

Глава 2. Расы

Начиная с крепкого дварфа и заканчивая благородным эльфом, расы Ролевой Игры Первопроходец являются разнообразной смесью культур, размеров, отношений и внешности. После того, как вы получите основные очки характеристик своего персонажа, следующим шагом в процессе создания персонажа будет выбор вашей расы; эта глава представляет семь разных вариантов, из которых вы можете сделать выбор. Эти семь рас включают в себя самые распространенные цивилизованные расы РИ Первопроходец.

Выбор расы своего персонажа – одно из самых важных решений, которые вам будет необходимо сделать. Когда ваш персонаж будет расти в силе, вы будете способны разнообразить ее или его характеристики, выбирая различные классы, умения и навыки, но его раса всегда остается прежней (только если в игру не вступает какая-нибудь необычная магия, типа *реинкарнации*). Естественно, каждая раса лучше подходит для определенной роли – дварфы становятся хорошими бойцами, но плохими колдунами, полурослики не столь хороши в варварстве, как полуорки. Держите в уме все преимущества и недостатки каждой расы, когда делаете свой выбор. Хоть и может оказаться забавным играть за расу с непривычной для нее ролью, не столь забавным будет вложить в персонажа три уровня и узнать, что герой, которого бы вы хотели отыгрывать, был бы лучше в облике совершенно другой расы.

Каждая из семи рас в этой главе представлена в едином формате, начиная с обобщенного описания роли расы в мире. За этим следует физическое описание средне статичного представителя своей расы, краткое описание общества расы, и несколько слов об отношениях этой расы с остальными шестью. Хоть ваша раса и не принуждает вас выбирать определенные религию или мировоззрение, здесь упомянуты типичные предпочтения для каждой расы. Далее обсуждается, почему представитель описываемой расы может решить взяться за опасную жизнь приключенца. Наконец, мы перечисляем несколько примеров имен для мужчин и женщин каждой расы.

Каждая из семи рас также обладает набором особых способностей, бонусов и других регулировок, которые применяются ко всем представителям этой расы. Это называется «расовыми чертами» вашего персонажа.

Каждая раса также обладает модификаторами очков характеристик, которые применяются уже после генерации самих показателей характеристик, как это было описано в предыдущей главе. Эти модификаторы могут поднять показатель характеристики выше 18 или опустить ниже 3 – хотя вы должны избегать обладания таким низким показателем любой из ваших характеристик, поскольку нет более верного пути к смерти персонажа, чем низкая Выносливость, и более быстрого пути к расстройству, чем РС, который не может разговаривать, поскольку его Интеллект ниже 3. Вы должны получить одобрение своего Мастера, прежде чем начать играть персонажем с любым показателем характеристики ниже 3.

Семь рас, представленных в этой главе, имеют совершенно разные способности, индивидуальности и общества, но, в то же время, все семь рас очень схожи – ни одна из присутствующих рас не отступила от человечности слишком далеко, и все их способности приблизительно равны и сбалансированы. Другие расы, более сильные и экзотические, тоже существуют в мире, но РИ Первопроходец построена и сбалансирована в ожидании, что все игроки начнут с приблизительно одинаковой опоры. Правила и указания по отыгрышу более сильных или более необычных рас можно найти в Главе 12.

ДВАРФЫ

Дварфы являются стойкой, но грубой расой, укрывающейся в городах, вырезанных в сердцах гор, и намеренной отчаянно отражать нападки диких рас типа орков и гоблинов. Дварфы заработали репутацию мрачных и серьезных ремесленников земли. Можно сказать, что история дварфов является причиной мрачного настроения многих из них, поскольку они обитают в высоких горах и опасных подземных королевствах, постоянно воюя с великанами, гоблинами и другими ужасами.

Физическое Описание: дварфы являются низкой и коренастой расой, они обычно на один фут ниже большинства людей, с широкими крепкими телами, которые объясняют их плотную внешность. Мужчины и женщины гордятся длиной своих волос, и мужчины часто украшают свои бороды разнообразными пряжками и сложными косами. Чисто выбритый мужчина определенно является безумцем, или хуже – никто, кто знаком с их расой, не будет доверять безбородому дварфу.

Общество: огромные расстояния между их горными цитаделями объясняют многие культурные различия, существующие в обществе дварфов. Несмотря на эти расколы, отличительной чертой дварфов всего мира является любовь к работе по камню, их страсть к ремеслам, связанным с камнем и металлом, и к архитектуре, а также ненависть к великанам, оркам и гоблиноидам.

Отношения: дварфы и орки давно обитают по соседству, их история насилия такая же древняя, как и сами их расы. Дварфы обычно не доверяют и избегают полуорков. Они считают полуросликов, эльфов и гномов слишком хилыми, легкомысленными или «миленькими», чтобы они заслуживали соответствующего уважения. Именно с людьми дварфы разделяют самую прочную связь, поскольку их трудолюбивая природа и искренние побуждения ближе всего к идеалам дварфов.

Мировоззрение и Религия: дварфами движут честь и традиции, и хотя их часто обвиняют в необщительности, они обладают сильным чувством товарищества и справедливости, и те, кто добьется их уважения, поймут это, поскольку они усердно работают, а играют еще усерднее – особенно если есть хорошее пиво. Большинство дварфов являются законно-добрыми. Они предпочитают поклоняться тем божествам, чьи догмы сочетаются с их чертами.

Приключения: хоть дварфы-приключенцы являются редкостью по сравнению с людьми, их можно найти в большинстве регионов мира. Дварфы часто покидают границы своих оплотов, чтобы прославить свои кланы, найти богатства, с помощью которых можно было бы обогатить родные дома-крепости, или чтобы вернуть павшие цитадели дварфов из рук расовых врагов. Дварфское ведение войны часто характеризуется битвами в туннелях и ближним боем, и поэтому большинство дварфов имеют склонность к классам типа бойцов или варваров.

Мужские Имена: Долгрин, Груньярь, Харск, Казмук, Моргрим, Рогар.

Женские Имена: Агна, Бодилл, Ингра, Котри, Русилка, Янгрит.



Расовые Черты Дварфа

- **+2 Выносливость, +2 Мудрость, -2 Харизма:** дварфы крепкие и мудрые, но при этом грубоватые.
- **Средний:** дварфы являются Средними существами и не получают бонусов или штрафов за свой размер.
- **Медленный и Упорный:** дварфы имеют базовую скорость 20 футов, но их скорость никогда не изменяется из-за брони или загруженности.
- **Темновидение:** дварфы могут видеть в темноте на расстояние до 60 футов.
- **Оборонительная Подготовка:** дварфы получают бонус уклонения +4 к ЗА против монстров с типом великана.
- **Скупость:** дварфы получают расовый бонус +2 к проверкам на умение Оценки в случае определения цены не-магических товаров, содержащих в себе драгоценные металлы или камни.
- **Ненависть:** дварфы получают бонус +1 к броскам атаки против гуманоидных существ с подтипом орк и гоблиноид благодаря особой подготовке против этих ненавистных врагов.
- **Стойкость:** дварфы получают расовый бонус +2 к спасброскам против яда, заклинаний и заклинательных способностей.
- **Непоколебимость:** дварфы получают расовый бонус +4 к своей защите от Боевого Маневра во время сопротивления попытке напора или подсечки во время нахождения на земле.
- **Чувство Камня:** дварфы получают бонус +2 к проверкам на Восприятие, чтобы вероятно заметить необычную работу по камню, типа ловушек и потайных дверей, расположенных в каменных стенах и полах. Они получают возможность сделать эту проверку, когда проходят в пределах 10 футов от них, вне зависимости от активности их поисков.
- **Знание Оружия:** дварфы умело обращаются с боевыми топорами, тяжелыми клевцами и боевыми молотами, и считают любое оружие, носящее в своем названии слово «дварфский», воинским оружием.
- **Языки:** дварфы начинают игру, владея Общим и Дварфским. Дварф с высоким показателем Интеллекта может выбирать из следующих бонусных языков: Великаний, Гномий, Гоблинский, Орчий, Земной и Подобжий.

ЭЛЬФЫ

Долгоживущие эльфы являются детьми мира природы, внешне во многом похожие на фей, но при этом все же другие. Эльфы ценят свое уединение и традиции, и хотя они зачастую медленно заводят друзей, как на личном, так и на национальном уровне, когда посторонний признается товарищем, такой союз может длиться целые поколения. Эльфы имеют странную привязанность к своему окружению, возможно в результате их неправдоподобно длинной жизни или каких-то более глубоких, более мистических причин. Эльфы, которые уже давно обитают в регионе, оказываются физически адаптировавшимися к своему окружению, многие принимают окраску, отражающую местную окружающую среду. Те эльфы, которые проводят свои жизни среди маложивущих рас, с другой стороны, зачастую развивают извращенное восприятие человечества и становятся угрюмыми, в результате наблюдения, как все новые и новые товарищи стареют и умирают у них на глазах.



Физическое Описание: хоть они обычно и выше людей, эльфы обладают изящным хрупким телосложением, которое подчеркивается их длинными заостренными ушами. Их глаза являются широкими и миндалевидными, с широкими и цветастыми зрачками. Хоть одежда эльфов обычно отражает красоту естественного мира, эльфы, живущие в городах, имеют склонность украшать себя согласно самой последней моде.

Общество: многие эльфы чувствуют связь с природой и стремятся жить в гармонии с естественным миром. Многие, однако, считают работу с землей и камнем неприятной и вместо этого предпочитают предаваться удовольствиям тонких искусств, их врожденное терпение делает их особенно подходящими для волшебства.

Отношения: эльфы имеют склонность отрекаться от других рас, списывая все на их опрометчивость и импульсивность, и все же они являются превосходными судьями характера. Эльф может не хотеть иметь в своих соседях дварфа, но он первый признает умение дварфа в кузнечном деле. Они считают гномов странными (и иногда опасными) диковинками, а на полуросликов смотрят с долей жалости, поскольку эльфы считают этот маленький народец бездомным, без традиционной родины. Эльфы восхищаются людьми, что подтверждает количество полуэльфов в мире, даже если обычно они отрекаются от подобных отпрысков. Они смотрят на полуюрков с недоверием и подозрением.

Мировоззрение и Религия: эльфы эмоциональны и капризны, они ценят доброту и красоту. Большинство эльфов являются хаотично-добрыми. Они предпочитают божеств, которые разделяют их любовь к мистическим качествам мира.

Приключения: многие эльфы отправляются искать приключения из-за желания исследовать мир, покинуть свои уединенные лесные царства, чтобы вернуть забытую эльфийскую магию или отыскать потерянные королевства, основанные тысячелетия назад их предками. Для тех, кто вырос среди людей, недолговечная и рискованная жизнь приключенца является естественным выбором. Эльфы обычно сторонятся ближнего боя из-за своей хрупкости, вместо этого предпочитая развиваться в классах типа волшебника и следопыта.

Мужские Имена: Каладрэль, Хелдалэль, Ланлисс, Меирдрарэль, Селдлон, Талафэль, Вариэль, Зордлон.

Женские Имена: Амрунэлара, Дардлара, Фаунра, Жаталь, Мерисиэль, Опараль, Соумраль, Тессара, Яландлара.

Расовые Черты Эльфа

- **+2 Ловкость, +2 Интеллект, -2 Выносливость:** эльфы проворные, телом и умом, но у них хрупкая фигура.
- **Средний:** эльфы являются Средними существами и не получают бонусов или штрафов за свой размер.
- **Нормальная Скорость:** эльфы имеют базовую скорость 30 футов.
- **Зрение при Низком Освещении:** эльфы могут видеть в два раза дальше людей в условиях тусклого освещения. Смотрите Главу 7.
- **Иммунитеты Эльфов:** эльфы имеют иммунитет к эффектам магического сна и получают расовый бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов чар.
- **Магия Эльфов:** эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам уровня заклинателя, проводимым для преодоления сопротивляемости заклинаниям. Кроме того, эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам умения Магического Ремесла, проводимым для определения свойств магических предметов.
- **Обостренные Чувства:** эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам умения Восприятия.
- **Знание Оружия:** эльфы умело обращаются с длинными луками (включая составные длинные луки), длинными мечами, рапирами и короткими луками (включая составные короткие луки), и считают любое оружие, носящее в своем названии слово «эльфийский», воинским оружием.
- **Языки:** эльфы начинают игру, владея Общим и Эльфийским. Эльф с высоким показателем Интеллекта может выбирать из следующих бонусных языков: Небесный, Драконий, Язык Гноллов, Гномий, Гоблинский, Орчий и Лесной.

ГНОМЫ

Гномы прослеживают свою родословную еще до таинственного королевства фей, места, где цвета ярче, дебри глуше, а эмоции еще первобытнее. Незвестные силы вынудили древних гномов давным-давно покинуть это королевство, заставив искать убежище в этом мире; несмотря на это, гномы так и не смогли окончательно отказаться от своих фейских корней и не смогли полностью приспособиться к культуре смертных. В результате гномы пользуются широким уважением среди иных рас, чуждых и странных.

Физическое Описание: гномы являются одной из самых маленьких среди основных рас, обычно имея высоту чуть более 3 футов (0,9 м). Их волосы зачастую яркого цвета, типа огненно-оранжевого оттенка осенних листьев, зеленого оттенка весеннего леса или темно-красного и фиолетового оттенка расцветших полевых цветов. Подобным образом оттенок их кожи колеблется между землисто-коричневым и цветочно-розовым, зачастую с незначительным отношением к наследственности. Гномы обладают очень изменчивыми характерными чертами лица, и многие имеют чрезмерно большие рты или глаза, что может оказаться смущающим и ошеломительным, в зависимости от личности.

Общество: в отличие от большинства рас, гномы обычно не организуют себя согласно стандартным социальным структурам. Эксцентричные в глубине души, они обычно путешествуют в одиночку или с временными товарищами, постоянно ища новые и более захватывающие переживания. Они редко создают длительные отношения между собой или с представителями других рас, вместо этого занимаясь ремеслами, профессиями или коллекционированием с пылом, граничащим с фанатизмом. Гномы мужчины имеют странную любовь к необычным шляпам и головным уборам, а женщины часто с гордостью носят сложные и чудаковатые прически.

Отношения: гномы имеют трудности с взаимоотношением с другими расами, на эмоциональном и физическом уровне. Юмор гномов сложно растолковать, и другим расам он кажется ехидным или бесчувственным, тогда как сами гномы считают высокие расы скучными и неуклюжими великанами. Они уживаются с полуросликами и людьми, но чрезмерно любят подшучивать над дварфами и полуорками, которых, по мнению большинства гномов, нужно смягчить. Они уважают эльфов, нчасто расстраиваются из-за того, с каким медленным темпом представители долгоживущей расы принимают свои решения. Для гномов действие всегда лучше бездействия, и многие гномы все время носят с собой несколько очень сложных проектов, чтобы занять себя на время отдыха.

Мировоззрение и Религия: хоть гномы и являются импульсивными обманщиками, с непостижимыми мотивами и одинаково сбивающими с толку методами, их сердца обычно находятся в правильном месте. Они имеют склонность к сильным эмоциональным приступам, и находятся в гармонии с миром природы. Гномы обычно являются нейтрально-добрыми, и предпочитают поклоняться божествам, которые ценят личность и природу.

Приключения: страсть гномов к путешествиям делает их прирожденными приключенцами. Они часто становятся странниками ради того, чтобы попробовать новые стороны жизни, поскольку нет ничего интереснее бесчисленных опасностей, грозящих приключенцу. Гномы восполняют свою слабость склонностью к колдовству и бардовской музыке.

Мужские Имена: Аброштор, Бастарг, Халунгалом, Кролмнит, Пошмент, Зарзукет, Затквалми.

Женские Имена: Беш, Фиджит, Лили, Неджи, Маджет, Пай, Квек, Триг.



Расовые Черты Гнома

- **+2 Выносливость, +2 Харизма, -2 Сила:** гномы физически слабы, но необычайно выносливы, а их отношение делает их от рождения милыми.
- **Маленький:** гномы являются Маленькими существами и получают бонус размера +1 к своей ЗА, бонус размера +1 к броскам атаки, штраф -1 к своему Бонусу к Боевому Маневру и защите от Боевого Маневра, и бонус размера +1 к проверкам на Незаметность.
- **Низкая Скорость:** гномы имеют базовую скорость 20 футов.
- **Зрение при Низком Освещении:** гномы могут видеть в два раза дальше людей в условиях тусклого освещения. Смотрите Главу 7.
- **Оборонительная Подготовка:** гномы получают бонус уклонения +4 к ЗА против монстров с типом великана.
- **Магия Гномов:** гномы добавляют +1 к СЛ любых спасбросков против заклинаний иллюзий, которые они творят. Гномы с Обаянием 11 или выше получают следующие заклинательные способности: 1/день – *пляшущие огоньки, призрачный звук, фокусы и разговор с животными*. Уровень заклинателя этих эффектов равен уровню гнома. СЛ для этих заклинаний равна 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы гнома.
- **Ненависть:** гномы получают бонус +1 к броскам атаки против гуманоидных существ с подтипом рептилии и гоблиноида благодаря особой подготовке против этих ненавистных врагов.
- **Сопротивляемость Иллюзиям:** гномы получают расовый бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов иллюзий.
- **Обостренные Чувства:** гномы получают расовый бонус +2 к проверкам умения Восприятия.
- **Одержимость:** гномы получают расовый бонус +2 к выбранному ими умению Ремесла или Профессии.
- **Знание Оружия:** гномы считают любое оружие, носящее в своем названии слово «гномий», воинским оружием.
- **Языки:** гномы начинают игру, владея Общим, Гномьим и Лесным. Гном с высоким показателем Интеллекта может выбирать из следующих бонусных языков: Драконий, Дварфский, Эльфийский, Великаний, Гоблинский и Орчий.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Эльфы уже давно привлекают к себе завистливые взгляды других рас. Их изрядная продолжительность жизни, родство с магией и врожденная грация способствуют восхищению или горькой зависти среди их соседей. Однако из всех этих черт ни одна не очаровывает людей так, как их красота. Еще со времен первой встречи этих двух рас люди взяли эльфов за пример физического совершенства, видя в светлом народе идеализированную версию себя. Со своей стороны, многие эльфы нашли людей привлекательными, несмотря на их сравнительно варварский образ жизни, привлеченные их страстью и опрометчивостью, с которыми представители этой молодой расы проживают свои короткие жизни. Иногда это взаимное слепое увлечение приводит к романтическим отношениям. Хотя обычно и непродолжительные, даже по людским меркам, эти свидания обычно приводят к рождению полуэльфов, потомственной расе двух культур, и при этом не наследственной ни одной из них. Полуэльфы могут размножаться друг с другом, но даже эти «чистокровные» полуэльфы склонны считаться убожками среди людей и эльфов.



Физическое Описание: полуэльфы выше людей, но ниже эльфов. Они унаследовали худое телосложение и миловидную внешность своих эльфийских родителей, но цвет их кожи продиктован их человеческой кровью. Хотя полуэльфы и сохранили заостренные уши эльфов, они более закруглены и менее заметны. Человеческие глаза полуэльфов имеют склонность колебаться в спектре экзотических цветов, начиная с янтарного или фиолетового и заканчивая изумрудно-зеленым и темно-голубым.

Общество: отсутствие единой родины и культуры вынуждает полуэльфов оставаться изменчивыми, способными соответствовать практически любой окружающей обстановке. Хотя они и считаются привлекательными среди обеих рас, полуэльфы редко уживаются с людьми или эльфами, поскольку обе расы видят в них слишком много признаков другой расы. Этот недостаток признания обременяет многих полуэльфов, но другие придерживаются своего уникального статуса, видя в отсутствии формальной культуры полную свободу. В результате полуэльфы легко приспосабливаемы, способны перестраивать свой настрой и таланты согласно обществу, в котором они оказываются.

Отношения: полуэльфы знают, что такое одиночество, и знают, что характер формируется не благодаря расе, а благодаря жизненному опыту. Поэтому полуэльфы часто дружатся с союзничают с другими расами, и редко полагаются на первые впечатления, когда заводят новые знакомства.

Мировоззрение и Религия: уединение полуэльфов сильно влияет на их характер и философию. Жестокость не является среди них естественной, так же как и подчинение общественным законам – поэтому большинство полуэльфов являются хаотично-добрыми. Отсутствие у полуэльфов объединенной культуры делает их менее религиозными, но те, кто все же религиозен, обычно следуют общей вере своей родины.

Приключения: полуэльфы имеют склонность быть странниками, блуждая по странам в поисках места, которое они смогли бы, наконец, назвать домом. Желание доказать себя обществу и установить свою личность – или даже наследие – вынуждает многих приключенцев полуэльфов начать рискованную жизнь.

Мужские Имена: Калатес, Энсиал, Кирас, Нарцисо, Квирей, Сатиндер, Селтиэй, Зирул.

Женские Имена: Катран, Элизбет, Яндоли, Кейянна, Лиальда, Маддела, Реда, Тамари.

Расовые Черты Полуэльфа

+2 к Одному Показателю Характеристики: при создании персонажи полуэльфы получают бонус +2 к одному из показателей характеристик на выбор, что говорит об их разносторонней природе.

Средний: полуэльфы являются Средними существами и не получают бонусов или штрафов за свой размер.

Нормальная Скорость: полуэльфы имеют базовую скорость 30 футов.

Зрение при Низком Освещении: полуэльфы могут видеть в два раза дальше людей в условиях тусклого освещения. Смотрите Главу 7.

Приспосабливаемость: полуэльфы получают Концентрацию на Умении в качестве бонусного навыка на 1-ом уровне.

Эльфийская Кровь: полуэльфы считаются одновременно как эльфы и как люди в случае определения любых эффектов, связанных с расой.

Иммунитеты Эльфов: полуэльфы имеют иммунитет к эффектам магического сна и получают расовый бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов чар.

Обостренные Чувства: полуэльфы получают расовый бонус +2 к проверкам умения Восприятия.

Талантливость: полуэльфы выбирают два предпочтительных класса на первом уровне и получают +1 хит или +1 очко умения всякий раз, когда они берут уровень в одном из этих классов. Смотрите Главу 3 ради большей информации о предпочтительных классах.

Языки: полуэльфы начинают игру, владея Общим и Эльфийским. Полуэльф с высоким показателем Интеллекта может выбирать из любых языков (кроме тайных языков, типа Друидского).

ПОЛУОРКИ

Полуорки являются чудовищами, их трагическое происхождение является результатом извращения и жестокости – или, по крайней мере, так считают другие расы. Полуорки и правда редко являются результатом любовных союзов, и поэтому они вынуждены взрослеть быстро и сурово, постоянно защищая себя или добиваясь признания. Пугающие, не внушающие доверия и презираемые, полуорки все еще могут удивить своих хулителей великодушными поступками и неожиданной мудростью – хотя иногда проще проломить несколько черепов.

Физическое Описание: полуорки обоих полов имеют рост между 6 и 7 футами (1,8-2,1 м), с мощным телосложением и зеленоватой или сероватой кожей. Их клыки часто вырастают достаточно большими, что выдаются из рта, и эти «бивни», вкупе с нахмуренными бровями и слегка заостренными ушами, придают им их знаменитый грубый вид. Хотя полуорки и могут быть внушительными, немногие назовут их красивыми.



Общество: в отличие от полуэльфов, в чьем случае дискриминация происходит из зависти или привлекательности, полуорки получают худшее от двух миров: физически слабее орков, при этом их боятся и на них нападают при первой встрече легионы людей, которых не заботят различия между настоящими орками и полукровками. И все же, хоть их и не везде признают, в цивилизованных обществах полуорков ценят за их воинское мастерство, а лидеры орков умышленно плодят их, поскольку полукровки обычно восполняют недостаток физической силы повышенной хитростью и агрессией, что делает их прирожденными вождями или тактическими советниками.

Отношения: жизнь, состоящая из гонений, делает среднего полуорка осмотрительным и вспыльчивым, но те, кто смогут пробиться сквозь его дикую наружность, обнаружат запрятанное зерно сочувствия. Эльфы и дварфы склонны быть самыми нетерпимыми к полуоркам, видя в них слишком много сходства с их расовыми врагами, но и другие расы не намного более понимающие. Человеческие общества с малыми проблемами, связанными с орками, склонны быть более терпимыми, и там полуорки становятся прирожденными наемниками и телохранителями.

Мировоззрение и Религия: вынужденные жить либо среди грубых орков, либо как одинокие изгои в цивилизованных странах, большинство полуорков являются жестокими, вспыльчивыми и замкнутыми. Зло легко находит путь в их сердца, но они не злы по природе – большинство полуорков скорее хаотично-нейтральные, обученные долгим опытом, что нет смысла делать что-либо, кроме того, что поможет только им. Когда они решают поклоняться богам, они предпочитают тех божеств, которые представляют войну или силу.

Приключения: крайне независимые, многие полуорки берутся за жизнь приключенцев по необходимости, стремясь забыть свое болезненное прошлое или увеличить свой достаток с помощью силы. Другие, более оптимистичные или отчаянно желающие признания, надевают на себя мантию крестоносца, что-бы доказать себя всему миру.

Мужские Имена: Ауск, Давор, Гакак, Киззиар, Макоа, Нестерук, Цадок.

Женские Имена: Канан, Дрогеда, Горуза, Мазон, Шириш, Тевага, Зелжика.

Расовые Черты Полуорка

+2 к Одному Показателю Характеристики: персонажи полуорки при создании получают бонус +2 к одному из показателей характеристик на выбор, что говорит об их разносторонней природе.

Средний: полуорки являются Средними существами и не получают бонусов или штрафов за свой размер.

Нормальная Скорость: полуорки имеют базовую скорость 30 футов.

Темновидение: полуорки могут видеть во тьме на расстояние до 60 футов.

Пугающий: полуорки получают расовый бонус +2 к проверкам на умение Запугивания из-за их страшной натуры.

Орчья Кровь: полуорки считаются одновременно как орки и люди в случае определения любых эффектов, связанных с расой.

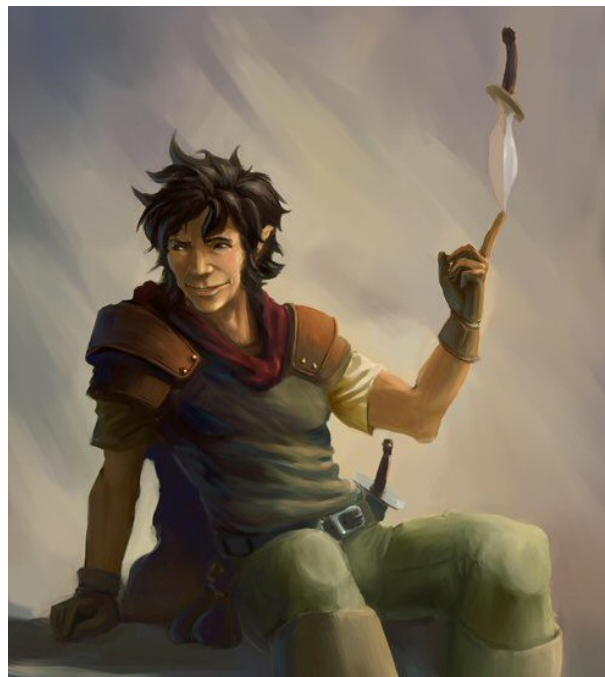
Орчья Свирепость: раз в день, когда полуорк опустился ниже 0 хитов, но при этом не умер, он может биться еще один раунд, словно он недееспособен. В конце своего следующего хода, если его хиты не были подняты выше 0, он немедленно падает без сознания и начинает умирать.

Знание Оружия: полуорки умело обращаются с двуручными топорами и фальшионами, и считают любое оружие, носящее в своем названии слово «орчий», воинским оружием.

Языки: полуорки начинают игру, владея Общим и Орчьим. Полуорк с высоким показателем Интеллекта может выбирать из следующих бонусных языков: Язык Бездны, Драканий, Великаний, Язык Гноллов и Гоблинский.

ПОЛУРОСЛИКИ

Оптимистичные и веселые по натуре, благословенные сверхъестественной удачей и подвижные сильной жаждой странствий, полурослики восполняют свой невысокий рост избытком бравады и любопытства. Одновременно легковозбудимые и добродушные, полурослики предпочитают сохранять спокойный характер и зорко следят за любой возможностью, и они не такие предрасположенные к вспышкам эмоций или жестокости, как некоторые другие более изменчивые расы. Даже на пороге катастрофы они не теряют своего чувства юмора. Полурослики являются неисправимыми авантюристами. Неспособные физически защитить себя от суровостей мира, они знают, когда нужно идти по ветру, а когда нужно



спрятаться. И все же любопытство полурослика часто подавляет его здравый смысл, что приводит к неверным решениям и невероятным спасениям. Хоть их любопытство и толкает их на путешествия и поиски новых мест и опыта, полурослики обладают сильной тягой к дому, зачастую тратя все свои средства на улучшение домашнего комфорта.

Физическое Описание: полурослики дорастают до скромной высоты в 3 фута (0,9 м). Они предпочитают ходить босиком, из-за чего подошвы их ног грубеют из-за мозолей. Пучки густых кучерявых волос греют верхнюю часть их широких загорелых стоп. Их кожа имеет склонность к богатому миндальному цвету, а их волосы имеют светлые оттенки каштанового. Уши полуросликов заострены, но по пропорциям они не больше, чем у людей.

Общество: полурослики не имеют культурной родины и не управляют поселениями большими, чем свободное собрание сельских городков. Зачастую они обитают бок о бок с братьями людьми в человеческих городах, живя на объедках больших сообществ. Многие полурослики отлично живут в тени своих больших соседей, тогда как некоторые предпочитают более кочевую дорожную жизнь, путешествуя по миру и пробуя все, что он им предложит.

Отношения: типичный полурослик гордится своей способностью ходить незаметно среди других рас – именно эта черта позволяет столь многим полуросликам достигать высот в воровстве и обмане. Большинство полуросликов, отлично понимая стереотипную точку зрения, с которой другие расы смотрят на них, стараются придерживаться ее, чтобы быть предсказуемыми и дружелюбными для больших рас, когда они не пытаются быть незаметными. Они достаточно хорошо ладят с гномами, хотя многие полурослики относятся к этим чудаковатым существам с изрядной долей осторожности. Полурослики хорошо уживаются с людьми, но поскольку некоторые крайне агрессивные человеческие сообщества ценят полуросликов как хороших рабов, полурослики стараются не быть слишком самодовольными с ними. Полурослики уважают эльфов и дварфов, но эти расы обычно живут в отдаленных регионах вдали от удобств цивилизации, которую любят полурослики, что ограничивает возможности их взаимодействия. Полурослики обычно избегают лишь полуорков, поскольку их большой размер и жестокая натура слишком пугающие для большинства полуросликов.

Мировоззрение и Религия: полурослики преданы своим друзьям и родственникам, но поскольку они обитают в мире, где правят расы в два раза выше них, их подавляет тот факт, что когда-нибудь им придется попрошайничать и бороться за выживание. В результате большинство полуросликов являются нейтральными. Полурослики почитают богов, которые поддерживают маленькие тесные сообщества, будь они добрые или злые.

Приключения: их врожденная удача, вкупе с их ненасытной жадой странствий, делает их идеальными для приключенческой жизни. Другие подобные бродяги имеют склонность присоединяться к этой любопытной расе в надежде, что проявится их мистическая удача.

Мужские Имена: Антал, Борам, Эван, Ямир, Калерб, Лем, Миро, Сумак.

Женские Имена: Анафа, Беллис, Этюн, Филию, Лисса, Марра, Риллка, Систра, Ямира.

Расовые Черты Полурослика

+2 Ловкость, +2 Харизма, -2 Сила: полурослики проворные и решительные, но их маленький рост делает их слабее других рас.

Маленький: полурослики являются Маленькими существами и получают бонус размера +1 к своей ЗА, бонус размера +1 к броскам атаки, штраф -1 к их Бонусу к Боевому Маневру и защите от Боевого Маневра, и бонус размера +1 к проверкам на Незаметность.

Низкая Скорость: полурослики имеют базовую скорость 20 футов.

Бесстрашный: полурослики получают расовый бонус +2 ко всем спасброскам против страха. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым удачливостью полурослика.

Удачливость Полурослика: полурослики получают расовый бонус +1 ко всем спасброскам.

Обостренные Чувства: полурослики получают расовый бонус +2 к проверкам умения Восприятия.

Устойчивость: полурослики получают расовый бонус +2 к проверкам умений Акробатики и Лазания.

Знание Оружия: полурослики умело обращаются с пращами, и считают любое оружие, носящее в своем названии слово «полуросличий», воинским оружием.

Языки: полурослики начинают игру, владея Общим и Языком Полуросликов. Полурослик с высоким показателем Интеллекта может выбирать из следующих бонусных языков: Дварфский, Эльфийский, Гномий и Гоблинский.

ЛЮДИ

Люди обладают исключительной напористостью и великолепной способностью терпеть и расти, и поэтому к настоящему моменту они стали господствующей расой в мире. Их империи и нации обширны, а граждане этих обществ вырезают себе имена с помощью силы своих мечей и мощи своих заклинаний. Человечество наилучшим образом можно охарактеризовать его шумностью и разнообразием, а человеческие культуры имеют широкий диапазон от диких, но честных, племен, до декадентских поклоняющихся дьяволам благородных семей в самых космополитических городах. Людское любопытство и честолюбие часто берут верх над их пристрастием к малоподвижному образу жизни, и многие из них покидают свои дома, чтобы исследовать бесчисленные забытые уголки мира или повести могучие армии на завоевание соседей лишь потому, что они могут это сделать.



Физическое Описание: физические особенности людей зависят от мирового климата. От чернокожих племен южных континентов до бледных варварских налетчиков северных земель, люди обладают широким разнообразием оттенков кожи, типов сложения и лицевых особенностей. В общем, чем ближе люди живут к экватору, тем темнее цвет их кожи.

Общество: человеческое общество включает в себя множество правительств, отношений и образов жизни. Хотя древнейшие человеческие культуры и могут проследить свою историю на тысячи лет назад, по сравнению с обществами распространенных рас типа эльфов и dwarфов кажется, что человеческое общество находится в постоянном состоянии изменения, поскольку империи дробятся, и новые королевства поглощают старые. В общем, люди известны за свою гибкость, изобретательность и честолюбие.

Отношения: люди плодовиты, а их напористость и количество часто побуждает их идти на контакт с другими расами во время территориального расширения и колонизации. Во многих случаях это приводит к жестокости и войне, но при этом люди быстро прощают и заключают союзы с расами, которые не пытаются сравниться или превзойти их в жестокости. Гордые, иногда даже высокомерные, люди могут смотреть на dwarфов как на скупых пьяниц, на эльфов как на легкомысленных франтов, на полуросликов как на трусливых воров, на гномов как на вертлявых маньяков, и на полуэльфов и полуорков как на помеху — но разнообразие среди самой людской расы делает людей довольно сведущими в признании в других того, кем они являются.

Мировоззрение и Религия: возможно, что человечество является самой разнородной из всех распространенных рас, с предпосылками для великого зла и безграничного добра. Некоторые собираются в обширные варварские орды, тогда как другие строят раскинувшиеся города, охватывающие целые мили. Если брать целиком, то большинство людей являются нейтральными, и все же они имеют склонность собираться в нации и цивилизации с определенными мировоззрениями. Люди также имеют самый широкий диапазон богов и религий, испытывая недостаток привязанности других рас к традициям и готовые обратиться к любому, кто предложит славу или защиту. Они даже адаптировали богов, которые тысячелетиями ассоциировались со старшими расами, и, поскольку человечество продолжает расти и процветать, новые боги начали появляться из их постоянно разрастающихся легенд.

Приключения: бесчисленными людьми движут лишь амбиции, и для многих поиск приключений служит как способ обогащения, будь то богатства, признание, социальный статус или магические знания. Некоторые берутся за карьеру приключенца просто из жажды

опасностей. Люди происходят из мириад регионов и происхождений, и поэтому могут играть любую роль в партии приключенцев.

Имена: в отличие от других рас, которые обычно остаются преданными определенным традициям и общей истории, разнообразие людей привело к практически бесконечному набору имен. Люди северного варварского племени имеют имена, полностью отличающиеся от тех, кто обитает в субтропической стране моряков и торговцев. Хотя большинство людей в мире и говорят на Общем, их имена такие же разнообразные, как и их убеждения и внешности.

Расовые Черты Человека

+2 к Одному Показателю Характеристики: персонажи люди при создании получают бонус +2 к одному из показателей характеристик на выбор, что говорит об их разносторонней природе.

Средний: люди являются Средними существами и не получают бонусов или штрафов за свой размер.

Нормальная Скорость: люди имеют базовую скорость 30 футов.

Бонусный Навык: люди выбирают один дополнительный навык на 1-ом уровне.

Умелый: люди получают дополнительный ранг умения на первом уровне и один дополнительный ранг всякий раз, когда они получают уровень.

Языки: люди начинают игру, владея Общим. Человек с высоким показателем Интеллекта может выбирать из любых языков (кроме тайных языков, типа Друидского).