи впораються з іншим небезпечним завданням. Будь-який результат можливий, але кубики роблять деякі результати більш ймовірними, ніж інші.

У грі ПтД кожен гравець створює шукача пригод (якого також називають «персонажем») й об'єднується з іншими шукачами пригод (яких відіграють друзі). Працюючи разом, група може досліджувати темне підземелля, зруйноване місто, населений привидами замок, загублений глибоко в джунглях храм або заповнену лавою печеру під таємничою горою. Шукачі пригод можуть вирішувати головоломки, розмовляти з іншими персонажами, боротися з фантастичними чудовиськами і знаходити легендарні магичні предмети разом з іншими скарбами.

Один гравець бере на себе роль Майстра — арбітра та оповідача, що керуватиме грою та створює пригоди для персонажів. Майстер може описати вхід у замок Равенлофт, а гравці вирішують, що саме їхні шукачі пригод будуть робити. Чи будуть вони переходити небезпечний підйомний міст? Може, вони обв'яжуть один одного мотузкою, аби звести до мінімуму ймовірність того, що хтось впаде, якщо міст не витримає? Або використають заклинання, яке перенесе їх

Майстер: Добре, давайте по черзі. Філіп, ти оглядаєш горгуль?

Філіп: Ага. Чи є який-небудь натяк, що вони можуть бути істотами, а не декораціями?

Майстер: Зроби перевірку Інтелекту.

Філіп: Чи застосовується моя навичка Аналіз?

Майстер: Звичайно!

Філіп (кидає K20): Ех, сім.

Майстер: Тобі здається, що вони виглядають як декорації. Так, Емі, Ріва перевіряє підйомний міст?

через прірву?

Потім Майстер визначає результати дій шукачів пригод і розповідає, що з ними сталося. Оскільки Майстер може імпровізувати в описі наслідків будь-якої дії гравців, ПтД стає дуже гнучкою грою й будь-яка пригода може бути захопливою й непередбачуваною.

У грі немає загальноприйнятого закінчення: коли одна пригода або завдання завершується, може початися інше, створюючи безперервну історію, яку називають кампанією. Багато людей, що грають у ПтД, ведуть кампанії протягом декількох місяців або років, зустрічаючись із друзями приблизно щотижня, аби повернутися до історії з того місця, де вони зупинилися. Могутність шукачів пригод зростає протягом кампанії. Кожен переможений монстр, кожна закінчена пригода й кожне здобутий скарб не тільки просуває історію, а й дає авантюристам нові здібності. Це зростання сил відображається на кожному рівні шукача пригод.

У Підземеллях та Драконах немає перемог або поразок, хоча б у тому сенсі, у якому ці слова зазвичай розуміють. Майстер і гравці спільно створюють захоплюючу історію про відважних шукачів пригод, які протистоять смертельним небезпекам. Іноді героїв може чекати жахливий кінець: смерть від лютих чудовиськ або мерзенного лиходія. Навіть якщо таке трапиться, інші шукачі пригод можуть почати пошуки могутньої магії, здатної відродити їхнього полеглого товариша, або ж гравець може створити нового персонажа, щоби продовжити гру. Група може провалити завдання, але якщо ви добре провели час та створили незабутню історію, то можна вважати, що всі залишилися у виграші.

Світи пригод

Численні світи ПтД населені чарами й чудовиськами, хоробрими воїнами і хви-

люючими пригодами. Усі вони засновані на середньовічному фентезі, до якого додані істоти, місця та магія, які роблять ці світи унікальними.

Світи гри ПтД існують у безкрайньому просторі, який називають мультивсесвітом, вони пов'язані дивними й загадковими шляхами між собою та з іншими шарами існування, такими як Стихійний Шар Вогню та Нескінченні Глибини Безодні. Усередині мультивсесвіту міститься нескінченна різноманітність світів. Величезна кількість було опубліковано в якості офіційних ігрових світів для ПтД. Легенди Забутих Королівств, Сага про Спис, Сірий Яструб, Темне Сонце, Містара й Еберрон — ігрові світи, що переплетені разом у матерії мультивсесвіту. Разом із цими світами існують ще сотні тисяч, створених поколіннями гравців для своїх власних кампаній. І серед цього багатства ви можете створити власний.

Усі ці світи мають подібні особливості, але кожен відрізняється своєю власною історією й культурою, різними чудовиськами та расами, химерною географією, древніми підземеллями та загадковими лиходіями. Деякі раси мають незвичайні особливості в різних світах. Для прикладу, коротуни світу Темного Сонця мешкають у джунглях і є канібалами, а ельфи кочують пустелями. Деякі світи населяють раси, невідомі в інших світах, такі як ковані з Еберрона, створені солдатами й наділені життям, аби брати участь в Останній Війні. У деяких світах переважає одна основна історія, наприклад, Війна Спису, яка відіграє центральну роль у світі Саги про Спис. Але всі вони — світи ПтД, тому ви можете використовувати правила цієї книги, щоби створити персонажа і грати в будь-якому з них.

Ваш Майстер може проводити кампанію в одному з цих світів або в одному з тих, який він створив. Через те, що існує таке різноманіття світів, ви повинні запитати в Майстра про наявність так

званих «домашніх правил», які будуть впливати на хід гри. Майстер є головним авторитетом у проведенні кампанії в будь-якому ігровому світі, навіть якщо той є опублікованими.

Р. С. На час гри, Майстер — ваш бог і вчитель в одній особі

Як грати

Гра в ПтД розгортається відповідно з цими базовими шаблонами:

1. **Майстер описує оточення.** Він каже гравцям, де знаходяться їхні шукачі пригод і що їх оточує, надаючи основний набір варіантів взаємодії з оточенням (скільки дверей є в кімнаті, що стоїть на столі, хто сидить у таверні, як виглядає знайдений у печері гримуар і таке інше).

2. **Гравці описують, що вони хочуть зробити.** Іноді один гравець говорить за весь загін: «Ми йдемо до східних дверей», наприклад. Іншим разом різні шукачі пригод роблять різні речі: один може обшукати скриню, у той час як другий вивчає езотеричний символ, вигравіруваний на стіні, а третій стоїть на сторожі. Гравці не повинні діяти строго по черзі, але Майстер слухає кожного гравця і визначає результат цих дій. Іноді вирішити результат дій легко. Якщо шукач пригод хоче перетнути кімнату і відчинити двері, майстер може просто сказати, що двері відчинені й описати, що за ними знаходиться. Але двері можуть бути замкнені, на підлозі може ховатися смертельна пастка або яка-небудь інша обставина може ускладнювати завдання персонажа. У такому випадку Майстер вирішує, що відбудеться, можливо, покладаючись на кидок кубиків, щоби визначити наслідки дій.

3. **Майстер описує наслідки дій шукачів пригод.** Опис наслідків часто призводить до повторного прийняття рішень, що повертає гру назад до кроку 1.

Цей шаблон підтримується незалежно від того, що робить шукач пригод: обережно досліджує руїни, говорить із підступним принцем або бореться з могутнім драконом. У деяких ситуаціях, особливо в бою, дії більш впорядковані і гравці (а також Майстер) діють по черзі. Але більшу частину часу гра проходить плавно і гнучко, пристосовуючись до обставин пригод. Найчастіше дія відбувається в уяві гравців і Майстра, спираючись на словесні замальовки. Деяким Майстрам подобається використовувати музику, малюнки або записи звукових ефектів, аби допомогти створити настрій, а багато гравців і Майстри також намагаються відтворити різні голоси, імітуючи героїв, чудовиськ та інших персонажів, яких вони відіграють. Іноді Майстер може викласти на стіл карту і використовувати жетони або мініатюри, що представляють кожну істоту, яка бере участь у сцені, аби допомогти гравцям відстежувати, хто й де розташований.

Ігрові кубики

У грі використовуються багатогранні кубики (кості) з різною кількістю граней. Ви можете знайти такі кубики в магазинах настільних ігор або в інтернеті.

У правилах різні кубики позначаються літерою «к» або «d» (від англійського «dice») з подальшим числом сторін: к4, к6, К8, к10, к12 і К20. Наприклад, к6 — це шестигранна кость (звичайний кубик, який використовується в багатьох іграх). Відсоткові кубики або К100 працюють трохи інакше. Ви генеруєте число від 1 до 100 кидком двох різних десятигранних кубиків із числами від 0 до 9. Одна кость (призначена для кидка) означає десятки, інша — одиниці. Наприклад, якщо ви викинули «7» і «1», то результат кидка дорівнює «71». Два «0» позначають «100». Деякі десятигранні кубики пронумеровані десятками (00, 10, 20 і так далі), завдяки чому їх простіше відрізни-

ти від кубика, що відповідає за одиниці. У цьому випадку кидок «70» і «1» означає число «71», а «00» і «0» означає «100». Коли вам потрібно кинути кості, правила вказують, як багато і якого саме виду кубики кидати, а також які модифікатори додавати. Наприклад, «3к8 + 5» означає, що потрібно кинути три восьмигранних кубики, скласти їх разом і додати 5 до суми. Те ж саме позначення «к» зустрічається у формулюваннях на кшталт «1к3» і «1к2». Для імітації кидка 1к3, киньте к6 і розділіть викинуте число на 2 (округляючи в більший бік). Для імітації кидка 1к2, киньте будь-яку кістку та призначте «1» і «2» непарним і парним числам відповідно (альтернативний варіант — якщо результат кидка більше половини граней кістки, результат дорівнює «2»)

К20

Чи клинок шукача пригод проштрикнув серце дракона або просто відскочив від твердої як сталь луски? Чи повірять огр незграбній брехні? Чи зможе персонаж переплисти бурхливу річку? Чи вдасться йому уникнути сильного вибуху вогняної кулі або ж він отримає повну шкоду від полум'я? У випадках, коли результат дії невідомий, ПтД покладається на кидок 20-гранного кубика (К20), щоби визначити успіх або провал. Здібності кожного персонажа й чудовиська в грі визначаються значеннями шести характеристик. Характеристиками є Сила, Спритність, Статура, Інтелект, Мудрість і Харизма, значення яких для більшості шукачів пригод варіюється від 3 до 18



(чудовиська можуть мати низькі показники, такі як 1, або високі, такі як 30). Ці значення характеристик і виведені з них модифікатори характеристик є основою майже всіх кидків К20, що здійснюються гравцями від імені персонажів і чудовиськ. Перевірки характеристик, кидки атаки і спа-кидки є трьома головними видами кидків К20, що утворюють ядро правил гри. Усі три слідує цим простим крокам:

1. **Киньте кубики й додайте модифікатор.** Киньте К20 і додайте відповідний модифікатор. Як правило, цей модифікатор виводиться з показника однієї із шести характеристик і іноді включає в себе бонус майстерності, що відображає особливі вміння персонажа.

2. **Застосуйте ситуаційні бонуси і штрафи.** Класові вміння, заклинання, окремі обставини або деякі інші ефекти можуть давати бонус або накладати штраф на перевірку.

3. **Порівняйте суму з цільовим числом.** Якщо підсумковий результат дорівнює або перевищує цільове число, перевірка характеристики, кидок атаки або спа-кидок будуть успішними. В іншому випадку відбувається провал. Зазвичай тільки Майстер визначає цільові числа й каже гравцям, успішна або провалена виявилася перевірка характеристики, кидок атаки або спа-кидок.

Перевага та перешкода

Іноді перевірка характеристики, кидок атаки або спа-кидок змінюються особливими ситуаціями, які називають перевагами або перешкодами. Перевага відображає позитивні обставини кидка К20, у той час як перешкоди відображають зворотне. Якщо у вас є перевага або перешкода, ви кидаєте другий К20, коли робите кидок. Використовуйте найбільше значення з двох кидків, якщо у вас є перевага, або використовуйте менше значення, якщо у вас перешкода. На-

приклад, якщо у вас перешкода і випадає «17» і «5», ви використовуєте результат «5». Якби у вас була перевага, ваш результат був би рівний «17».

Приватне над загальним

Расові особливості, класові вміння, заклинання, магичні предмети, здібності чудовиськ і інші ігрові елементи місцями суперечать основним правилам, створюючи виключення в частині ігрової механіки. Запам'ятайте наступне: коли приватне правило суперечить загальним правилам, приватне перемагає. Винятки з правил часто незначні. Наприклад, багато шукачі пригод не володіють довгими луками, але все лісові ельфи володіють ними завдяки расовій особливості. Ця особливість створює невеликий виняток у грі. Інші приклади порушення правил більш значні. Наприклад, шукач пригод зазвичай не може проходити крізь стіни, але деякі заклинання роблять це можливим. Магія — джерело більшості серйозних винятків із правил.

Округлення в менший бік

Це ще одне загальне правило, яке потрібно знати на початковому етапі. Кожного разу, коли ви ділите число в грі, округляйте в менший бік, якщо є дробовий залишок, навіть якщо залишок дорівнює або більше 0,5.

Пригоди

Гра в ПтД полягає в тому, що група персонажів вирушає на пошуки, яке потім для них створює Майстер. Кожен персонаж є унікальним, зі своїми сильними і слабкими сторонами, тому кращий загін шукачів пригод — той, у якому персонажі доповнюють один одного і прикривають слабкі місця своїх компаньйонів. Авантюристи обов'язково повинні співпрацювати, щоб успішно завершити пригода.



Пригода — це серце гри, історія з початком, серединою й кінцем. Пригода може бути створено Майстром або взята в готовому вигляді, але відкоригована та змінена відповідно до потреб та бажань Майстра. Однак, пригода повинна відбуватися у фентезійному оточенні, буде це підземелля, замок, що руйнується, ділянка дикої території або ж галасливе місто.

У пригоді бере участь безліч персонажів: шукачі пригод, які створюються та відіграються гравцями за столом; а також персонажі Майстра (ПМ). Такі персонажі можуть бути покровителями, союзниками, ворогами, найманцями або просто додатковими декораціями в пригоді. Часто один із ПМ — лиходій, чий плани спонукають авантюристів до дії.

Протягом своїх пригод персонажі стикаються з різними істотами, об'єктами й ситуаціями, з якими вони повинні взаємодіяти тим чи іншим чином. Іноді шукачі пригод та інші істоти роблять усе можливе, щоб убити або взяти в полон один одного в битві. Іноді персонажі розмовляють з іншою істотою (або навіть із магічним предметом) з певною метою. Шукачі пригод часто вирішують головоломки, обходять перешкоди, шукають що-небудь заховане або вирішують поточні проблеми. Водночас вони досліджують світ, приймають рішення про те, якими шляхами подорожувати й що вони робитимуть далі.

Пригоди розрізняються по довжині і складності. Коротка пригода може містити кілька випробувань і займати не більше одних ігрових зборів. Довге пригоди можуть включати сотні боїв, взаємодій та інших випробувань і займати десятки зборів протяжністю в декілька тижнів або місяців реального часу. Як правило, пригода закінчується тим, що герої повертаються до цивілізації, щоби відпочити та насолодитися заробленою здобиччю.

Але це ще не кінець історії. Ви можете уявити, що пригода — один епізод телесеріалу, що складається з декількох захоплюючих сцен. Кампанія — ряд серій, ланцюжок об'єднаних пригод, що включають групу шукачів пригод, присутніх у центрі оповідання від початку до кінця.

Три стовпи пригод

Шукачі пригод можуть спробувати зробити все, що тільки можуть уявити собі гравці, однак буде корисно звести будь-яку діяльність у три основні категорії: дослідження, соціальну взаємодію й бій.

Дослідження включає в себе подорожі шукачів пригод по світу та їхню взаємодію з об'єктами й ситуаціями, які потребують уваги. Дослідження є двостороннім способом взаємодії: гравці описують, що

здійснюють їхні персонажі, а Майстер розповідає гравцям, що відбувається в результаті. У великому масштабі це може включати в себе те, як персонажі перетинають горбисту рівнину або пробираються протягом години через підземні печери. У малих масштабах дослідження може означати те, як один персонаж тягне за важіль у кімнаті підземелля, щоби подивитися, що станеться.

Соціальна взаємодія описує те, як шукачі пригод спілкуються з ким-небудь (або чим-небудь). Це може бути вимога, щоби захоплений розвідник розкрив секретний вхід у лігво гоблінів, отримання інформації від врятованого в'язня, благання про пощаду, звернена до вождя орків або спроба переконати балакучих чарівне дзеркало показати віддалене місце.

Бій є найбільш структурованим елементом гри, де персонажі ходять по черзі, щоби кожен отримав можливість діяти. Навіть у запалі тяжкої битви в шукачів пригод залишається велика кількість можливостей: зробити безглуздий трюк, на кшталт спроби з'їхати вниз по сходах на щиті; досліджувати навколишнє оточення (наприклад, потягнути загадковий важіль); почати взаємодіяти з іншими істотами, у тому числі із союзниками, ворогами й нейтральними сторонами.

Чудеса магії

Мало пригод обходиться без хоча б якогось магічних подій. У житті шукача пригод зустрічається й корисна, і шкідлива магія.

У світах ПтД практикуючі магію персонажі рідкісні, вони живуть окремо від більшості людей через свого незвичайного таланту. Обивателі можуть бачити прояви магії регулярно, але вони зазвичай незначні — фантастичне чудовисько, бачення, що зійшло під час молитви, чарівник, що перетинає вулицю з варто-

вим у якості охоронця.

Для шукачів пригод же магія є ключем до виживання. Без цілющої магії жерців та паладинів шукачі пригод можуть швидко померти від поранень. Без чарівної підтримки бардів та жерців воїни можуть бути розбиті могутніми противниками. Без чистої магічної могутності й різнобічності чарівників та друїдів будь-яка загроза може зрости в десятки разів.

Магія — також улюблений інструмент лиходіїв. Безліч пригод засновані на інтригах заклинателів, які безрозсудно використовують магію, поки не трапиться катастрофа. Лідер культу прагне розбудити бога, дримаючого в пучині моря; відьма викрадає юнаків, щоби поглинути їх енергію; божевільний чарівник роками працює, аби створити армію големів; дракон починає містичний ритуал, щоби піднятися до божества руйнування — усе це тільки кілька прикладів загроз магічної природи, з якими шукачі пригод можуть зіткнутися. Але з магією у своєму арсеналі у вигляді заклинань і магічних предметів, авантюристи можуть здобути перемогу!





Раси

Відвідування одного з найбільших міст серед світів ПтД: Глибоководді, Вільного Міста світу Сірого Яструба, або навіть надприродного Сігла, Міста Дверей, переповнює почуттями. Звідусіль чути розмови нескінченною кількістю мов. Запахи їжі на дюжинах різних кухонь зміщуються з запахом поту та екскрементів. Будівлі численних архітектурних стилів відображають різне походження своїх жителів.

А самі жителі — істоти різного розміру, форми і кольору, в одязі усіх можливих стилів та відтінків — представники різних рас: від мініатюрних коротунів та міцних дворфів, до витончених ельфів, що живуть серед людей різних етносів.

Є і більш екзотичні раси, розсіяні серед найбільш поширених: тут і масивні дракононароджені, що прокладають шлях через натовп, і спритні тифлінги, що ховаються в тіні з недобрим вогниками в очах. Група гномів сміється над

тим, як один з них запускає складну дерев'яну іграшку, що рухається сама по собі. Напівельфи та напіворки живуть і працюють поруч з людьми, хоч і не належать повністю ні до однієї з рас своїх батьків.

Вибір раси

Люди є найбільш поширеним народом у світі ПтД, проте вони живуть обабіч із дворфами, ельфами, коротунами та іншими фантастичними расами. Ваш персонаж належить до одного з цих народів.

Стандартні групи шукачів пригод складаються з ельфів, коротунів, дворфів та людей. Рідше зустрічаються дракононароджені, напівельфи, напіворки, тифлінги та гноми.

Вибір раси сильно впливає на різні аспекти вашого персонажа та визначає основні якості. Для прикладу, ельф може стати прекрасним чарівником, напіворк

— варваром, а коротун виявиться ще тим пройдисвітом.

Також раса дає зачіпки для продумування історії вашого персонажа.

Расові особливості:

В опис кожної рас входить опис за певними критеріями, спільними для всіх.

Збільшення характеристик

Кожна раса збільшує одне або кілька значень характеристик

Вік

Ви можете почати гру з персонажем будь-якого віку, що може стати обґрунтуванням для значень деяких характеристик. Для прикладу, якщо ваш персонаж уже старий, у нього можуть бути збільшеними Мудрість та Інтелект, а якщо він молодий, то може мати високі показники Сили та Статури. Але не забувайте, що кожна раса має різну тривалість життя й те, що для людей уже глибока старість, для ельфів усе ще дитинство.

Світогляд

Більшість рас мають схильність до певного світогляду, але не варто себе цим обмежувати. Просто порібно розуміти, чому саме ваш дворф виріс хаотичним, незважаючи на суворе та законслухняне суспільство.

Розмір

Персонажі більшості рас вважаються Середніми. У цю категорію входять створіння зростом від 122 до 244 сантиметрів. Представники деяких рас вважаються Маленькими (зріст від 66 до 122 сантиметрів). Найбільш важливою відмінністю є те, що персонажі Маленького розміру не можуть битися тважкою зброєю. Крім того, на Маленьких персонажів деякі правила діють не так, як на інших.

Сила

Показник: атлетизм, фізична сила
Расовий бонус: дворф +2, напіворк +2, людина +1, дракононароджений +2

Спритність

Показник: реакція, уважність
Расовий бонус: ельф +2, коротун +2, гном +1, людина +1

Статутра

Показник: здоров'я, витривалість
Расовий бонус: дворф +2, людина +1, напіворк +1, гном +1, коротун +1

Інтелект

Показник: ясність розуму, пам'ять
Расовий бонус: ельф +1, гном +2, тифлінг +1, людина +1

Мудрість

Показник: інтуїція, проникливість
Расовий бонус: людина +1, ельф +1, дворф +1

Харизма

Показник: впевненість, лідерство, красномовство
Расовий бонус: напівельф +2, дворф +1, тифлінг +2, дракононароджений +1, людина +1

Швидкість

Швидкість визначає як далеко ваш персонаж зможе просунутись у подорожі чи битві.

Мови

Залежно від раси, ваш персонаж може говорити, читати та писати певними мовами. Список найбільш поширених мов у Додатку.

Підвиди

У деяких рас є підвиди. У їхніх представників об'єдналися якості основної раси та певного підвиду. Стосунки між підвидами однієї раси можуть сильно відрізнятися, усе залежить від того, який саме ігровий світ ви оберете.



Дворфф

Повні стародавньої величі королівства і вирізані в товщі гір палати, удари кирок і молотків, що лунають у глибоких шахтах та палаючий ковальський горн. Вірність клану і традиціям, родова ненависть до гоблінів й орків — ось речі, які об'єднують усіх дворфів.

Невисокі та міцні

Сміливі та витривалі дворфи відомі як досвідчені воїни, шахтарі, каменярі й металурги. У зрості дворфи не перевищують 152 см, але вони настільки міцні й широкоплечі, що важать стільки ж, скільки й вища за них на 60 см середня людина. Відвага та витривалість дворфів також не поступається представникам вищих народів. Шкіра в них буває від темно-коричневої до світлої, з червоним відтінком. Найбільш поширені відтінки — світло-коричневий, що перекується із кольором різних видів землі. Волосся дворфів зазвичай чорного, сіро-

боко під горами, представники цієї раси добувають дорогоцінні метали й камені та кують чудові речі. Вони люблять красу золота та ювелірних виробів, а в деяких дворфів ця любов може перетворитися в дику жаду. Цінності, які вони не можуть знайти у своїх горах, дворфи отримують завдяки торгівлі. Вони не люблять кораблів, тому підприємливі люди та коротуни часто торгують дворфськими товарами через водні шляхи. Благондійним представникам цих рас завжди раді у дворфських поселеннях, хоча деякі місця там закриті навіть для них.

Головним елементом суспільства цієї гірської раси є клан, адже дворфи високо цінують соціальний стан. Навіть ті представники раси, що живуть далеко

го або коричневого кольору, але у дворфів із блідою шкірою часто трапляється руде волосся, воно завжди довге й зібране в прості зачіски. Чоловіки цієї раси дуже цінують свої бороди й ретельно за ними доглядають.

Довга пам'ять, довгі образи

Дворфи можуть жити понад 400 років, а найстаріші з них часто пам'ятають цей світ не таким, яким він є зараз. Наприклад, деякі з найстаріших жителів цитаделі Фелбарр (у світі Забутих Королівств) можуть пригадати дні, коли понад три століття тому орки завоювали їхню фортецю і прирекли на двохсот п'ятдесятилітні поневіряння. Така довговічність дає дворфам особливий погляд на світ, якого позбавлені короткоживучі раси (люди та коротуни).

Дворфи стійкі й витривалі, як гори, у які вони закохані. Ця раса стійко протистоїть століттям, що проходять, і водночас майже не змінюються. Вони поважають традиції своїх кланів, прослідковуючи свій родовід до самого заснування найдавніших твердинь на світанку молодого світу. Частиною цих традицій є відданість богам дворфів, які заохочують властиві цій расі ідеали: старанну працю, вправність у бою та любов до ковальського горна.

Дворфам притаманні непохитність та лояльність, вірність своєму слову, рішучість у діях, яка часто переростає в баранячу впертість. У багатьох дворфів сильно розвинене почуття справедливості, через що вони повільно прощають образи. Зло, заподіяне одному дворфові, це зло, заподіяне всьому його клану. Отож, спроба помститися одному дворфові може перетворитися у ворожнечу з цілим кланом.

Клани та королівства

Королівства дворфів простягаються гли-

від своїх королівств, зберігають приналежність до клану, вони впізнають своїх одноплемінників та звертаються до предків, вимовляючи клятви й вигукуючи прокльони. Позбавлення клану це найгірше, що може випасти на долю цих гірських жителів.

Дворфи в чужих землях зазвичай працюють ремісниками, найчастіше — зброярами або ювелірами. Деякі стають найманцями або охоронцями, яких цінуються за їхню хоробрість та відданість.

Боги, золото, клан

Дворфф, який обрав шлях шукача пригод, може керуватися жагою скарбів — для особистого користування, для досягнення певної мети або навіть заради альтруїстичного бажання допомогти навколишнім. Іншими може рухати божественне осяяння, прямий наказ, або бажання принести славу одному із дворфських божеств. Клан та предки є одними з найсильніших мотивів. Дворфф може шукати спосіб повернути втрачену честь клану, помститися давньому ворогові або знову знайти місце в клані, звідки був вигнаний. Або він може вирушити на пошуки сокири, загубленої предком століття тому.

Імена дворфів

Згідно з традицією, ім'я дворфові дається старійшиною клану. Кожне відповідне ім'я використовується з покоління в покоління. Ім'я дворфа належить клану, а не окремій особі. Дворфф, осоромивший своє ім'я, позбавляється його, і, згідно із законом, йому забороняється використовувати будь-яке інше дворфське ім'я.

Чоловічі імена: Адрік, Альберих, Баренд, Баерн, Броттор, Бруенор, Вондал, Вейт, Гардаін, Даін, Даррак, Делг, Кілдрак, Моргарн, Орсік, Оскар, Рангрім, Рюрік, Таклінн, Тордек, Торадин, Трабурон, Флінт, Харбрек, Ембер, Ульфгар.

Жіночі імена: Артін, Вістра, Катра, Ембер, Мадред, Торбера, Дагнал, Хельджа, Ельдет, Хлін, Ельдет, Діеза, Гурдіс, Рисвін.

Назви кланів: Стракелн, Балдрек, Унгарт, Лоддер, Лютгер, Данкіл, Бовус, Кратен.

Особливості дворфів

Ваш персонаж дворф має низку вроджених здібностей, які є частиною його природи.

Збільшення показників. Значення вашої Статури збільшується на 2.

Вік. Дворфи дорослішають із тією ж швидкістю, що й люди, але вважаються молодими, поки не досягнуть п'ятдесятирічного віку. У середньому, вони живуть понад 350 років.

Світогляд. Більшість дворфів законослухняні, твердо вірять у переваги добре організованого суспільства. Вони також прагнуть до добра, мають розвинене почуття справедливості та впевнені в тому, що всі заслуговують користуватися перевагами закону та порядку.

Розмір. Зріст дворфів знаходиться між 122 і 152 сантиметрами, а важать вони близько 68 кілограм. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення — 7.6 м. Важкі обладунки не знижують вашу швидкість.

Темний зір. Звикнувши до життя під землею, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізняти кольори, тільки різні відтінки сірого.

Дворфська стійкість. У вас є перевага на спа-кидки від отрути, а також ви отримуєте опір до шкоди від отрути.

Дворфське бойове тренування. Ви володієте бойовою сокирою, ручною сокирою, легким та бойовим молотами.

Володіння інструментами. Ви володієте ремісничими інструментами на ваш вибір: інструменти коваля, пивовара або каменаря.

Знання каменю. Якщо ви робите перевірку Інтелекту (Історія), пов'язану з походженням роботи із каменя, ви вважаєтесь володарем навички Історія й додаєте до перевірки подвоєний бонус майстерності замість звичайного.

Мови. Ви розмовляєте, читаете й пишете Загальною та Дворфською мовами. Дворфська мова складається з твердих приголосних і гортанних звуків, тому подібний акцент буде присутній у будь-якій мові, якою дворф буде говорити.

Різновиди. Два основних види дворфів населяють світи ПтД: пагорбні дворфи та гірські дворфи. Виберіть один із цих видів.



Стрункі та витончені

Маючи неземну витонченість та тонкі риси, ельфи здаються людям та представникам інших рас надто вродливими. У середньому, вони трохи нижче людей, зріст ельфів коливається від 150 до 185 сантиметрів. Вони стрункіші від людей і важать від 45 до 65 кілограм. Чоловіки та жінки майже однакового зросту, але чоловіки важать лише трохи більше.

Ельф

Ельфи це чарівний народ, що є неймовірно тендітним, народ, що живе світі, але не є його частиною. Вони живуть у місцях, наповнених повітряною красою, у глибинах прадавніх лісів або в срібних оселях, що увінчані блискучими шпильми й переливаються магічним світлом. Там легкі подиху вітру розносять уривки тихих мелодій і ніжні аромати. Ельфи люблять природу й магію, музику й поезію, та все прекрасне, що є в цьому світі.

Кольори шкіри в ельфів включають у себе всі людські відтінки, а також кольори з мідним, бронзовим та блакитно-білим відливом. Волосся крім людських відтінків може бути зеленими або синіми, а очі — кольору рідкого золота або срібла. В ельфів не росте волосся на обличчі, а також майже відсутнє на тілі. Вони надають перевагу елегантному одягу яскравих кольорів та простим прикрасам.

Непідвладний часу погляд

Ельфи здатні жити понад 700 років, що дає їм можливість краще осягнути проблеми, які турбують короткоживучі раси. Події швидше здаються їм кумедними, ніж хвилюючими, до того ж, цією расою частіше рухає цікавість, аніж жадібність. На дрібні події вони час зазвичай реагують байдуже й залишаються осторонь. У разі ж переслідування мети, виконання завдання або вивчення нової навички, ельфи залишаються зібраними та цілеспрямованими. Вони не поспішають заводити друзів чи ворогів, як і прощати інших. На дрібні образи ельфи відповідають зневагою, на великі ж — помстою.

Подібно молодим гілкам дерева ельфи проявляють гнучкість перед лицем небезпеки. Вони вірять у дипломатію і вважають за краще з допомогою компромісу залагодити конфлікт перш ніж воно перейшло до насильства. У випадку вторгнення вони відступлять вглиб своїх лісів, адже впевнені, що можуть просто почекати, поки загарбники підуть. Але якщо прийде біда, ельфи здатні проявити свою військову сторону, продемонструвавши володіння мечем, луком та стратегією.

Приховані лісові королівства

Більшість ельфів живе в маленьких лісових поселеннях, захованих серед дерев. Ельфи полюють на дичину, збирають їжу та вирощують овочі. Їхні навички та магія дають змогу прогодувати себе без вирубки лісу та орання землі. Вони талановиті в ремеслах, виготовляють якісний одяг і предмети мистецтва. Контакти ельфів з іншими народами зазвичай обмежені, але деякі все ж досягли успіху в торгівлі, вимінюючи свої товари на метали, які не люблять добувати самі.

Ельфи, що трапляються за межами рідних земель, найчастіше виявляються

подорожуючими менестрелями, артистами або мудрецами. Людські дворяни змагаються за послуги ельфів-наставників, здатних навчити їхніх дітей фехтування або магії.

Дослідження та пригоди

Ельфи йдуть шукати пригод через пристрасть до подорожей. Завдяки довгому життю, вони можуть присвятити дослідженням цілі століття. Їм не подобається темп людського суспільства, упорядкований день у день, та яке водночас повністю змінюється за одне десятиліття. Ці витончені створіння вважають за краще знайти собі заняття, що дозволить їм часто подорожувати, встановлюючи свій власний темп. Ельфам також подобається вдосконалювати свою військову майстерність та вивчати магію. Деякі можуть приєднатися до повстанців, що борються проти гнобителів, а інші стають борцями за моральні цінності.

Ельфійські імена

Ельфи вважаються дітьми, поки не оголосять себе дорослими, що відбувається незабаром після сотого дня народження. До цього часу їх називають дитячим ім'ям. Досягаючи зрілості, ельф вибирає собі нове, доросле ім'я, хоча ті, хто знав його під дитячим, можуть і далі користуватися ним. Ім'я кожного дорослого ельфа унікальне, але може й дублювати імена шанованих особистостей або членів сім'ї. Чоловічі та жіночі імена розрізняються лише незначно й чіткої межі тут немає. Також кожен ельф носить прізвище, зазвичай це поєднання декількох ельфійських слів.

Дитячі імена: Рінн, Сай, Ара, Мелла, Фанн, Тіа, Лаель, Валь, Брін, Силлін, Фаен.

Чоловічі дорослі імена: Совелліс, Каррік, Аранніс, Ауст, Ердан, Хімо, Ереван, Таміорн, Лаусіан, Терен, Бейро, Ва-

ріс, Араміль, Хеян.

Жіночі дорослі імена: Валанте, Кейлет, Ксанафія, Шанайра, Тіа, Адрис, Меріель, Шава, Найвара, Саріель, Квіласі, Джеленетт, Антінуа, Найвара.

Прізвища (переклад на Загальну): Амакіір (блискуча квітка), Найло (нічний бриз), Сіанодель (місячний струмок), Галанодель (місячний шепіт).

Особливості ельфів

Ваш персонаж ельф має низку різноманітних якостей, що відбивають тисячоліття ельфійського вдосконалення.

Збільшення показників. Значення вашої Спритності збільшиться на 2.

Вік. Незважаючи на те, що фізично ельфи дорослішають у тому ж віці, що й люди, їхнє розуміння про дорослішання виходить за рамки фізичного розвитку і знаходиться у сфері життєвого досвіду. Зазвичай ельф отримує статус дорослого та доросле ім'я у віці 100 років, а живе десь до 750 років.

Світогляд. Ельфи люблять свободу, різноманітність та самовираження. Вони цінують захист чужої волі так само, як і своєї, також ельфи частіше добрі, ніж злі. Винятком із цього правила є дроу. Їх вигнання в Підзем'я зробило їх злими та небезпечними. Дроу частіше є злими, ніж добрими.

Розмір. Зріст ельфів коливається між 152 і 183 сантиметрами, у них струнка статура. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення — 9.1 м.

Темний зір. Звикнувши до сутінок та нічного неба, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 метрів м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізняти кольори, тільки різні відтінки сірого.



Загострені почуття. Ви володієте навчикою Уважність.

Спадщина фей. Ви маєте перевагу на спа-кидки на приваблювання, а також вас неможливе магічно приспати.

Транс. Ельфи не сплять. Натомість вони занурюються в глибоку медитацію (транс), перебуваючи в напівнесвідомому стані до 4 годин на добу. Під час цієї медитації ви можете мріяти про різні речі. Після такого відпочинку ви отримуєте всі переваги, які отримує людина після 8 годин сну.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та Ельфійською мовами. Ельфійська текуча, з витонченими інтонаціями і складною граматиною. Література багата й різноманітна, а вірші та пісні відомі серед представників інших рас. Багато бардів вчать ельфійську мову, аби додати пісні цього народу у свій репертуар.



Коротун

Метою більшості коротунів є домашній затишок. Їм потрібне місце, де можна оселитися в спокої та тиші, подалі від монстрів і битв. Домашнє вогнище, смачна їжа, добра випивка та весела розмова — ось щастя для цієї раси. Одні коротуни проживають свій вік у віддалених селищах, інші — збиваються в групи, що кочують: їх ваблять далекі дороги, широкі обрії та можливістю відкрити для себе нові місця та нових створінь. Але навіть такі кочівники люблять спокій, смачну їжу та свій дім, навіть якщо це віз, що трясеться вкритою курявою дорогою або пліт, що пливе за течією ріки.

Маленькі та практичні

Крихітні кортуни виживають у світі, повному більших істот, намагаючись уникати уваги, а якщо це виявляється неможливим, то уникаючи агресії. Маючи зріст приблизно 90 сантиметрів,

вони здаються порівняно нешкідливими, і завдяки цьому успішно існують століттями, залишаючись у тіні імперій, воєн і політичної боротьби. Вони схильні до повноти і важать від 18 до 20 кілограм.

Шкіра в коротунів трапляється від смаглявою до блідої, часто з рум'янцем. Волосся зазвичай коричневе або руде, завжди кучеряве. Очі карі або горіхового відтінку. Чоловіки часто відпуска-

ють довгі бакенбарди, але з дуже малою вірогідністю ви побачите на комусь із них броду чи вуса. Коротуни надають преевагу простому, зручному й водночас яскравому одягу, та практичність цього народу поширюється не лише на їхнє вбрання. Їм достатньо задовольнити основні потреби і прості радощі, тому коротуни майже не звертають увагу на розкіш. Навіть найбагатші з них вважають за краще зберігати своє добро в скринях та підвалах, а не виставляти його на загальний огляд. Коротуни вміють знаходити прості рішення своїх проблем і є вельми рішучими.

Добрі та допитливі

Коротуни — привітний і товариський народ. Вони цінують дружбу та родинні зв'язки не менше за власний дім, хоча іноді і мріють про золото та славу. Але навіть ті коротуни, що стали шукачами пригод, зазвичай вирушають у дорогу через цікавість та бажання побачити світ, а не через жадобу чи потребу наживи. Ці створіння дійсно люблять відкривати для себе щось нове, навіть якщо це зовсім прості речі, на зразок екзотичної їжі або незнайомого стилю одягу. Коротунів легко змусити відчувати жалість — вони не можуть спокійно дивитися на чужі страждання. Представники цієї раси щедрі й із радістю діляться тим, що мають, навіть у важкі часи.

Єдині з натовпом

Коротуни легко вливаються в спільноти людей, дворфів або ельфів, де їм завжди раді. Поєднання вроджених затайливості та скромності дає змогу їм легко уникати непотрібного уваги. Коротуни охоче працюють з іншими, до того ж вони вірні своїм друзям, незалежно від їхньої раси. Однак, якщо хтось із їхніх друзів, сім'ї або громади виявляється під загрозою, коротуни можуть проявити дивовижну лють.

Пасторальне задоволення

Більшість коротунів живе в маленьких, мирних громадах, тримаючи ферми та займаючись сільським господарством. Вони рідко створюють власні королівства й не тримають земель за межами своїх тихих володінь. Коротуни зазвичай не визнають шляхту або королівську владу, натомість прислухаються до сімейних старійшин та керуються їхньою думкою. Сім'ї зберігають свій традиційний уклад, незважаючи на підйоми та падіння імперій.

Певна частина коротунів живе серед інших рас, де старанна робота приносить хорошу винагороду та різні земні блага. Деякі громади коротунів ведуть кочовий спосіб життя, подорожуючи на возах або плаваючи на суднах від одного місця до іншого, ніде не осідаючи на довгий час.

Пошук можливостей

Коротуни зазвичай стають на шлях шукачів пригод, щоби захистити свої громади, підтримати друзів або дослідити величезний та наповнений чудесами світ. Зазвичай для них авантюризм це не кар'єра, а можливість, хоча іноді й необхідність.

Імена коротунів

Представникам цієї раси зазвичай дається ім'я, прізвище, і, можливо, кличка. Прізвища часто є кличками, які прилипли так сильно, що стали передаватися через покоління.

Чоловічі імена: Майло, Елдон, Роско, Рід, Лайл, Кейд, Андер, Озборн, Ліндал, Корін, Альтон.

Жіночі імена: Трім, Портія, Мерла, Брі, Кора, Кітрі, Верна, Шаена, Паела, Ендрі.

Прізвища: Чайнолист, Кущезбір, Тютюнорист, Зеленофляг, Піддубний.

Особливості коротунів

Як і всі інші кортуни, ваш персонаж має певні особливості.

Збільшення показників. Значення вашої Спритності підвищується на 2.

Вік. Коротуни досягають зрілості до 20 років і зазвичай живуть до середини свого другого століття.

Світогляд. Більшість коротунів законно добрі. Як правило, вони добросерді й люб'язні, не можуть спокійно спостерігати за чужими стражданнями й не терплять утисків. Також вони є поборниками порядку і традицій, сильно покладаються на громаду та віддають перевагу перевіреним шляхам.

Розмір. Коротун у середньому має 90 сантиметрів зросту і важить близько 18 кілограм. Ваш розмір — Маленький.

Швидкість. Ваша базова швидкість пересування становить 7.6 м.

Везучий. Якщо за кидка атаки, перевірки характеристики або спа-кидка у вас випало «1», ви можете перекинути кубик, але тоді повинні використати новий результат.

Хоробрий. Ви маєте перевагу на спа-кидки від переляку.

Моторність коротуна. Ви можете проходити крізь простір, зайняте істотами, чий розмір більше вашого.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та Коротунською мовами. Їхня мова не є секретною, але цей народ не поспішає ділитися нею з іншими. Пишуть вони мало й майже не створили власної літератури, але усні перекази дуже поширені. Майже всі коротуни знають Загальну, аби спілкуватися з людьми в землях, куди вони їдуть або якими мандрують.



Людина

У більшості світів, люди — наймолодша з поширених рас. Вони пізно вийшли на світову сцену й живуть набагато менше, ніж дворфи, ельфи та дракони. Можливо, саме мала тривалість їхніх життів змушує людей прагнути досягти якомога більшого у відведений їм термін. А, можливо, вони хочуть щось довести старшим расам, і тому створюють могутні імперії, що ґрунтуються на завоюваннях і торгівлі. Що б не рухало ними, люди завжди були новаторами у всіх світах.

Багатоликі

Завдяки схильності до міграції й завоювань, люди більш різноманітні фізично, ніж інші поширені світом раси. Не існує типової зовнішності людини. Зріст окремих представників може становити від 152 до 184 сантиметрів, а вага — від 60 до 112 кілограм. Відтінок шкіри в людей варіюється від майже чорного до блілого, а волосся — від чорного до майже білого (хвилясте, кучеряве або пряме); чоловіки часто носять волосся на обличчі. Багато людей мають домішка чужої крові, які видають риси ельфа, орка або предків іншого походження. Люди досягають повноліття близько двадцяти років і рідко проживають одне століття.

Різнманіття у всьому

Люди є найбільш пристосованим і амбітним народом серед поширених сітом

ПтД рас. Їхні смаки, звичаї і традиції сильно відрізняються в безлічі різних земель, де вони оселилися. Однак там, де люди селяться, вони залишаються надовго: будують міста, які стоять віками, засновують королівства, що зберігаються безліч століть. В окремої людини може бути порівняно коротка тривалість життя, але людська нація й культура зберігає традиції від своїх витоків на час, що набагато перевищує пам'ять однієї людини. Вони живуть сьогоdnішнім днем, що вельми підходить для пригодницького життя, і дає змогу будувати плани на майбутнє, з прагненням залишити після себе спадщину. Індивідуально або в групах, люди легко пристосовуються до ситуації, і завжди залишаються уважними до мінливої політичної та соціальної динаміки.

Міцні інститути

Там, де один ельф або дворф можуть узяти відповідальність за охорону особливого місця чи великої таємниці, людина створює священні порядки та інститути. У той час як клани дворфів і старійшини коротунів передають свої традиції новим поколінням, людські храми, держави, бібліотеки та закони закарбовують їхні традиції в анналах історії. Люди мріють про безсмертя, але (за винятком тих, хто стає немертвим або досягає божественного сходження, щоб уникнути кайданів смерті) досягають його, коли продовжують жити в пам'яті після смерті.

Хоча деякі люди можуть бути ксенофобами, у цілому їхнє суспільство дуже змішане. На землях людей мешкає велика кількість нелюдських рас, особливо в порівнянні з кількістю людей, що живуть на землях нелюдів.

Втілення амбіцій

Люди, які шукають пригод, є найбільш сміливими та амбітними представни-

ками сміливої та амбітної раси. Вони прагнуть здобути славу в очах своїх товаришів, накопичуючи владу, багатство й популярність. Більше ніж інші народи люди борються за мету, а не за розширення територій або процвітання окремих фракцій.



Людські імена та етноси

Оскільки культура людей найрізноманітніша серед усіх існуючих рас, у них немає типових імен. Деякі батьки дають своїм дітям імена з інших мов, наприклад, з дворфської або ельфійської (вимовлені більш-менш правильно), але більшість обирає імена, пов'язані з культурою свого регіону або традиціями предків.

Культура побуту та фізичні характеристики людей можуть сильно змінюватися залежно від регіону. У Забутих Королівства, наприклад, одяг, архітектура, кухня, музика, і література в північно-західних землях Срібних Пусток відрізняються від тих, що є в далекому Торміші або Імпітурі на сході, і зовсім не схожі на їхні аналоги в далекому Ка-

ра-Туре. Фізичні характеристики людей змінюються залежно від типу розселення предків, тому люди Срібних Пусток мають усі можливі поєднання кольорів шкіри.

У Забутих Королівства широко відомі дев'ять етнічних груп, хоча більше дюжини інших знаходяться в більш локалізованих областях Фаеруна. Ці групи й типові імена їхніх представників можуть бути використані в якості прикладу, незалежно від того, з якого світу ваша людина.

Дамарець

Почавши свою історію на північному заході Фаеруна, дамарецькі мають середній зріст і статуру, відтінок їхньої шкіри варіюється від смаглявого до світлого. Їхнє волосся зазвичай коричневе або чорне, а колір очей сильно відрізняється, хоча карі — найпоширеніші.

Імена чоловічі: Іган, Козан, Орел, Сергор, Айвор, Глер, Мінваль, Бор, Григор.

Жіночі імена: Кара, Ольма, Тана, Алетра, Мара, Зора, Мелілі.

Прізвища: Дотск, Стараг, Марск, Шемов, Рейн, Халід, Баша.

Іллусканець

Іллусканці — високий, світлошкірий народ із блакитними або сірими зі ставим відтінком очима. Більшість має чорне волосся кольору воронячого крила, але в тих, хто населяє край північного заходу — світле, руде або світло-русе волосся.

Чоловічі імена: Урт, Таман, Блас, Лют, Ландер, Стор, Бран, Гет.

Жіночі імена: Рован, Мірі, Шандрі, Керрі, Тесель, Кетра, Цефрея.

Прізвища: Штормвайнд, Вайндрівер, Хелдер, Дандрегон, Евенвуд, Талстаг.

Калишит

Нижчі і стрункіші, ніж інші люди, калишити мають смугло-коричневу шкіру, волосся та очі. Вони мешкають в основному на південному заході Фаеруна.

Чоловічі імена: Асеїр, Бардеїд, Хасеїд, Судейман, Кхемед, Зашеїр.

Жіночі імена: Хама, Сейпора, Атала, Зашеїда, Мейліль.

Прізвища: Пашар, Баша, Джассан, Кхалід, Мостана.

Мулан

Переважно живуть на східних і південно-східних берегах Внутрішнього моря. Мулани зазвичай високі, стрункі, зі шкірою кольору бурштину й карими або світло-коричневими очима. Волосся в них від чорного до темно-коричневого відтінків, але на землях, де мулани найбільш численні, дворяни та інші жителі зривають усе волосся.

Чоловічі імена: Урхур, Рамас, Мумед, Кетот, Аот, Тахар-Де, Бареріс.

Жіночі імена: Аризима, Мурити, Нефіс, Золіс, Нулара, Сефріс, Тола, Умара, Чатха.

Прізвища: Анкхалаб, Серпет, Анскульд, Фезим, Натандем, Уутракт, Хахпет.

Рашемі

Рашемі, що мешкають на схід від Внутрішнього моря й часто змішуються з муланами, зазвичай низькорослі, кремезні і м'язисті. У них, як правило, темна шкіра, чорні очі та густе чорне волосся.

Чоловічі імена: Канітар, Джанар, Борівік, Владислак, Шаумар

Жіночі імена: Імзель, Наварра, Тамміт, Юльдра, Файварра, Хульмарра, Шаварра.

Прізвища: Дайрнина, Мурнітара, Іл-тазяра, Стаянога, Чергоба.

Тетерійці

Поширені вздовж усього узбережжя Меча в західній частині Фаеруна, тетерійці є людьми середньої статури та зросту зі смаглявою шкірою/ Колір волосся й очей у них сильно розрізняється, але коричневе волосся і блакитні очі — найбільш типові. Тетерійці зазвичай використовують чондатанські імена.

Терамі

Народжені на південних берегах Внутрішнього моря, терамі зазвичай високі та м'язисті, з темно-червоною шкірою, чорними хвилястим волоссям і чорними очима.

Чоловічі імена: Салазар, Рімардо, Ромеро, Дієро, Маркон, Умберо, П'єрон.

Жіночі імена: Джалана, Вонда, Куара, Селізе, Фаїла, Марта, Балама, Луїза.

Прізвища: Рамондо, Калабара, Доміне, Агосто, Марівальді, Фалоне, Асторіо.

Чондатанець

Чондатанці — стрункий, смаглявий народ із коричневим, від світлого до майже чорного волоссям. Вони високі, із зеленими або карими очима. Чондатанці переважають у центральних землях Фаеруна, навколо Внутрішнього моря.

Чоловічі імена: Дорн, Грим, Морн, Дарвін, Рандай, Штед, Хельм, Горстаг.

Жіночі імена: Керррі, Арвен, Дже-ссаїль, Лурін, Есвіль, Мірі, Рован, Тесселе, Шандрі.

Прізвища: Грейкасл, Дандрегон, Толстаг, Евенвуд, Бакслі, Емблкроун.

Шу

Шу — найбільш численна й могутня раса

в Кара-Туре, далеко на сході Фаеруна. У них жовтувато-бронзовий відтінок шкіри, темне волосся та чорні очі. Прізвища шу зазвичай стоять перед іменами.

Чоловічі імена: Чен, Вай, Шань, Лонг, Менг, Вень, Шуй, Цзюнь, Дзін, Лі, Кан.

Жіночі імена: Лей, Тай, Мей, Чао, Ксяо, Бай, Тае, Ло.

Прізвища: Сум, Лі, Шин, Чіен, Као, Лао, Вань, Пінь, Тань.

Особливості людей

Складно робити будь-які узагальнення стосовно людей, адже всі вони різняться від залежності від регіону, але ваш персонаж цієї раси має наступні особливості.

Збільшення показників. Значення всіх ваших характеристик збільшується на 1.

Вік. Люди стають дорослими в районі 20 років і живуть менше століття.

Світогляд. Люди не мають схильності до певного світогляду. Серед них зустрічаються як кращі, так і гірші представники.

Розмір. Люди сильно розрізняються розмірами. Деякі ледве досягають 152 сантиметрів у висоту, тоді як інші мають зріст, що перевершує 183 сантиметри. Незалежно від зросту, ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення становить 9 м.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та ще однією мовою на ваш вибір. Люди зазвичай вивчають мови народів, з якими мають справу, включно з рідкісними діалектами. Вони люблять розбавляти власний говір словами, запозиченими з інших мов: лайкою орків, ельфійськими музичними термінами, дворфськими військовими командами.



Гордий рід драконів

Дракононароджені виглядають як дракони, які стоять на задніх лапах і прийняли гуманоїдну форму, втративши при цьому крила та хвіст. Перші з них мали луску відтінків, властивих драконам різних видів, але покоління безперервного схрещування призвели до появи єдиного кольору. Їхні маленькі, акуратні лусочки зазвичай кольору міді або латуні, іноді з червоним, золотим, мідно-зеленим або рудим відтінком. Вони високі й міцні, часто досягаючи двох метрів у висоту й мають вагу понад 130 кілограм. Міцні, чотирипалі кінцівки мають пальці, які не поступаються за міцністю кігтям.

Кров певних видів драконів надзвичайно сильна в представниках деяких кланів. Ці дракононароджені часто пишються тим, що колір їхньої луски близький до кольору праатьків — яскраво червоний, зелений, синій або білий, глянцево-чорний або блискучо-золоти.

Дракононароджений

Народжені драконами, про що й говорить назва, дракононароджені йдуть гордо піднявши голову по світу, який зустрічає їх з острахом та нерозумінням. Створені драконячими богами або самими драконами, дракононароджені спочатку вилупилися з яєць як нова раса, що поєднує в собі кращі якості ящерів і гуманоїдів. Деякі їхні представники є вірними слугами справжніх драконів, інші утворюють ряди солдатів у великих війнах, а інші шукають долю, не знайшовши свого покликання.

Самодостатні клани

Для кожного дракононародженого його клан важливіше власного життя. Вони ставлять свою відданість і повагу до клану навіть вище за богів. Кожен вчинок дракононародженого відбивається на честі його клану, і той, хто зганьбив свій клан, може бути вигнаний. Кожен дракононароджений знає своє місце і свої обов'язки, а поняття честі змушує їх дотримуватися всього з величезною строгістю.

Постійне прагнення до самовдосконалення відображає самодостатність усієї раси загалом. Вони цінують майстерність і досконалість у всьому, до чого докладали зусилля. Дракононароджені ненавидять програвати, вони зробля все задля досягнення мети, перш ніж відмовляться від неї. Вони часто роблять досягнення майстерності в будь-якому вмінні метою всього свого життя. Представники інших рас, що розділяють ці погляди, можуть легко завоювати повагу серед дракононароджених.



Однак, незважаючи на прагнення до самодостатності, вони розуміють, що у важкій ситуації без допомоги буває не обійтися, та все ж найкраще джерело допомоги — твій клан. А якщо допомога потрібна всьому клану, то дракононароджені швидше звернуться до іншого клану, аніж до представників відмінних рас чи навіть до богів.

Імена дракононароджених

Дракононароджені отримують особисті імена одразу після приходу у світ, але в знак поваги, вони на перше місце ставлять назву клану. Дитяче ім'я або прізвисько зазвичай використовується серед представників одного виводку як неофіційне. Таке ім'я може вказувати на певну подію з життя ящера або на його звичку.

Чоловічі імена: Хескан, Патрін, Надарр, Медраш, Крив, Донаар, Гхеш, Шамаш, Арджхан, Шедінн.

Жіночі імена: Тхава, Фаріде, Перра, Нала, Даар, Кава, Акра, Сора, Харанн, Уаджит, Хавілар, Джхері.

Назви кланів: Мьястан, Шестенделіат, Драчедандіон, Клестінсіаллор, Версісатургієш, Турнурот.

Особливості дракононароджених

Ваша драконяча спадщина проявляється в низці якостей, загальних для всіх дракононароджених.

Збільшення характеристики. Значення вашої Сили збільшується на 2, а значення Харизми збільшується на 1.

Вік. Юні дракононароджені ростуть швидко. Вони починають ходити через годину після вилуплення, до трьох років досягають зросту та статури 10-річної людини і стають дорослими в 15. Живуть приблизно до 80 років.

Світогляд. Дракононароджені схильні до крайнощів, свідомо вибираючи ту чи іншу сторону у світовій війні добра і зла. Більшість дракононароджених добрі, але ті, хто став на бік зла, можуть бути надзвичайно жорстокими.

Розмір. Дракононароджені вище і важче людей, їхній зріст близько 2 метрів і вага близько 115 кілограм. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення становить 9 м.

Спадщина драконів. Ви отримуєте драконячу спадщину. Виберіть тип дракона з таблиці «Спадщина драконів». Ви отримуєте зброю дихання й опір до втрат відповідного виду, як зазначено в таблиці.

Зброя дихання. Ви можете дією видихнути руйнівну енергію. Ваше спадщина драконів визначає розмір, форму і вид шкоди вашого видиху. Коли ви використовуєте зброю дихання, усі істоти в зоні видиху повинні зробити спа-кидок, вид якого визначається вашою спадщиною. Складність цього спа-кидка дорівнює 8 + ваш модифікатор Статури + ваш бонус майстерності. Істоти отримують шкоди 2кб в разі проваленого спа-кидка, або половину цієї шкоди, якщо спа-кидок був успішний. Втрати підвищуються до 3кб на 6 рівні, до 4кб на 11, і до 5кб на 16 рівні. Після використання зброї дихання ви не можете використовувати його повторно, поки не завершите короткий або тривалий відпочинок.

Опір втратам. Ви отримуєте змогу опиратися до втратам того виду, який зазначений у вашому доробку драконів.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та Драконячою мовами. Драконяча мова вважається одною з найстаріших і часто використовується під час вивчення магії. Ця мова звучить грубо для більшості інших істот, має в собі багато твердих приголосних і шиплячих звуків.



ГНОМ

Нескінченний гул чути там, де селяться згуртовані суспільства гномів. Гул пронизують і сильніші звуки: то тут, то там лунає скрегіт коліщаток, відгомони вибуху, вигуки подиву чи тріумфу, і, особливо часто — дзвінкий сміх. Гноми захоплюються життям, кожен мить насолоджуючись новим винаходом, відкриттям, дослідженням, творінням або розіграшем.

Завзятий вигляд

Гноми дуже енергійні, іноді здається, що кожен сантиметр їхнього крихітного тіла випромінює ентузіазм та життєлюбність. У середньому гноми трохи вище 90 сантиметрів, важать від 18 до 20 кілограм. Їхні смагляві або коричневі обличчя зазвичай прикрашені широкими посмішками (над якими нависають їхні видатні носи), а світлі очі світяться збудженням. Їхнє рюсяве волосся зазвичай стирчить

у різні боки, немов висловлюючи дикий інтерес до всього на світі.

Індивідуальність гномів яскраво виражається в їхній зовнішності. Гноми чоловіки носять свої бороди, на відміну від розпатланого волосся, акуратно підстриженими, а також часто розчісують їх на кілька пасем або надають кумедну загострену форму. Одяг гномів, зазвичай спокійних коричневих тонів, витончено прикрашений вишивкою, тисненням, або розшитий дорогоцінними каменями.

Захоплені життям

На думку гномів, життя — чудова штука, і вони готові до краплі осушити це джерело насолоди протягом трьох-п'яти відміряних їм століть. Люди можуть ставити собі питання — як не померти з нудьги за настільки довге життя, ельфи ж довгі роки можуть насолоджуватися красою оточуючого їх світу, і, схоже, лише гномів турбує, що навіть за настільки щедро відпущений термін їм не вдається переробити й переглянути все, що хочеться.

Розмовляють гноми так, ніби їхні думки не встигають вибиратися з голів. Водночас, навіть коли вони діляться ідеями та думками на всілякі теми, їм вдається уважно вислуховувати інших, вставляючи доречні вигуки подиву і проявляючи ввічливі знаки уваги.

Світлі нори та справа життя

Гноми влаштовують свої будинки в горбистих, лісистих землях. Вони живуть під землею, але більше ніж дворфи люблять свіже повітря та насолоджуються живою природою поверхні щоразу, коли випадає нагода. Їхні будинки добре приховані за допомогою хитромудрих пристроїв і простих ілюзій. Бажані гості швидко опиняються у світлих теплих норах, а ті, кого не чекають, навряд чи зможуть ці нори навіть відшукати.

Гноми, які оселилися в землях людей, як правило є шліфувальниками дорогоцінних каменів, інженерами, мудрецами або бляхарями. Деякі людські сім'ї тримають гномів викладачів, аби їхні вихованці насолоджувалися поєднанням серйозного навчання та радісного задоволення. Гном може навчати кілька поколінь однієї й тієї ж сім'ї протягом свого довгого життя.

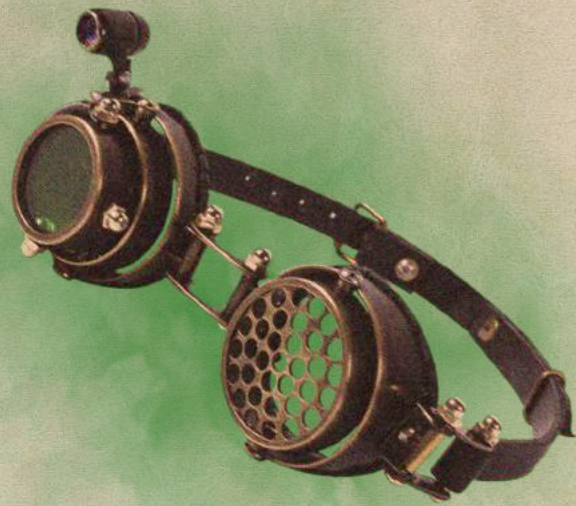
Хоча гноми люблять жарти будь-якого роду, особливо каламбури та пустощі, вони також присвячують себе вирішенню більш серйозних завдань, які

ставлять перед собою. Багато гномів є умілими інженерами, алхіміками та винахідниками. Вони готові до здійснення помилок і сміються над собою в процесі вдосконалення, приймаючи сміливі, а іноді й відчайдушні рішення, водночас мріючи про щось більше.

Дослідження світу

Допитливі та імпульсивні гноми можуть пуститися в пригоди, щоби побачити світ або з любові до досліджень. Оскільки вони є любителями дорогоцінних каменів та інших дрібних предметів, деякі гноми розглядають пригоди як швидкий, хоч і небезпечний шлях до багатства. Незалежно від того, що спонукало їх до пригод, гноми, які прийняли цей спосіб життя, отримують від нього стільки задоволення, скільки й від будь-якої іншої діяльності, якою вони займаються, іноді на велике невдоволення своїх товаришів.





Імена гномів

Гноми люблять імена, і більшість із них мають півдюжини імен або близько того. Мати гнома, батько, старійшина клану, тітки та дядьки: кожен дає гному ім'я, а також різні прізвиська, які можуть на довгий час прилипнути, а можуть і не пристати. Імена гномів, як правило, є варіаціями імен предків або далеких родичів, хоча деякі з них придумують абсолютно нові. Коли гноми мають справу з людьми та іншими, хто більш «скутий» в іменах, вони використовують не більше трьох: особисте ім'я, назву клану і прізвисько, вибираючи серед них те, яке звучить найбільш кумедно.

Чоловічі імена: Фрюг, Сібо, Фонкін, Рундар, Келлен, Брок, Алстон, Димбл, Оррін, Елдон, Зук, Гербо.

Жіночі імена: Тана, Орла, Занна, Карлін, Нікс, Лілі, Бріна, Дуваміл, Шаміл, Елівік, Бімпноттин.

Назви кланів: Турен, Фолькор, Даергел, Гаррік, Берен, Шеппен, Накл, Раулнор, Нінгел, Мьорніг.

Прізвиська: Каптур, Борсук, Ку, Стім, Босоніг, Кнур, Пок, Смамбдак, Качур, Шестер.

Особливості гномів

Ваш персонаж-гном має наступні особливості, загальними для всіх гномів.

Збільшення показників. Значення вашого Інтелекту збільшується на 2.

Вік. Гноми дорослішають із тією ж швидкістю, що й люди та ближче до 40 років переходять до спокійного дорослого життя. Вони здатні прожити від 350 до майже 500 років.

Світгляд. Гноми найчастіше добрі. Ті, хто прагнуть до порядку, зазвичай стають мудрецами, інженерами, дослідниками, вченими або винахідниками. Ті, хто більше схильні до хаосу, обирають фах менестреля, шахрая, мандрівника або ювеліра. Гноми добросердні, і навіть шахраї з них виходять швидше жартівливі, ніж злісні.

Розмір. Зріст гномів між 91 і 122 сантиметрами, а середня вага становить 18 кілограм. Ваш розмір — Маленький.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення дорівнює 7.6 м.

Темний зір. Звикнувши до життя під землею, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізняти кольори, тільки відтінки сірого.

Гном'яча хитрість. Ви маєте перевагу на спа-кидки Інтелекту, Мудрості та Харизми супроти магії.

Мова. Ви можете говорити, читати й писати Загальною і Гном'ячою мовами. Мова гномів, що використовує дворфський алфавіт, добре відома завдяки технічним трактатам і каталогам знань про навколишній світ.



Напівельф

Блукають двома світами, але в дійсності не належать жодному з них. Напівельфи поєднують у собі, як дехто каже, кращі якості обох рас: людські допитливість, винахідливість та амбіційність, приправлені вишуканими почуттями, любов'ю до природи і відчуттям прекрасного, властиві ельфам. Деякі напівельфи живуть серед людей, від яких відмежовані емоційними і фізичними відмінностями.

Вони спостерігають за старінням друзів та коханих, а самі тим часом майже не змінюються. Інші напівельфи живуть у невіддільних часу ельфійських королівствах. Вони стрімко ростуть, досягають зрілості, поки їхні однолітки все ще залишаються дітьми. Багато напівельфів не здатні вжитися в жодному суспільстві, через що вибирають долю самотніх мандрівників або об'єднуються з іншими вигнанцями та невдахами, аби вирушити на пошуки пригод.

Між двох світів

Для людей напівельфи виглядають ельфами, а для ельфів — людьми. Їхній зріст приблизно посередині між людським та ельфійським і становить від 155 до 183 сантиметрів. Напівкровки не такі стрункі, як елфи, але й не такі широкоплечі як люди. Їхня вага коливається між 45 і 80 кілограмами, а чоловіки лише тро-

хи перевершують жінок у зрості й вазі. У чоловіків напівельфів на обличчі росте волосся, а деякі взагалі відрощують бороди, аби приховати своє ельфійське походження. Колір волосся і шкіри в напівкровок приблизно посередині між їхніми людськими й ельфійськими батьками, і таким чином різноманітність навіть вище, ніж у вихідних рас. Колір очей вони зазвичай успадковують від ельфійських батьків.

Дипломати та блукачі

Напівельфи не мають власних держав, але їх радо приймають у людських містах, і, трохи менш радо, в ельфійських лісах. У великих містах, у регіонах, де люди й ельфи живуть поруч, чисельність напівельфів іноді зростає настільки, що вони організують свої власні маленькі комуни. Вони завжди раді суспільству інших напівельфів, єдиних істот, які по-справжньому розуміють, як це, жити між двох світів.

Втім, у більшій частині світу ці напівкровки настільки рідкісні, що можуть роками не зустрітися один з одним. Деякі напівельфи воліють взагалі уникати компанії, і живуть на природі як мисливці, лісники або шукачі пригод, відвідуючи цивілізовані місця лише зрідка. Як і ельфи, завдяки своєму довголіттю вони мають потяг до зміни місць і ніде не залишаються надовго. Інші ж навпаки, кидаються в гущу соціального життя, використовуючи свою харизму та соціальні навички в дипломатичній кар'єрі або ж стаючи шахраями.

Імена напівельфів

Напівельфи використовують як людські, так і ельфійські імена. Ніби підкреслюючи, що вони насправді не належать жодному з цих видів, напівкровки, які вирости серед людей, отримують ельфійські імена, а ті, хто виріс серед ельфів, навпаки — беруть людські.

Особливості напівельфів

Ваш персонаж-напівельф володіє деякими якостями, звичайними для ельфів, і деякими, властивими лише напівельфам.

Збільшення показників. Значення вашої Харизми збільшується на 2, а значення двох інших характеристик на ваш вибір збільшуються на 1.

Вік. Напівельфи дорослішають із тієї ж швидкістю, що й люди, і досягають зрілості до 20 років. Вони живуть набагато довше людей, часто перетинаючи кордон у 180 років.

Світогляд. Напівельфи успадкували схильність до хаосу від своїх ельфійських предків. Вони однаково цінують і особисту свободу, і творче самовираження, не проявляючи ні тяги до лідерства, ні бажання слідувати за лідером. Їх дратують правила та чужі вимоги, до того ж іноді вони виявляються ненадійними й непередбачуваними.

Розмір: Напівельфи майже такого ж розміру, як і люди. Їхній зріст коливається від 155 до 183 сантиметрів. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Базова швидкість вашого переміщення дорівнює 9 м.

Темний зір. Завдяки вашій ельфійській крові, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізняти кольори, тільки відтінки сірого.

Спадщина фей. Ви маєте перевагу на спа-кидки від збавлення, крім того, вас неможливо магічно приспати.

Універсальність навичок. Ви отримуєте володіння двома навичками на ваш вибір.

Мови. Ви можете говорити, читати та писати Загальною, Ельфійською та ще однією мовою на ваш вибір.



Напіворк

Перебуваючи чи під проводом могутнього чаклуна, чи намагаючись встановити мир після багаторічного конфлікту, орки та племена людей іноді укладали союзи, об'єднуючи сили у величезні орди, що тероризували більш цивілізовані держави. Коли такі союзи скріплювалися шлюбамі, з'являлися напіворки. Деякі напівкровки височіли понад своїми одноплемінниками, стаючи гордими вождями. Їхня людська кров давала їм пере-

вагу над чистокровними суперниками. Інші вирушали у великий світ, аби довести свою перевагу над представниками більш цивілізованих народів. Багато з них ставали шукачами пригод, досягаючи величі завдяки своїм звершенням, або ж здобуваючи поганой слави завдяки варварським звичаям та дикунській люті.

Міцні та вкриті шрамами

Сірий колір шкіри, плаский лоб, виступаюча щелепа, з якої стирчать ікла та могутня статура не залишають сумнівів щодо походження для будь-якого, хто дивиться на напіворка. Зріст напіворків від 183 до 213 сантиметрами, а вага зазвичай коливається від 80 ідо 113 кілограмми.

Орки пишаються своїми бойовими шрамами, а візерунки, складені з них,

прикрашають тіла цих істот. Інші шрами можуть відзначати колишнього раба або вигнанця. а напівкровки, що живуть з орками або поблизу, мають шрами, сліди принижень або приводи для гордості, що відзначають їхні перемоги та поразки. Живучи серед людей, напіворки можуть як і з гордістю виставляти свої шрами на загал, так і із соромом ховати їх.

Мітка Груумша

Одноокий бог Груумш створив орків, але навіть ті орки, хто відвернувся від поклоніння йому, не можуть повністю уникнути впливу божества. Те ж саме можна сказати і про напіворків, хоча їхня людська кров і знижує вплив оркської спадщини. Деякі напіворки чують шепіт Груумша у своїх снах: він закликає піддатися люті, що кипить у них. Інші відчують радість Груумша коли вступають у бій і, або радіють разом із ним, або трясуться від страху та ненависті. Напіворки за своєю природою не є злими, але зло ховається в них і вони або приймають його, або протистоять йому.

У люті Груумша напіворки відчують сильне збудження. Люті не тільки прискорює їхній пульс, вона змушує тіла палати. Образи діють на них як отрута, а печаль виснажує сили. Але коли вони сміються, то роблять це голосно і від душі, а прості фізичні насолоди — бенкети, випивка, боротьба, барабанний бій та дикі танці наповнюють їхні серця радістю. Напівкровки, як правило, запальні, іноді похмурі, більш схильні до дії, ніж до споглядання. Найбільш культурними напіворками є ті, у кого досить самоконтролю, щоби проживати в цивілізованих землях.

Племена та міські нетрі

Напіворки зазвичай живуть разом з орками. Серед інших рас люди найбільш

терпимо приймають цих створінь, тому ті напіворки, які не живуть поміж орків, найчастіше живуть поміж людей. Чи заслуговуючи визнання в жорстоких варварських племенах, чи борючись за виживання в нетрях великих міст, напіворки досягають усього своєю фізичною міццю, витривалістю та рішучістю, успадкованою від людських предків.

Імена напіворків

Напіворки зазвичай мають імена, які відповідають культурі, у якій вони виростили. Ті напівкровки, які бажають перебувати серед людей, можуть змінити оркське ім'я на людське. Деякі напіворки з людськими іменами обирають собі гортанні оркські імена, тому що вважають, що це зробить їх більш страхіливими.

Чоловічі оркські імена: Фенг, Шапм, Ронт, Муррен, Краск, Денч, Гел, Кет, Хенк, Токк.

Жіночі оркські імена: Вола, Ніга, Сута, Емен, Шаута, Мев, Баггі, Оунка, Кансіф, Овак, Енгонг.



Особливості напіворків

Завдяки походженню, ваш персонаж-напіворк володіє наступними особливостями.

Збільшення показників. Значення вашої Сили збільшується на 2, а значення Статури збільшується на 1.

Вік. Напіворки дорослішають трохи швидше за людей, досягаючи зрілості до 14 років. Старіють вони помітно швидше, і рідко живуть довше 75 років.

Світогляд. Напіворки успадкували схилність до хаосу від своїх оркських предків, і не особливо схильні до добра. Ті напівкровки, які виростили серед орків і бажають прожити з ними все життя, зазвичай злі.

Розмір. Напіворки трохи вище й масивніші за людей. Їх зріст знаходиться в проміжку від 152 до 185 сантиметрів. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість переміщення становить 9 м.

Темний зір. Завдяки крові орків, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 метрів м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізнити кольори, тільки відтінки сірого.

Загрозливий вигляд. Ви володієте навичкою Залякування.

Непохитна стійкість. Якщо ваші хіти опустилися до нуля, але ви при цьому ще не вбиті, ваші хіти опускаються до 1. Ви не можете використовувати цю здатність знову, поки не буде завершено тривалий відпочинок.

Люті атаки. Якщо ви зробили критичне влучання зброєю, ви можете додати до втрат ще один кубик шкоди зброї.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та Оркською мовами. Мова орків різка і груба, повна твердих приголосних. Вона не має власного алфавіту і використовує дворфський.



Тифлінг

Бути тифлінгом — означає постійно наражатися на пильні погляди та перешіптування, терпіти страждання й образи, бачити страх і недовіру в очах кожного зустрічного. Біда в тому, що тифлінги знають причину цього — договір, укладений багато поколінь назад, дозволивший Асмодею — владці Дев'яти Пекл — зробити внесок у їхній родовід. Така зовнішність — не їхня вина, а наслідок давніх гріхів, розплачуватися за які належить їм, їхнім дітям і дітям їхніх дітей.

Демонічний спадок

Тифлінги походять від людей, і за великим рахунком усе ще виглядають як люди. Проте, диявольська кров залишила помітний відбиток на їхній зовнішності. У тифлінгів є великі роги, які набувають різних форм: в одних вони закручені, як у барана, в інших довгі і прямі, як у газелі, у третіх спіральні, як у антило-

пи. Їхній товстий хвіст, від 120 до 150 сантиметрів завдовжки, в'ється між ніг та смикається з боку в бік, коли тифлінги нервують. Гострі зуби перетворюють посмішку у звіриний вишкір, а їхні очі завжди суцільні, без натяку на зіниці або білок, зазвичай чорного, червоного, білого, срібного або золотого кольору. Колір шкіри тифлінгів може приймати всі тони, характерні для людини, а також різні відтінки червоного. Їхнє волосся зазвичай темне, від чорного або коричневого до темно-червоного, синього або фіолетового.

Самодостатні та недовірливі

Тифлінги живуть невеликими громадами в людських містах, найчастіше в самих нетрях, де з них виростають шахраї, злодії та королі злочинного світу. Іноді вони живуть групами серед інших меншин, які ставляться до цих створінь із трохи більшою повагою.

У тифлінгів немає батьківщини, і вони знають, що їм потрібно знайти свій шлях у житті, і що їм знадобиться сила для виживання. Вони з побоюванням ставляться до всіх, хто називає їх другом, але коли хтось проявляє довіру стосовно них, вони прагнуть відплатити тією ж монетою. Для того, хто заслужить вірність тифлінга, він стане хорошим другом і надійним союзником до кінця свого життя.

Імена тифлінгів

Імена тифлінгів можна розділити на три категорії. Тифлінги, які виростили в будь-якій іншій культурі, часто носять імена, характерні для цього середовища. Деякі носять імена, що передаються з покоління в покоління й походять з Інфернальної мови. Часто молоді тифлінги, які прагнуть знайти своє місце в цьому світі, беруть імена, що відображають будь-яку чесноту або іншу концепцію, а потім намагаються втілити її в життя. Для деяких обране ім'я стає провідною зіркою, для інших — важким тягарем.

Чоловічі інфернальні імена: Скамос, Мортос, Терай, Дамакос, Баракас, Йадос, Амнос, Пелайос, Екемон. Акменос, Мордай, Мелех, Люцис.

Жіночі інфернальні імена: Ріета, Немейя, Фелая, Акта, Каллісто, Дамая, Брісеїс, Еа, Анакіс, Оріанна, Макарія, Лерісса, Кріелла.

«Ідейні» імена: Віра, Слава, Смута, Пошук, Страх, Мука, Поезія, Випадковість, Надія, Ідеал, Красса.

Особливості тифлінгів

Через свого диявольського походження, тифлінги володіють деякими загальними властивостями.

Збільшення показників. Значення вашого Інтелекту збільшується на 1, а значення Харизми збільшується на 2.

Вік. Тифлінги дорослішають тоді ж, коли й люди, але живуть трохи довше.

Світогляд. Може, у тифлінгів і немає вродженої тяги до зла, однак багато хто з них у результаті схиляються до нього. Злі вони чи ні, але незалежна природа визначає хаотичний світогляд більшості тифлінгів.

Розмір. Тифлінги зростом і статурою схожі з людьми. Ваш розмір — Середній.

Швидкість. Ваша базова швидкість пересування становить 9 м.

Темний зір. Завдяки вашій диявольській спадщині, ви маєте чудовий зір у темряві та за тьмяного освітлення. На відстані 18 м за тьмяного освітлення ви можете бачити так само, як за яскравого освітлення, а в темряві так, як за тьмяного освітлення. У темряві ви не можете розрізняти кольори, тільки відтінки сірого.

Пекельний опір. Ви отримуєте опір до шкоди від вогню.

Диявольське спадщина. Ви знаєте заклинання «чудотворство». При досягненні 3 рівня ви можете один раз у день активувати «пекельну відплату» як заклинання 2 рівня. При досягненні 5 рівня ви також можете один раз у день активувати заклинання «темрява». «Раз у день» означає, що ви повинні закінчити тривалий відпочинок, перш ніж зможете накласти це заклинання ще раз за допомогою даного вміння. Базовою характеристикою для цих заклинань є Харизма.

Мови. Ви можете говорити, читати й писати Загальною та Інфернальною мовами.

Боги

Боги світу Забутих Королівств

Божество	Символ
Азут, бог чарівників	Охоплена вогнем ліва рука
Амберлі, богиня морів	Хвилі, що розходяться
Бавал, бог убивств	Череп, оточений кільцем із капель крові
Бешаба, богиня несчасть	Чорні оленячі роги
Бейн, бог тиранії	Чорна права кисть, зібрана в кулак
Вокін, богиня торгівлі	Монета із зображенням Вокін в профіль
Гонд, бог ремесла	Коліщатко з чотирма спицями
Денеїр, бог писемності	Запалена свічка та розплющене око
Ельдат, богиня миру	Водоспад, що переходить у озеро
Ільматер, бог стійкості	Руки, зв'язанні червоним шнурком
Келемвор, бог смерті	Кістяна рука, що тримає ваги
Латандера, богиня народження	Дорога, що веде до сходу сонця
Лейра, богиня ілюзій	Направлений вниз трикутник з туманом
Лліїра, богиня веселощів	Трикутник з трьох зірок
Ловіатар, богиня болю	Батіг із шипами
Майліккі, богиня лісів	Голова єдинорога
Малар, бог мисливства	Лапа з кігтями
Маск, бог крадіїв	Чорна маска
Міліл, бог мистецтва	П'ятиструнна арфа з листя
Міркул, бог смерті	Білий людський череп
Містра, богиня магії	Зірка з червоним туманом
Огма, бог знань	Чистий сувій
Оріль, богиня зими	Сніжинка
Саврас, бог долі	Кришталева куля з безліччю очей
Селуне, богиня місяця	Очі, оточені сімома зірками
Сильванус, бог дикої природи	Дубовий лист
С'юні, богиня любові та краси	Обличчя прекрасної рудої жінки
Талона, богиня хвороб та отрут	Три краплі в трикутнику
Талос, бог бурі	Три блискавки
Темпус, бог війни	Вогняний меч
Торм, бог сміливості	Права латна рукавиця білого кольору

Тімора, богиня удачі
Тір, бог правосуддя
Хельм, бог захисту
Харате, богиня світлі
Цирік, бог обману
Чонтіа, богиня землеробства
Шар, бог темряви та втрат
Шенте, богиня погоди
Яшма, бог терпіння

Боги світу Сірий Яструб

Беорі, богиня природи
Боккоб, бог магії
Векна, бог злих таємниць
Ві Джас, богиня магії та смерті
Елонна, богиня лісів,
Ерїтнул, бог убивств та заздрощів
Інкабулос, бог моря та голоду
Істус, богиня долі
Іуз, бог болю
Корд, бог спорту
Нерулл, бог смерті
Обад-Хай, бог природи
Олідаммара, бог веселощів
Пелор, бог сонця та зцілення
Ралішаз, бог нещастя та божевілля
Рао, бог миру
Святий Кутберт, бог здорового глузду
Селестіан, бог зірок та мандрівників
Таріздун, бог вічної пітьми
Тритеріон, бог свободи
Ула, богиня гір
Фарлангун, бог мандрівок
Фолтус, бог світла та закону
Хекстор, бог війни
Хіронеус, бог доблесті

Монета, решкою вверх
Ваги на бойовому молоті
Око на лівій латній рукавиці
Куля зі світла
Білий череп без нижньої щелепи
Пучок колосків
Чорний диск з фіолетовим контуром
Біла хмара
Струмок

Зелений диск
Око в петаграмі
Рука з оком на долоні
Червоний череп на фоні вогняної кулі
Ріг єдинорога
Капля крові
Око рептилії в горизонтальному ромбі
Веретено з трьома нитками
Людський череп, що посміхається
Чотири списи та чотири булави
Череп із серпом або косою
Дубовий лист та жолудь
Маска, що сміється
Сонце
Три гадаєльних карти
Біле серце
Коло із зіркою
Дуга з семи зірок всередині кола
Темна спіраль
Трискеліон
Гора з колом посередині
Коло з кривою лінією горизонту
Повний місяць
Шість стріл
Блискавка

Боги світу Саги про Спис

Боги добра

Паладайн, бог правителів та захисників	Срібний трикутник
Бранчала, бог музики	Арфа барда
Хаббакук, бог тварин та моря	Синій птах
Кірі-Джоліт, бог хоробрості та війни	Ріг бізона
Маджере, бог порядку та медитації	Мідний павук
Мішакаль, богиня зцілення	Синій символ нескінченності
Солінарі, бог доброї магії	Біле коло або сфера

Боги Рівноваги

Гілеан, бог знань	Розгорнута книга
Чісслев, богиня природи	Перо
Реоркс, бог ремесла	Ковальський молот
Шинаре, богиня багатства та торгівлі	Крило грифона
Сирріон, бог вогню та змін	Різнокольоровий вогонь
Зивілін, бог мудрості	Велике зелене або золоте дерево
Лунітарі, богиня нейтральної магії	Червоне коло або сфера

Боги Зла

Такхізіс, бог ночі та ненависті	Чорний півмісяць
Кемош, бог немертвих	Жовтий череп
Хіддукель, бог обману та жадоби	Зламани ваги
Моргіон, бог хвороб та таємниць	Каптур з червоними очима
Саргоннас, бог помсти та вогню	Червоний кондор
Зебоїм, богиня моря та бурі	Панцир черепахи
Нуінтарі, бог злої магії	Чорне коло або сфера

Боги світу Еберрон

Верховні володарі

Аравай, богиня плодючості	Сніп пшениці із зеленою стрічкою
Балінор, бог звірів та мисливства	Оленьчі роги
Болдрей, богиня громади та дому	Вогонь у кам'яному серці
Дол Арра, богиня світла та відважності	Сонце, що сходить
Дол Дорн, бог фізичної сили	Довгий меч на щиті

Кол Корран, бог торгівлі та багатства
Олладар, богиня удачі
Онатар, бог ремесла
Ореон, бог закону та знань

Темна шістка

Насмішник, бог насилля та зради
Пожирач, бог гніва природи
Блукач, бог хаосу та змін
Тінь, бог темної магії
Хранитель, бог жадоби та смерті
Лють, богиня гніву та безумства

Не людські боги

Багамут, драконячий бог добра
Блібдулпуп, богиня куо-тоа
Гарл Золотоблиск, гном'ячий бог обману
Сашельс, ельфійський бог моря
Гролантор, бог війни пагорбних велетнів
Груумш, оркський бог бурі та війни
Еадро, мерфольсикий бог морів
Йондалла, богиня плодючості коротунів
Кореллон, ельфійський бог мистецтва
Куртулмак, кобольдський бог війни
Лаогзед, троглодитський бог голоду
Лолс, богиня павуків дроу
Магдубіет, гоблінський бог війни
Рілліфейн, ельфійський бог природи
Сеанін, ельфійська богиня місяця
Секола, сахуагський бог мисливства
Скерріт, бог природи кентаврів
Скоріус Каменекіст, бог кам'яних велетнів
Сурт, бог вогняних велетнів
Трім, бог морозних велетнів
Тіамат, драконяча богиня зла
Хруггек, бог жорстокості багбівів

Дев'ятигранна золота монета
Доіно
Схрещенні молот та кліщі
Розгорнута книга

П'ять інструментів, забризканих кров'ю
Зв'язка п'яти загострених кісток
Чотири схрещені кістки
Обсидіанова вежа
Драконяче ікло
Крилата жінка, із зміїною половиною

Профіль драконячої голови
Голова лобстера або чорна перлина
Золотий самородок
Дельфін
Дерев'яна дубина
Око, що не мигає
Спиральний візерунок
Щит
Місяць або зірка
Гном'чий череп
Зображення бога ящірки
Павук
Закривавлена сокира
Дуб
Напівмісяць
Акула
Дуб, що росте із жолудя
Сталактит
Полум'яний меч
Білий меч з двома клинками
Драконяча голова з п'ятьма мітками
Моргенштерн

CLASS & LEVEL BACKGROUND PLAYER NAME FACTION

RACE ALIGNMENT EXPERIENCE POINTS DCI NUMBER

CHARACTER NAME

STRENGTH

INSPIRATION

ARMOR CLASS

INITIATIVE

SPEED

PERSONALITY TRAITS

DEXTERITY

PROFICIENCY BONUS

Hit Point Maximum _____
CURRENT HIT POINTS

IDEALS

- Strength
- Dexterity
- Constitution
- Intelligence
- Wisdom
- Charisma

TEMPORARY HIT POINTS

BONDS

CONSTITUTION

SAVING THROWS

Total _____
HIT DICE

SUCCESSES
FAILURES
DEATH SAVES

FLAWS

- Acrobatics (Dex)
- Animal Handling (Wis)
- Arcana (Int)
- Athletics (Str)
- Deception (Cha)
- History (Int)
- Insight (Wis)
- Intimidation (Cha)
- Investigation (Int)
- Medicine (Wis)
- Nature (Int)
- Perception (Wis)
- Performance (Cha)
- Persuasion (Cha)
- Religion (Int)
- Sleight of Hand (Dex)
- Stealth (Dex)
- Survival (Wis)

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE

ATTACKS & SPELLCASTING

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

EQUIPMENT

FEATURES & TRAITS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

CP

SP

EP

GP

PP

CLASS & LEVEL BACKGROUND PLAYER NAME FACTION

RACE ALIGNMENT EXPERIENCE POINTS DCI NUMBER

CHARACTER NAME

STRENGTH

INSPIRATION

ARMOR CLASS

INITIATIVE

SPEED

PERSONALITY TRAITS

DEXTERITY

PROFICIENCY BONUS

Hit Point Maximum _____
CURRENT HIT POINTS

IDEALS

- Strength
- Dexterity
- Constitution
- Intelligence
- Wisdom
- Charisma

TEMPORARY HIT POINTS

BONDS

CONSTITUTION

SAVING THROWS

Total _____
HIT DICE

SUCCESSES
FAILURES
DEATH SAVES

FLAWS

- Acrobatics (Dex)
- Animal Handling (Wis)
- Arcana (Int)
- Athletics (Str)
- Deception (Cha)
- History (Int)
- Insight (Wis)
- Intimidation (Cha)
- Investigation (Int)
- Medicine (Wis)
- Nature (Int)
- Perception (Wis)
- Performance (Cha)
- Persuasion (Cha)
- Religion (Int)
- Sleight of Hand (Dex)
- Stealth (Dex)
- Survival (Wis)

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE

ATTACKS & SPELLCASTING

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

EQUIPMENT

FEATURES & TRAITS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

CP

SP

EP

GP

PP



4820000 000000