

ВВЕДЕНИЕ

СЕТТИНГ ЗАБЫТЫХ Королевств приглашает участников игры Dungeons & Dragons прогуляться по улицам Глубоководья, пуститься в плавание по Морю Павших Звезд и пройти тропами Дальнего Востока уже более двадцати лет. Такие имена, как Дзирт До'Урден и Эльминстер, стали легендой как для игровых персонажей, так и для игроков.

Континент Фазруна – это земля тьмы и света, дикости и цивилизации. Народы Фазруна населяют мир от недр Подземья до высот Небесного Отрога, и даже самые отдаленные места с суровым климатом. Народы в Фазруне столь же разнообразны, как и сам континент, и они занимаются практически всеми видами деятельности, чтобы выживать и процветать.

Авантюристы встречаются самой разнообразной внешности и размеров, а самые великие герои часто начинают с малообещающих заданий. Их мотивы так же различны, как цвет кожи или форма глаз, или ушей, но эта разница в мотивациях как раз и делает приключение интересным. Раса и класс персонажа подобны холсту, на котором вы можете написать историю. Красками в этой великолепной картине будут поступки прошлого, которые привели вашего персонажа к триумфам и трагедиям, и его надежды на будущее. Вы сделаете изображение более четким и долговечным с помощью происхождения, амбиций и мотивации, которыми вы наделите своего персонажа.

Десять Важных Фактов

Ниже приводятся факты, описывающие самые большие изменения в мире Торила после предыдущего издания сеттинга **Забытых Королевств**. Если вы знакомы с сеттингом, то они подведут итог основным событиям, произошедшим в мире с 1374 ЛД, года Грозных Штормов. Если вы новичок в сеттинге, то эта информация даст вам общие знания, которыми обладает большинство обитателей.

1. *В мире прошло примерно сто лет после издания предыдущего сеттинга.* Сейчас в мире 1479 ЛД, год Нестареющего.

2. *Магическая Чума коренным образом изменила космос.* Магическая Чума разразилась в 1385 ЛД (год Голубого Огня) в результате высвобождения дикой магии и смерти богини Мистры. Исчезли целые страны, особенно в районе к югу от Моря Павших Звезд. Внешность даже привычных земель стала магической и фантастической. Каменные острова, именуемые парящими островами, дрейфуют по небу. Станные башни и каменные шпили выступают из ландшафта. Земля изобилует захватывающими расщелинами и водопадами.

Едой для ненасытного голода Магической Чумы стало всё – она нападала и изменяла плоть, камни, магию, пространство и межпространственные стены. Был затронут даже космос вне Торила. Вернулись некоторые древние королевства, которые долгое время считались исчезнувшими навсегда (например, Страна Фей), а целые миры (например, Бездна) сдвинулись и приобрели новую космическую структуру.

3. *Части Абеира были слиты с Торилом.* Магическая Чума бушевала даже за пределами миров, и давно потерянный мир-близнец Торила, отделенный от него на десятки тысячелетий, тоже оказался в этом вихре. Большие части Фазруна поменялись местами с эквивалентными массами земель Абеира, переноса вместе с ними и население. В Бесследном Море вновь появился целый континент потерянного королевства, который теперь называют Вернувшимся Абеиром.

4. *Число богов заметно сократилось.* В течение последнего столетия даже божества поддались хаосу Магической Чумы или божественным и дьявольским заговорам. Многие из ныне отсутствующих богов погибли, некоторые ушли, а некоторых из них сделали аспектами уже существующих богов. Другие же потеряли столько власти, что стали экзархами – меньшими божествами, которые служат другим богам.

5. *Магическая Чума оставила свой след на существах.* Некоторые эффекты Магической Чумы сохранились и по сей день, особенно в так называемых Чумных Землях, где дикая магия все так же безудержно бушует. После контакта с Чумными Землями некоторые существа демонстрируют физические отметины, которые называют магическими ожогами. Обожженные магией люди развивают уникальные способности, но им приходится за это платить.

Жертвы настоящей Магической Чумы были не просто травмированы, а ужасно изменены, их плоть невообразимо исказилась. Хотя способности обожженных магией и уникальны, они никогда не достигнут такого чудовищного и мощного уровня, как существа, измененные чумой. К счастью, таких монстров мало, и лишь немногие из них обладают свободной волей и представляют перемещающуюся угрозу.

6. *Огромные обвалы в Подземье изменили поверхность Фазруна.* Так как земля обвалилась, уровень и положение Моря Павших Звезд резко сдвинулись. Громадный проход в Подземье открылся к югу от леса Чондал. В дополнение к этому отверстию в земле, размером со страну, подземные сдвиги сделали перемещения по Подземью более доступными для поверхностного мира.

7. *Тэй грозит всему живому нежитью.* Некогда бывшая земля Красных Волшебников теперь находится под контролем одного одержимого жаждой власти регента: Сзасса Тэма. Он чуть было не преуспел в ритуале, который сделал бы его бессмертной сущностью. Сзасс Тэм потерпел неудачу, но при этом превратил Тэй в кошмарные земли смерти. Теперь регент намерен расширить границы Тэя, поэтому он может попытаться провести ритуал снова.

8. *Древняя империя Незерил была восстановлена.* Двенадцать Принцев Тени правят из своей столицы, из Анклава Шэйдов, во вновь отвоеванных землях в Пустыне Анорох. Незерил вновь играет по-крупному и угрожает всем северным королевствам.

9. *Древние эльфийские династии вернулись в Фаэрун.* С возвращением Страны Фей его местные жители вновь стали исследовать мир. Эти фейские народы зовут себя эладринами, и многие эльфы Фаэруна стали называть свой род так же, но, несмотря на это, они не забыли своих различий в традициях, культуре и фамилиях. В разговорной речи слово "эльфийский" относится к обеим ветвям этого фейского народа: эладринам и эльфам.

НЕ ПРОСТО КНИГА "FR"

Вы можете воспользоваться Руководством Игрока по Забытым Королевствам (а ваш ДМ может использовать свой справочник, Руководство Мастера), даже если поход, который вы отыгрываете, не находится в Ториле.

Все идеи и детали из этой книги могут работать точно так же и в сеттинге, придуманном вашим ДМ'ом. Другими словами – с одобрения вашего ДМ'а, конечно – вы можете выбирать и создавать, используя части материалов, которые вы считаете наиболее интересными или наиболее совместимыми с сеттингом, которым вы уже пользуетесь. Поступая таким образом, вы привнесете в свою игру изюминку и интригу Фаэруна, сохраняя при этом все элементы вашего существующего мира, к которому уже привыкли вы и другие игроки.

Например, класс мечника-мага, описанного во 2-й главе этой книги, имеет свои концептуальные корни сеттинга Забытых Королевств, но ничто не мешает использовать его в любой другой игре D&D. Кроме того, новый темный пакт для колдунов и правила создания персонажей, обоженных магией, могут стать особенностью любого другого сеттинга. То же относится и к дженази, новой расе, описанной в 1-й главе; новые черты, представленные в 4-й главе; уникальная география земель Тэй (см. стр. 122); и практически к любой другой части этой книги.

Если вы заинтригованы тем, что нашли в Руководстве Игрока, поговорите с ДМ'ом о включении этого в вашу игру. В конце концов, лучшие приключения D&D получаются, когда ДМ и игроки объединяются с целью создать мир, который будет интересен для всех сидящих за столом.

10. *Большинство порталов больше не работает.* Разрушение Пряжи повлекло за собой разрушение большей части порталов, которые пересекали Торил, ведь вместе с ней были уничтожены с трудом добытые заклинателями знания. Хотя маги заново переучиваются своему ремеслу из-за бушевавшей Магической Чумы, большинство порталов остается бездействующими или работают, но с опасными сбоями, оставаясь сломанными реликвиями прошлого.

КАК МНЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ?

Эта книга посвящена вам, игроку, и всем тем типам персонажей, которые вы можете создать в игре Dungeons & Dragons по своему вкусу и по концепциям сеттинга Забытых Королевств. Эта книга является частью основных правил Dungeons & Dragons. В ней используется та же игровая механика, что и в самой игре, а таланты и умения уравниваются в соответствии с использованием книги в игре.

Руководство Игрока по Забытым Королевствам это ваш справочник для создания Dungeons & Dragons персонажей Фаэруна, самого известного континента на планете Торил (мира Забытых Королевств). Эта книга позволяет увидеть людей и места Фаэруна, и предоставляет вам строительный материал для создания и претворения в жизнь ярких персонажей. С этой книгой и D&D Книгой Игрока вы можете наделить своего персонажа уникальными элементами сеттинга Забытых Королевств по мере его продвижения от 1-го до 30-го уровня.

В БУДУЩЕМ

Не нужно быть эрудированным в истории Торила, чтобы стать участником мира. Торил – это живое место с множеством событий, которые происходят постоянно, двигая мир вперед во времени. Мир сильно меняется из года в год, не говоря уже о сотне лет или тысячелетии.

Если народ Фаэруна хочет видеть восход солнца каждый день, то они думают не о прошлом, а о будущем. Путешественник, ремесленник и аристократ вместе разделяют общее мировидение, что каждый день полон новых возможностей. Фаэрун предоставляет своим жителям место, где они могут провести жизнь, наполненную богатой историей и огромным потенциалом. Сеттинг Забытых Королевств позволяет вам направить игровое приключение, не ограничиваясь географическими, историческими или культурными границами, и устремиться к высотам статуса, власти, мудрости и вершинам героизма.

В сеттинге Забытых Королевств всегда найдется место для нового героя. Будете ли вы следующим?

Расы

ВЫБОР РАСЫ закладывает в вашего персонажа много основных черт, которые определяют ваш ролевой опыт. В сеттинге *Забывших Королевств*® у каждой расы есть свои конкретные достоинства, перспективы и мотивы. Хотя выбор географического происхождения и определяет перспективы вашего персонажа, основной вклад в вашу игру вносит выбор расы.

В этой главе представлены две расы, которые не доступны в Книге Игрока: дроу и дженази. Здесь также описывается социальное положение и манеры поведения многих других рас.

В этой главе содержатся следующие разделы.

◆ **Дроу:** Это извращенная фейская раса обитает в Подземье, однако, в редких случаях изгои этого общества спасаются бегством из капканов расы и благополучно выбирают на светлую поверхность. Несмотря на то, что чаще всего дроу злые, некоторые из них добрые. Вы можете играть дроу, который отвернулся от своего зловещего прошлого.

◆ **Дженази:** Этой стихийной расе присуща человекоподобная непостоянность личности и мотивации. Дженази появились в результате длительного воздействия Стихийного Хаоса на людей. Они меняются физически, когда выражают свой стихийный и изменчивый характер.

◆ **Другие распространенные расы:** Драконорожденные, дварфы, люди, полурослики, полуэльфы, тифлинги, эладрины и эльфы – все расы, описанные в Книге Игрока – обсуждаются здесь в контексте сеттинга *Забывших Королевств*.

◆ **Вспомогательные роли:** По миру Торила также бродит множество других видов существ, выступающих в качестве союзников или противников игровых персонажей.







*Изящный и смертоносный,
в глубинах тьмы он как дома*

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 162 – 182 см

Средний вес: 59 – 76 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость или Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Темное

Языки: Общий, Эльфийский

Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность

Фейское происхождение: Ваши предки родом из Страны Фей, поэтому для эффектов, связанных с происхождением, вы считаетесь фейским существом.

Транс: Вместо сна дроу входит в медитативное состояние, называемое трансом. В этом состоянии вам нужно потратить лишь 4 часа, чтобы получить те же преимущества, что получают другие расы от 6-часового отдыха. Находясь в транс, вы все осознаете и замечаете приближающихся врагов и прочие события как обычно.

Благословенный Лолт: Один раз за сцену вы можете использовать либо *облако тьмы*, либо *темное пламя*.

Облако Тьмы

Расовый Талант Дроу

Вокруг вас опускается завеса тьмы, скрывающая вас из виду.

На сцену

Малое действие

Ближняя вспышка 1

Эффект: Вспышка создает облако тьмы в области воздействия, которое длится до конца вашего следующего хода. Облако блокирует линию обзора, клетки внутри него сильно затемнены, а существа, полностью находящиеся в облаке, становятся ослепленными, пока не выйдут из него. Вы невосприимчивы к этому эффекту.

Темное Пламя

Расовый Талант Дроу

Цель окружает ореол мерцающего фиолетового света, благодаря которому по ней легче попасть.

На сцену

Малое действие

Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект +4 против Реакции, Мудрость +4 против Реакции или Харизма +4 против Реакции

На 11-м уровне бонус увеличивается до +6, а на 21-м до +8.

Попадание: До конца вашего следующего хода, все атаки, совершенные по цели, обладают боевым превосходством, и цель не может получить выгоду от невидимости или покрова.

Особенность: Создавая персонажа, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Дроу – это декадентная раса темных эльфов, чья красота и утонченность не в состоянии скрыть сердца, которые слишком часто пятнались злом. Подавляющее большинство темных эльфов строит свои отношения и поведение на поклонении хаотично-злой богине Лолт, также известной как Королева Пауков.

Общество дроу организовано в домах. Главы наисильнейших домов занимают лидирующие позиции в различных городах Подземья – подземного царства под Фазруном – которое темные эльфы зовут своей родной.

Играйте дроу, если хотите...

- ♦ уметь хорошо скрываться, быстро убивать и использовать разнообразные грязные тактики.
- ♦ играть героем, ищущим искупления или тем, кто изо всех сил старается подняться над упадком своего народа.
- ♦ быть членом расы, которая предрасположена к классам плута, следопыта или колдуна.

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

В высоту дроу чуть меньше человеческого роста и обладают стройным, атлетическим телосложением. Телом они напоминают жилистых элдринов с приятными чертами лица и черной как полночь кожей, имеющей голубой оттенок. У них огненно-красные, бледно-лиловые или синие глаза. У всех дроу длинные белые волосы, которые они украшают тесьмой и замысловатыми шпильками, сделанными из драгоценных металлов. На лицах дроу мало растительности, не считая волос и бровей, однако мужчины иногда отращивают длинные бакенбарды или легкую щетину на щеках и подбородке.

Дитя дроу должен быть хитрым с самого младенчества. Отпрыски не должны ожидать ни доброты, ни тепла, ни малейшего сострадания. Подобные чувства порождают роковую слабость. Дроу – холодные родители, прививающие уверенность в своих силах и независимость, так что их потомство становится достаточно сильным, чтобы пережить кровавую юность. Плохое обращение укрепляет их природную склонность ко злу. В редких случаях жестокость в детском возрасте может возыметь противоположный эффект, возвращая в подростке ненависть и презрение к обществу дроу и ожиданиям. Подобная точка зрения часто приводит молодого дроу к преждевременному концу.

В целом, темные эльфы живут несколько дольше своих дальних родственников, живущих на поверхности. Дроу, которым удастся избежать насильственной смерти, могут прожить более 200 лет, а исключительные члены расы измеряют свой возраст в веках.

ИГРА ДРОУ

Большинство дроу обычно коварны. Они жестоки в своих деловых отношениях с другими расами и вероломны со своими собратьями. В погоне за властью статусом и благосклонностью Лолт, дома дроу конкурируют друг с другом, чтобы накопить богатства и поработить более слабые расы. Изменчивые и капризные жрицы Лолт требуют абсолютного послушания, сподвигая свою расу ко злу.

Несмотря на то, что большинство дроу злодеи, которых Королева Пауков крепко держит в своем рабстве, не все из них терпят подобное. Некоторые дроу бегут из Подземья, чтобы найти новую жизнь на поверхности, в то время как другие отбрасывают господство жриц Лолт и самостоятельно создают компании наемников или торговые консорциумы. Но, так или иначе, они являются исключениями. Церковь Королевы Пауков делает кровавый пример из любого, кого она назовет врагом своей богини. Немногие дроу по-настоящему посмеют восстать против жриц Лолт.

Дроу рождаются во тьме. Их общество жестоко и своенравно – в мире жизнь ничего не стоит, и только сила может что-то значить. Даже если дроу избегает тисков этой зловещей культуры, он обнаруживает на своей душе раны, оставленные уроками юности.

Дроу понимают значение союзов и пользуются благоприятными товарищескими отношениями, но подобные договоренности они считают временными и уже в раннем возрасте учатся недоверию к любви и дружбе. Подобные отношения могут скрывать предательство. Поэтому темные эльфы всегда осторожны и ожидают худшего от тех, кого они встречают на своем пути. Дроу никогда не удивляются неожиданно появившемуся ножу, и потому им сложно сформировать прочные дружеские отношения.

С самого рождения дроу учат, что они превосходят все остальные расы – те, кому не хватает сил защитить себя, заслуживают того, чтобы дроу использовали их по своему усмотрению. Поэтому дроу может быть надменным и снисходительным, пока не появится причина уважать своих компаньонов. Некоторые свободные дроу понимают, что подобный укоренившийся фанатизм сложно преодолеть. Каждый дроу, сбежавший из Подземья, должен смириться с

тем, чему он был научен, и с тем, что он видит в окружающем мире. Те, кто принял это, могут вести более-менее нормальный образ жизни, в то время как те, кто не смог вынести подобного смирения, должны влачить жалкое существование, находясь в ловушке между двумя мирами, не находя приюта ни в одном из них.

Характеристики дроу: Безжалостные, высокомерные, манерные, мечтательные, непослушные, прагматичные, скептически, утонченные, холодные

Мужские имена дроу: Адинимис, Баридл, Бельгос, Бинтэль, Воргийрн, Дзирхан, Зебит, Кварфейн, Кельноз, Ксулгос, Малаггар, Налклир, Оркаллаэль, Пеллос, Рилтар, Ульфейн, Фазкель, Хазлирин, Хоундер, Элькантар

Женские имена дроу: Акнет, Алауниира, Бресрил, Ваеран, Виергар, Дивиир, Дрисимл, Закетрин, Зарра, Иливарра, Квеваун, Ксун, Миримма, Пелланистра, Фазремма, Филлит, Чали, Чаринида, Шивра, Ясесрил

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДРОУ

Ниже описаны три искателя приключений дроу.

Дроу Кварфейн является следопытом и благочестивым последователем Келемвора. В своем родом городе он вел недолгое сопротивление, и обнаружил, что подчинявшийся ему лейтенант предал его, выдав предводителю дома. Он спас свою жизнь и кое-какую мелочь. После нескольких недель мучительных исследований, он наконец-таки сбежал из Подземья и выбрался на поверхность. Теперь Кварфейн водит экспедиции по Подземью, используя своих спутников в своей вендетте против церкви Лолт.

Фазремма, дроу плут и шестая дочь в своей семье, столкнулась в детстве с бесконечными мучениями со стороны своих старших и высших по рангу сестер, которые обещали ей судьбу жертвы на кровавом алтаре их матери. Вместо того, чтобы умереть во имя богини, она возненавидела ее и сбежала из дома с торговым караваном, направлявшимся к поверхности. С оглядкой на ее матери до сих пор за ней охотятся, а Фазремма все так же на ногах, постоянно дрейфует с места на место, чтобы держаться на шаг впереди своих преследователей.

Воргийрн – дроу колдун, который овладел мистическими силами Страны Фей. Но вскоре он обнаружил, что жрицы Лолт не доверяли его самостоятельности и его таинственным магическим силам. Воргийрн бежал в поисках убежища в более цивилизованном и, возможно, более терпимом мире. В лесах на поверхности он встретил тех, кто любит красоту природы и прикосновению магии, как и он. Там Воргийрн встретил друзей, которым он мог доверить свою жизнь. Колдун повернулся спиной к ненавистному пути своего народа. Теперь он сражается за свой вновь обретенный дом и за народ, который помог ему.

ДЖЕНАЗИ

Воплощение энергии, сочетающей в себе хаос и порядок – раса, которой присуща гибкость, страстность и многогранность

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 170 – 187 см

Средний вес: 59 – 102 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Интеллект

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Общий, Первичный

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Природа

Стихийное происхождение: Ваши предки родом из Стихийного Хаоса, поэтому для эффектов, связанных с происхождением, вы считаетесь стихийным существом.

Стихийное проявление: Выберите одно стихийное проявление: душу земли, душу ветра, душу воды, душу огня или душу шторма. Это проявление является частью вашей природы. Черта Дополнительное Проявление, описанная на странице 133, позволит вам добавить дополнительное проявление и сменить ваше. Каждое стихийное проявление предоставляет определенные выгоды и обеспечивает связанным с ним талантом на сцену. Ваш внешний вид основывается на элементе, который проявляется в вас.

Душа бури: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, сопротивление электричеству 5 и талант *предвестие бури*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Душа земли: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, расовый бонус +1 к спасброскам и талант *землетрясение*.

Душа ветра: Вы получаете сопротивление холоду 5 и талант *ходок по воздуху*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Душа воды: Вы можете дышать под водой. Также, вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона и талант *быстротекущий*.

Душа огня: Вы получаете расовый бонус +1 к Реакции, сопротивление огню 5, и таланта *импульс огня*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Землетрясение

Расовый Талант Дженази Души Земли

Земля движется в ответ на ваш топот ног или хлопок рукой, прогибаясь, чтобы поставить врага на колени.

На сцену

Малое действие

Ближняя вспышка 1

Цель: Враги во вспышке, касающиеся земли

Атака: Сила +2 против Стойкости, Телосложение +2 против

Стойкости или Ловкость +2 против Стойкости

На 11-м уровне бонус увеличивается до +4, а на 21-м уровне до +6.

Попадание: Цель падает ничком.

Особенность: Получая это проявление, выберите Силу,

Телосложение или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Импульс Огня

Расовый Талант Дженази Души Огня

Когда враг наносит удар, карающий огонь воспламеняется на ваших руках и кулаках.

На сцену ♦ Огонь

Немедленный ответ

Рукопашный 1

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Сила +2 против Реакции, Телосложение +2 против Реакции

или Ловкость +2 против Реакции

На 11-м уровне бонус увеличивается до +4, а на 21-м до +6.

Попадание: Урон огнем 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Уровень 11: Урон огнем 2к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости

Уровень 21: Урон огнем 3к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Особенность: Получая это проявление, выберите Силу,

Телосложение или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Предвестие Бури

Расовый Талант Дженази Души Шторма

Молния, живущая внутри вас, призывает к своему спутнику – грому. Искры танцуют по вашей коже, а воздух вокруг вас, кажется, темнеет и грохочет.

На сцену ♦ Звук, Электричество

Малое действие

Персональный

Эффект: Вы дополнительно наносите 1к8 урона, когда попадаете атакующим талантом с ключевым словом звук или электричество до конца своего следующего хода.

Уровень 11: Дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Уровень 21: Дополнительный урон увеличивается до 3к8.

Быстротекущий

Расовый Талант Дженази Души Воды

Вы течете вперед, а по вашему телу бежит рябь как по воде, рассекая и ударяя оставшихся позади врагов изящной, но смертоносной волной.

На сцену

Действие движения

Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг со своей скоростью по земле или жидкой местности. Во время этого движения вы не получаете штраф за протискивание, можете проходить через пространство врагов, игнорируете труднопроходимую местность, и не получаете урона, если поверхность или жидкость, через которую вы движетесь, обычно наносит вам урон.

Ходок по Воздуху

Расовый Талант Дженази Души Ветра

Вы используете силу воздуха. Ветра кружатся вокруг вас, поднимая над землей.

На сцену

Действие движения

Персональный

Эффект: Вы пролетаете 8 клеток. Если вы не заканчиваете свое движение на твердой поверхности, то опускаетесь на землю, не получая урона от падения.

Дженази присущи противоречия. Каждый дженази воплощает в себе возможный хаос воздуха и огня, порядок земли и воды или свирепость грома и молнии. Дженази проявляют один этих из аспектов своей стихийной души за все время. Их раса необузданна и почти столь же многогранна, как и раса людей. Дженази можно обнаружить практически везде.

Играйте дженази, если хотите...

- ♦ бороться или экспериментировать с порядком и хаосом вашего существования.
- ♦ искать применение личности и внешности.
- ♦ быть членом расы, которая предрасположена к классам мечника-мага или военачальника.

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Каждый дженази постоянно проявляет свою стихию (у них нет нейтрального, нестихийного состояния). Все дженази рождаются с одним стихийным проявлением, генетической чертой, которая передается от родителей. Некоторые дженази познают новые проявления в позднем подростковом или зрелом возрасте, но редко кому удастся познать несколько.

Дженази обладают примерно такими же пропорциями и размером, что и люди, однако, они расположены к более развитому телосложению, которое свидетельствует об их физической силе. На теле дженази выгравированы линии, которые светятся тем цветом, который связан с элементом стихийного проявления. Энергетические линии на теле дженази возникают в виде рисунка, который одинаков для членов одной семьи, а иногда и для земляков из одной и той же провинции. Характерная форма энергетических линий на лице и голове дженази неповторима и отличаются у индивидуумов, как, например, отпечатки пальцев у людей. Даже когда дженази меняет свое стихийное проявление, уникальные энергетические линии у него на лице сохраняются. Дженази зачастую носят одежду, которая открывает, по крайней мере, небольшую часть их тела, чтобы показать публике свои энергетические линии, выгравированные на теле.

Тон кожи и "волос" дженази тоже различается в зависимости от того, какой элемент проявляет индивидуум. Волос у дженази фактически нет – вещество, покрывающее их головы во время различных проявлений, является магическим выражением их стихийной природы.



Ниже приведены физические качества дженази, которые они показывают во время использования различных стихийных проявлений.

Душа земли: Коричневая кожа; энергетические линии и глаза золотого цвета; лысая голова со светящимися золотыми энергетическими линиями.

Душа ветра: Серебряная кожа; голубые энергетические линии; на голове кристаллообразные шипы, светящиеся голубым и цветом серого льда.

Душа воды: Кожа цвета зеленой морской волны; ярко-синие энергетические линии; лысая голова со светящимися синими энергетическими линиями.

Душа огня: Рубиново-бронзовая кожа; огненно-оранжевые энергетические линии и глаза; трепещущие языки пламени вырываются из энергетических линий на голове.

Душа шторма: Пурпурная кожа; серебристые энергетические линии; на голове светящиеся кристаллообразные серебряные шипы.

Средняя продолжительность жизни дженази сравнима с человеческой, примерно 75 лет. Некоторые представители расы могут дожить до 90 или 100 лет.

ИГРА ДЖЕНАЗИ

Изменчивый характер дженази иногда противоречит общим понятиям о стихийном проявлении этой расы. Во многих регионах, где живут дженази, доминирует проявление, наиболее тесно связанное со средой обитания. Наиболее ярким примером подобного бытия являются подводные сообщества, где дженази практически не могут выжить без проявления души воды.

В городах, строительство которых имеет ряд особенностей, связанных с возвышенностями и, возможно, с парящими островами (таких как Небесный Отрог, столица Аканула), подавляющее большинство дженази обладают проявлением души ветра и шторма. В местах с жарким климатом или там, где правят существа из огня (например, в городе Мемноне в Калимшане), наиболее распространенным будет проявление души огня. Как известно, дженази обитают в Акануле, Калимшане и Вернувшемся Абейре, но небольшие группы дженази можно встретить почти везде.

Дженази, которые обладают больше, чем одним проявлением, думают о себе как о нескольких персонах. Вспыльчивый и страстный дженази, проявляющий душу огня, может оказаться очень медлительным, проявляя душу земли. Дженази, свободный от трудностей путешествия или конфликтов, обладающий несколькими проявлениями, иногда меняет их, выражая таким образом свои намерения или настроение.

Философы дженази считают, что их раса была рождена в качестве компромисса между хаосом и видами жизни, созданными в мире божественным путем. Некоторые дженази осознают это противоречие и изо всех сил стараются устранить ту или иную из своих сущностей, становясь фанатиками хаоса или последователями порядка, но все они исключение. Большинство просто наслаждается существованием, соединяя свою стихийную природу с миром.

В детстве дженази выражают только одно проявление. Во всех областях Фаэруна, кроме нескольких, дженази знают всех членов своей семьи и друзей детства, которые обладают другими проявлениями помимо своих собственных, поэтому они вырастают со знанием того, что их раса связана с множеством элементов.

Честолюбие и гордыня сильно повлияли на культуру дженази. Они постоянно стремятся улучшить свое положение в обществе. Их общество похоже на пузырь с внутренним давлением, требующее признания истинной силы и компетентности. В результате, социальные структуры дженази не столь стабильны, как у других рас.

У дженази не имеется давней враждебности к какой-либо расе. С другой стороны, нельзя сказать, чтобы они были дружелюбны по отношению к другим расам – даже к своей собственной. В городах людей некоторые дженази, проявляющие один из элементов, предпочитают иметь дело с одной группой друзей, но проявляя другой элемент, у них может быть совсем другой круг общения. Другие же дженази находят друзей, которые могут иметь дело со всеми их формами.

Характеристики дженази: Вспыльчивые, идеалистичные, импульсивные, капризные, надменные, независимые, своевольные, страстные, экзотичные, энергичные

Мужские имена дженази: Гáрел-кай, Джетт, Зан-кюри, Каддим-сул, Ки-амар, Мариз, Сардис, Ша-карн, Юриэль, Эмери

Женские имена дженази: Ашар, Валандра, Ванри, Гвинд, Джена-шан, Джерра, Лен-джес, Май-сал, Мара-каи, Нарилана, Сон-лиин

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЖЕНАЗИ

Ниже описаны три искателя приключений дженази.

Мариз – дженази военачальник. Несмотря на то, что он начал свою жизнь с проявлением души шторма, его тянуло к морю. Его знакомые не были уверены, был ли он пиратом или же он охотился на них в Море Павших Звезд. История, кажется, меняется в зависимости от настроения Мариза. Все были уверены, что он овладел проявлением души воды в тот момент, когда спасал свою жизнь в одном из морских сражений, и теперь он искатель приключений, который хочет заработать достаточно денег на свой собственный корабль и магический арсенал, чтобы лично отомстить тем, кто повинен в уничтожении его первого судна. До тех пор, пока у Мариза есть меч и сообразительность, которые помогают его друзьям выжить, они будут поддерживать Мариза на пути в приобретении корабля, а затем пойдут в плавание.

Становясь старше, мечник-маг дженази Нарилана познавала магию, фехтование и душу ветра. Она стремилась следовать традициям нападающего мечника-мага, став, в конце концов, одним из предводителей восстания Шири. Она была успешна в своих движениях к власти в обществе, пока в один прекрасный день вся ее школа мечников-магов не была сражена одним эладрином, странствующим мастером меча. Это событие изменило жизнь Нариланы. Она была в восторге от новых техник и скрытой силы, продемонстрированной эладрином, и она поняла, что эти техники не познаются сами собой, если она останется дома, поэтому она отправилась на встречу жизни, полной опасностей и загадок. Скорее всего, она не встретит того эладрина, превзошедшего ее школу, но если это все-таки произойдет, то она намерена показать ему всю силу мечника-мага, которую она познала в своих путешествиях.

Гáрел-кай рос в большом городе Глубоководья и был подмастерьем у человека волшебника. Его учитель внезапно исчез несколько месяцев назад, оставив Гáрел-каю с небольшим количеством знаний, неудовлетворенной жаждой приключений и внезапным желанием путешествовать по другим странам. Гáрел-кай не был готов признаться вслух, что ему крайне любопытно, что его ждет в землях, густонаселенных дженази. Он еще не знает точно, хочет ли он жить среди своих собратьев или хочет вернуться к тем дням, когда он был жителем Города Роскоши.

Восемь игровых рас, подробно описанных в Книге Игрока, являются основными обитателями в сеттинге Забытых Королевств. Информация, содержащаяся в данном разделе, опирается на материалы Книги Игрока и приспособливает каждую расу так, чтобы она соответствовала своему особому месту в этом мире.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ

Драконорожденные – уроженцы Абейра – честный народ, который черпает силу из трудностей своего наследия и решимости выжить.

Описание и Родина

Драконорожденные представляют собой красивое слияние дракона и человека. Они являются идеальными воинами: высокие и мускулистые, одаренные невероятной силой и большим запасом физической выносливости. В дополнение к физической силе, драконорожденные ведут дисциплинированный образ жизни, что дает им возможность преуспеть в своих намерениях.

Драконорожденные из Тимантера были вынуждены прийти в Торил во время катаклизма, произошедшего почти столетие назад. Драконорожденные в Возвращенном Абейре все так же трудятся во имя своих повелителей-драконов, живут и умирают по их прихоти. Но тимантеранцы являются потомками драконорожденных, разорвавших оковы тирании и сражавшихся со своими ужасающими повелителями. Часть с трудом завоеванных земель свободных драконорожденных соединилась с Торилом, разделяя тимантеранцев с их родственниками. Последние десятилетия тимантеранцы стремились забыть горе этой отчужденности и боролись с осознанием того, что, в конечном счете, их переселение могло обречь тех, кто остался, на возобновление порабощения. Однако, даже с этой навязчивой мыслью, драконорожденные Фаэруна свободны от угнетений, определявших их историю, и теперь они смотрят в светлое будущее в новом мире.

Игра Драконорожденным в Ториле

Число драконорожденных, которые помнят времена до переселения, очень мало, но почти у каждого ныне живущего драконорожденного есть родственник, страдавший от деспотов Абейра. Леденящие душу сказки, повествуемые в семейном кругу и устно пересказываемые в хорах Города-Крепости, в Джерад Тимаре (см. стр. 124), прививают этому отважному народу сильную и неискоренимую ненависть ко всем драконьим родам. Даже если драконы Торила не имеют ничего общего с теми ужасными поступками, драконорожденные затаили обиду, которая сейчас сильна, как никогда раньше. В сущности, те, кто занимается охотой на драконов, становятся одними из известнейших героев в Тимантере.

Многие драконорожденные полагают, что они идут по ложному пути, вступая с драконами в вечную войну. Тимантеранские драконорожденные пришли, чтобы увидеть в Фаэруне множество перспектив, множество возможностей, на которые не будут влиять предрассудки прошлого. Драконорожденные стремятся к изучению, и готовы

протянуть руку помощи своим соседям. Драконорожденные не стремятся к войнам и упорно трудятся, чтобы достичь мирных отношений с теми, кого они встречают, и прилагают все силы, чтобы стать жизнеспособным государством на карте земель, из которых состоит Торил. К сожалению для них, странные обычаи и неопределенное происхождение делают драконорожденных и их мотивы очень подозрительными, из-за чего заключение длительных союзов является проблемой.

Драконорожденные всегда остаются верными своим запутанным принципам, которые служат основой для их убеждений. Общество драконорожденных очень организовано, жестко разделено на касты и наполнено общественными ожиданиями, но нигде чувство чести этой расы не раскрывается так, как в бою. Драконорожденные всегда проявляют уважение к врагам, отдавая им должное, независимо от причин, по которым они стали противниками. Мало кто из драконорожденных смог бы запятнать свою честь вероломством ради победы над врагом, и они дают каждому сопернику шанс оправдать себя тем же достойным образом.

Из-за соблюдения надлежащего поведения отношения этой расы с богами отходят на второй план. Так как в Абейре не было божественного влияния, по крайней мере такого, которое могли бы понять народы Торила, драконорожденные относятся к богам и их слугам с подозрением, потому что они всегда считали ответственными за свои собственные действия только себя и никогда не соответствовали ожиданиям других, особенно каких-нибудь мелких божков или кого-либо еще. Хотя некоторые драконорожденные и оказались на службе у традиционно злых организаций, они не могут разделить доктрины и верования с обществом, которому служат.

ДВАРФЫ

Слава древних dwarфских королевств уже давно осталась в прошлом, но эти отважные защитники все так же неусыпно следят за бесчисленными врагами, ополчившимися против них. Коренастый Народ гордится достижениями своих предков. Дварфы утверждают, что родились и вышли из самого сердца мира, и имеют много общего с камнем и сталью, которые они уважают. Дварфы отважны, и закалены бесчисленными войнами. Несмотря на то, что многие цитадели dwarфов лежат в руинах, они смело удерживают те, что им принадлежат, и надеются вернуть свои империи, оставшиеся в прошлом.

Описание и Родина

Хоть изначально гномы и были единым народом, распри, междоусобицы и бесконечные войны с орками и гоблиноидами раскололи расу, развеивая ее по всему Фаэруну. С каждым невольным поражением dwarфы становились все дальше от своих корней, пока их тела не изменились под влиянием природной адаптивности. Большинство dwarфов из различных кланов и племен попадают в одну из двух групп: золотые dwarфы и dwarфы щитосцы.

Золотые дварфы Восточного Разлома и других южных мест коренасты и мускулисты. Ростом они около 1,2 метра, а весят столько же, сколько и другие дварфы. В отличие от своих северных родственников у золотых дварфов сильно загоревшая кожа темно-коричневого цвета. У них длинные волосы, оттенки которых разнятся от черного до темно-каштанового, а мужчины (и в редких случаях женщины) щеголяют бережно ухоженными и промасленными длинными бородами. У золотых дварфов ореховые или карие глаза, а если встречаются зеленоглазые, то считается, что они очень удачливы.

Будучи искусными ремесленниками, золотые дварфы гордятся своим личным снаряжением и часто вооружены оружием, на которое нанесена замысловатая резьба, орнаменты в виде завитков и кислотная гравировка, и на каждом из таких оружий изображается сцена из истории дварфов и существа, от которых предки потерпели поражение. Конечно же, внимание к деталям распространяется не только на оружие; внешние стороны самых безобидных вещей – расчески, щетки, рюкзаки – трепетно украшены изображениями и сценами. Их броня уникальна, а каждая деталь является произведением несравненного искусства, из-за чего доспехи золотых дварфов считаются одними из самых желанных в мире.

Дварфы щитonosцы, живущие за пределом Юга, сильно превосходят численностью своих родственников. Щитonosцы выше и крупнее золотых дварфов, их кожа светлее, цвета волос разнятся от коричневых до русых, а красные встречаются чаще всего. Среди цветов глаз преобладают голубые и ореховые.

Дварфы щитonosцы не используют предметы, похожие на вещи их южных родственников, но когда дело доходит до качества, они ничем им не уступают. Будучи бесподобными кузнецами, они куят чуть ли не самое прочное оружие и доспехи во всем мире. На каждой детали ставится знак создателя, указывающий кузнеца, и его часто ставятся на рабочей части молотов и аналогичном дробящем оружии. Таким образом, это оружие в буквальном смысле оставляет на своих жертвах отпечаток.

ИГРА ДВАРФОМ В ТОРИЛЕ

Дварфы упрямы и циничны, но в то же время отважны и упорны. Дварфы остаются верны традициям и ценностям своей отчизны, даже будучи осажденными со всех сторон древними врагами.

По своей природе дварфы суровы и недоверчивы. Доверие в них возникает медленно, и они держат на расстоянии вытянутого молота тех, кто находится за пределами их семейных кругов, подозревая в каждом встреченном человеке худшее до тех пор, пока не убедятся без малейшего сомнения в добрых и честных намерениях чужака. Дварфы всегда помнят предательства и дают торжественные клятвы отмщения, даже если это было незначительное неуважение.

Дварфы презируют гоблинов и орков больше всех других рас и уничтожают их везде, где только встретят. Для дварфов эти существа являются болезнью, и поэтому они обязались очищать от них мир, чтобы те не опустошали укрепленные города дварфов своей огромной численностью. Но не только гоблиноиды враждуют с дварфами. Они

с удовольствием охотятся на дроу, grimлоков и другие расы Подземья.

Золотые дварфы имеют репутацию высокомерных, горделивых и презирающих другие расы. Щитonosцы же часто заключают союзы со своими соседями, а золотые дварфы по обычаю избегали их и распространили свою надменность даже на их дварфский род. Упадок прошлого века притупил эту гордость, и теперь впервые за очень долгое время золотые дварфы приветствуют в своем обществе посторонних. Приток авантюристов и исследователей, привлеченных соблазном азарта, сказочными сокровищами и древними тайнами, помог укрепить поселения золотых дварфов в Восточном Разломе и сделал многое, чтобы ослабить атаки дроу, которые проверяют их защиту.

ЭЛАДРИНЫ

Эладрины – загадочный народ Страны Фей. Мастера меча и магии, они защищают свои сверкающие города и родовые земли от темных сил, ополчившихся против них. Эладрины обладают острым, почти инстинктивным пониманием магии. Им комфортно в тех местах, где завеса между миром смертных и Страной Фей очень тонка, в таких как Миф Дранор и Эвермит. В то время, как эладрины довольствуются спокойной жизнью среди своих соплеменников за щитами и укреплениями, защищающих их общество, расцветающее зло наступает на земли, в которых рождается множество эладринов-защитников, посвящающих свою жизнь сражениям с их древними врагами.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Дроу, эльфы и эладрины могут обнаружить, что их история начинается с общих предков в Стране Фей. Тысячелетия жизни, проведенные в Фаэруне, в сочетании с их природной склонностью к адаптации к окружающей среде способствовали развитию многочисленных социальных, культурных и даже физических различий, в результате которых все они становятся различными народами. Хотя между эладринами и их дальними родственниками есть заметные различия, у эладринов есть свои собственные подгруппы, которые некоторые люди принимают за другие расы.

Самыми многочисленными являются эладрины, известные как серебряные или лунные эльфы. Это привлекательный народ со светлой кожей, бледной до синевы при определенном освещении, и с длинными, шелковистыми волосами насыщенного черного цвета или цвета нитей серебра. Их восхитительные глаза похожи на глубокие озера синего и зеленого цветов с золотистыми пятнышками, в которых можно утонуть.

Вторая группа эладринов гораздо меньше. Они известны как солнечные или золотые эльфы, и ведут затворнический образ жизни, согласившись коротать свое существование вдали от своих потрясающих городов. У этих эладринов бронзовый, золотой или светло-золотой цвет кожи, и медные или черные волосы. У большинства из них зеленые или золотые глаза.



Эладрины носят простые и функциональные одеяния, украшенные сложными узорами, вышитыми на ткани. Их одежда всегда делается искусно и из превосходных материалов, но, несмотря на это, она лишена бахвальства. Они предпочитают естественные цвета, но могут надеть одежду ярких цветов на праздник или священные день.

ИГРА ЭЛАДРИНОМ В ТОРИЛЕ

Многие эладрины чувствуют необходимость исследований. Новые трагедии (по крайней мере, для них) испытали их страсть к путешествиям и побудили многих эладринов вернуться в их города и поселения, чтобы защищать эти места от мерзких существ, обожженных магией, которые издают странные звуки, разрушая мир. В пределах границ Миф Драннора и Эверески безопасно; там эладрины используют магию и несравненное мастерство, отбиваясь от тьмы, которая посягает на их родные земли.

Некоторые, в основном это были лунные эльфы, искали убежища во владениях людей. Самые большие притоки эладринов встретили Врата Балдура и Глубоководье, а также получили большую пользу от их знаний и опыта в вопросах магии. Эладрины были рады предоставить свои услуги; многие из них нашли почетное место в человеческом обществе и пользуются гораздо большими правами, чем когда-либо в подобных ситуациях.

После того, как в мире вновь воцарилось спокойствие, эладрины, кажется, вновь готовы отправиться на исследования, но на этот раз они решаются войти в полные опасностей новые земли Абейра, чтобы узнать, какие тайны скрывают эти края.

Миры солнечных и лунных эльфов отделены друг от друга, поскольку здесь затрагиваются деловые отношения с другими расами. Лунные эльфы дружелюбны и общительны, любопытны и отважны, и первыми согласятся на приключение, не зависимо от того, насколько оно опасно. Также, они уйдут последними, если дела пойдут плохо — таково их отношение к обязательствам, которые они отстаивают.

Солнечные эльфы же осторожны. Они отстраняются от своих проблем, рассматривают все варианты их решения и только тогда совершают какие-либо действия. Их крайне долгое оценивание может расстроить товарищей, потому что они всегда взвешивают свой выбор, прежде чем принять решение.

ЭЛЬФЫ

Эльфы живут небольшими племенами в густых лесах, на продуваемых всеми ветрами долинах и в сокрытых горных долинах. Этот уединенный народ предпочитает мир природы, нежели вычурную цивилизацию, и жить в гармонии с дикой местностью. Осмотрительные воины эльфов постоянно сражаются с мерзкими существами, которые посягают на их земли. Будучи искусными лучниками и ловкими воинами, они используют хитрость и тактическую мудрость, чтобы защитить свои земли.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Нынешние эльфы произошли от зеленых эльфов, древних поселенцев, пришедших из Страны Фей, пожелавших поселиться в мире смертных. Эльфы стали жить в дикой изолированной природе после ужасных войн и страшных предательств. Поколение затворников увеличило культурную пропасть между ними и их собратьями эладринами, пока эльфы не стали отдельным народом.

Эльфийская община состоит из двух обширных культурных групп. Наиболее многочисленными являются лесные эльфы, которые живут в Высоком лесу и на границе Летира, Вилдате, в лесу Чондал и в лесах Кормантора. Медные эльфы, как их иногда называют, так же высоки, как и люди, но обладают худощавым, атлетическим строением. Они получают свои альтернативные имена из-за цвета кожи, которая зачастую имеет зеленоватый оттенок. Чаще всего их густые волосы коричневого или черного цвета, но также иногда встречаются и светловолосые или медно-красные, а цвета глаз разнятся от ореховых и коричневых до изумрудно-зеленых. Эльфы предпочитают носить одежду из природных материалов, поэтому их можно встретить облаченными в шкуры или одеяния из великолепно обработанных кож, окрашенных в зеленые и коричневые тона, которые помогают им слиться с окружением.

Ко второй группе относятся дикие эльфы, которые считают себя истинными потомками зеленых эльфов. Как и их лесные родственники, дикие эльфы тоже живут в лесах, но у этого народа развита ксенофобия и владеют землями, удаленными от владений других рас. Таким образом, они оседают в суровых местах, таких как Эльфийские Степи, создают секретные анклав в глуши леса Чондал и других диких местах.

Тела диких эльфов более мускулисты, нежели у лесных эльфов. Воздействие солнца сделало их кожу темнее, но его мало, чтобы изменить цвет их черных или красновато-каштановых волос. Многие из диких эльфов украшают себя татуировками, боевой краской и ритуальными шрамами.

Игра Эльфом в Ториле

Раскол на эльфов-эладринов оставил эльфов без наследия и предрасположенности к магическим талантам. С каждым новым поколением эльфы жертвовали своей утонченностью в угоду диким сопереживаниям с природой. Эльфы являются такой же частью своих земель, как деревья, камни птицы и ручьи.

Эльфы чтут природу, и их общество показывает эту почтительность. Их дома сплетены из деревьев с помощью древних ритуалов, позволяющие создавать живые лесные строения. Некоторые из них даже строят сложные навесные поселения, соединяя свои дома с помощью множества канатных мостов и лестниц.

Также эльфы используют природные материалы для повседневных вещей, забирая у окружающей флоры только необходимое. Когда эльфы могут, они делают одежду из нитей растений, а если им нужно убить животное ради шкуры, то забирают у существа все, что может пригодиться. Как правило, эльфам очень неуютно в цивилизованных районах среди построенных зданий, которые являются частым явлением в подобных местах, и в то же время они знают, что примеры подобного высокомерия мимолетны и что в один прекрасный день природа вернет себе то, что у нее было взято.

Большинство лесных эльфов преодолело свое природное отвращение к другим расам, отставив в сторону свои опасения в интересах выживания, и, таким образом, регулярно торгуют и даже гармонируют с другими расами, несмотря на то, что предпочитают больше компанию эладринов, гномов и других лесных рас.

Лесные эльфы миролюбивы и терпеливы. Они подходят к любой ситуации со спокойствием, не поддаваясь сильным эмоциям. Несмотря на то, что лесные эльфы приносят городам мало пользы, изредка они живут в них группами или помогают своим союзникам людям и полурасам.

Совсем другое дело дикие эльфы. Дроу вели свои жестокие войны против зеленых эльфов, поработав и уничтожив их, стремясь присвоить их земли. Те эльфы, которым удалось выжить, все еще несут на себе следы древних войн и поэтому не хотят иметь дел с незнакомцами. Однако, под их суровой внешностью скрываются добрые души, которые находят удовольствие в чудесном мире, окружающем их. Зеленые эльфы дают выход эмоциям, в том числе глубокой любви и горечи душераздирающей печали. Они безрассудны и импульсивны, и действуют без промедлений, не тратя времени на размышления.

Полуэльфы

Путешественники, авантюристы, торговцы и дипломаты, полуэльфы рождаются лидерами, чьи красноречивые языки вызывают дружелюбные улыбки, а приветливые объятия воодушевляют. Полуэльфы появляются во всем Фаэруне там, где люди и эльфы живут вместе. Также существуют поселения полуэльфов, но это большая редкость. Полуэльфы научились преодолевать разделение своего расового наследия, став приспособляющимися личностями, которые чувствуют себя непринужденно среди различных культур и окружений. В результате, многие полуэльфы много путешествуют и занимаются профес-

сиями, которые не очень привлекательны для большинства людей и эльфов.

Описание и Родина

Полуэльфы говорят, что обладают лучшими чертами эльфов и людей. Физически они унаследовали кожу, зачастую обладающую металлическими оттенками, и густые волосы, окрашенные в цвета их эльфийской семьи. Тем не менее, в отличие от более стройных эльфов, полуэльфы обладают крепкими телами и большими мышцами. Сочетание силы личности и внешнего вида заставляет их выделять практически в любой толпе.

Внешность, речь и манеры полуэльфа варьируются в зависимости от его воспитания, однако они ничем не указывают на родину индивида. Полуэльфов можно встретить от Чальта до Тэя, и на многих из них влияет чужая речь и особенности, зависящие от места, через которое проходит их путешествие. Об одаренных красноречием и приспособляющимися к речи часто говорят "языкастый как полуэльф".

Чаще всего полуэльфийское население встречается в Агларонде, Гультадоре, в Долинах и Луруаре. Многие полуэльфы, ранее занимавшие Кормир и область, которая ныне является Эвереской, переселились к северу в течение последних нескольких десятилетий, найдя радушный приют в северных землях, принадлежащих людям.

Единственной по-настоящему "полуэльфийской страной" является Агларонд. Несмотря на то, что Симбул пропала, Агларонд все так же противостоит Тэй. Полуэльфы со всего Фаэруна решаются на путешествие в эти земли зачастую ради испытания этой аномальной страны, другие же ради исследования фейских порталов леса Юир или чтобы предложить свою помощь в обороне страны.

Природные лидерские качества полуэльфов позволяют им подняться на выдающиеся места как в эльфийском, так и в человеческом обществе. Эльфы уважают авангардистское отношение своих двоюродных братьев и ценят, что они менее безрассудны, нежели большинство людей, в то время как люди тянутся к беззаботной и отважной манере поведения, которая не встречается среди эльфов.

Игра Полуэльфом в Ториле

Большинство полуэльфов довольствуется ведением своей обычной жизни среди рас своих родителей, зарабатывая на жизнь в качестве торговцев, купцов, фермеров или ремесленников. В некоторых же из них постепенно просыпается любопытство о мире в целом, состояние, которое эльфы называют "человеческие черты". Эта страсть к путешествиям огорчает многих полуэльфов в начале их зрелости, заставляя отправиться в путь с чуть большим, чем на них надето.

Мотивы таких странствующих полуэльфов значительно различаются. Некоторые представители расы просто стремятся утолить жажду приключений, увидеть мир и изучить новые культуры. Другие же придерживаются более агрессивного отношения, присоединяясь к компаниям искателей приключений или отправляясь в открытое море в поисках сокровищ и результатов. Полуэльфы придерживаются оптимистичной точки зрения, несмотря на неприятности, которые могут принести их приключения.

Полуэльфы по своей природе харизматичны, хотя у каждого индивида это качество проявляется по-своему. Многие полуэльфы заслуживают доверие с помощью смелости и храбрости, в то время как другие находят друзей с помощью добродушных и вежливых манер. Несмотря на своих друзей и почетные места во множествах обществ, многие индивиды все так же чувствуют оторванность и разделение, присущее их наследию. Многие полуэльфы борются с этим основополагающим расколом, и конфликт может закончиться проявлением отрицательных и злодейских качеств.

Не каждый полуэльф рождается от любовных отношений между эльфом и человеком. Полуэльфы, обеспокоенные своим прошлым, будь то неизвестные родители или несчастные семьи, считают себя обремененными ожиданиями своего народа. Большинство гуманоидов знает, что полуэльфы дружелюбные, веселые компаньоны, и они ожидают, что каждый полуэльф будет вести себя подобным образом. Давление этого стереотипного мышления угнетает некоторых полуэльфов.

Благодаря сочетанию физических и ментальных качеств, полуэльфы способны преуспеть практически в любых своих стремлениях. Может они не часто прячутся в библиотеке и изучают древние пыльные фолианты, но их можно встретить фактически в любых других профессиях в Фазруне, независимо от географии или невзгод.

Полурослики

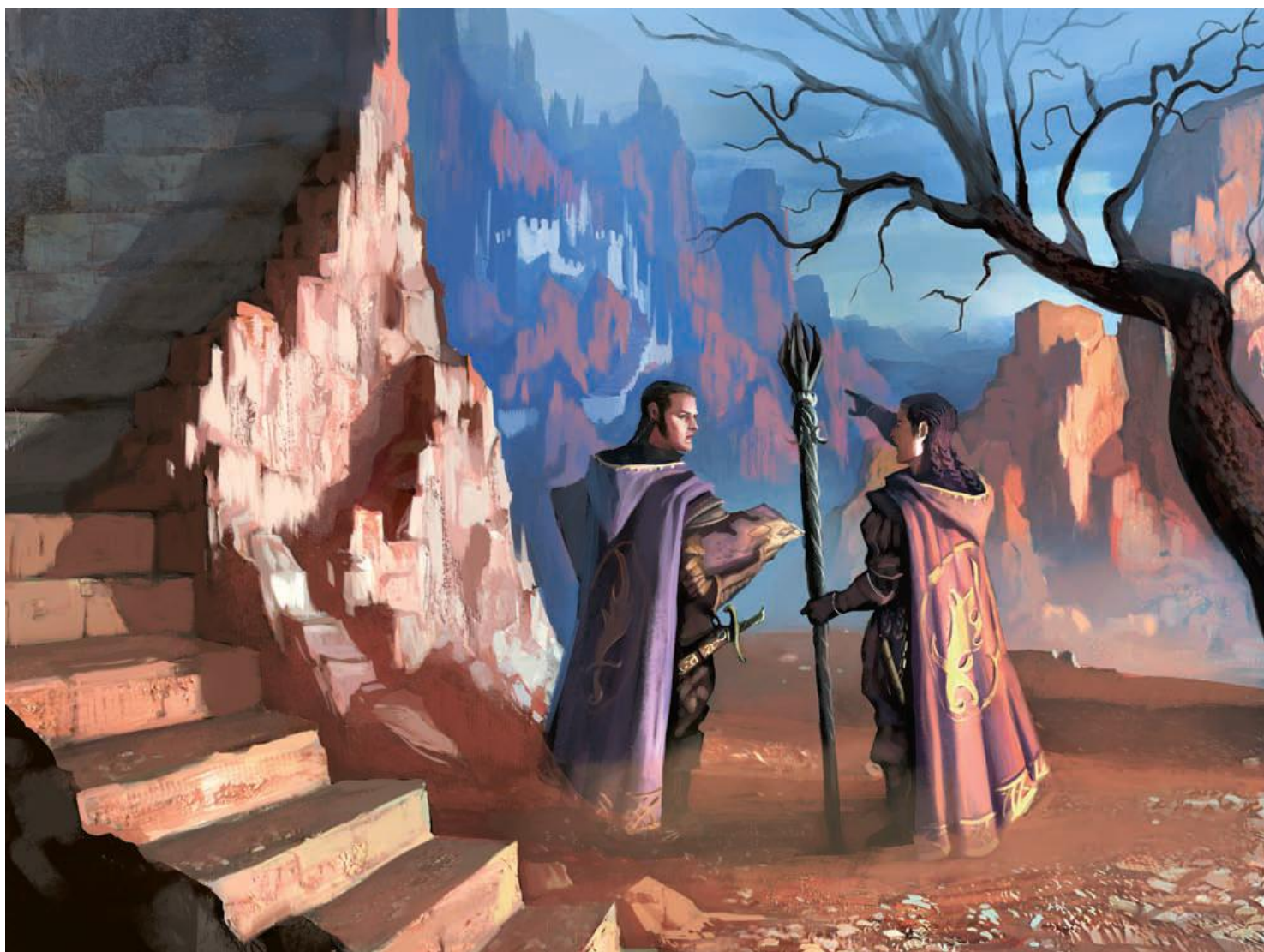
Полурослики - создания земли, которые любят теплый очаг и приятную компанию и у которых всего пара врагов и множество друзей. Халфлинги рассеяны по всему Фазруну и выживают благодаря ускользанию от высоких народов. Большинство полуросликов довольствуется простой жизнью и не стремится к большему достижению, чем уважение в своем собственном обществе.

Иногда полурослики доверчиво называют представителей других рас "добрыми людьми" за то, что те редко огорчают халфлингов или совращают их души. Для многих из них самым большим страхом является жизнь в мире, где нет хорошей компании, где каждый испытывает недостаток свободы и комфорта и не может заниматься тем, чем сам пожелает.

Описание и Родина

Халфлингов (или *хин*, как они чаще всего себя называют) легко отличить по небольшим размерам, хотя они не любят, когда их узнают исключительно из-за невысокого роста. Как и у людей, у полуросликов различаются черты лица и цвет кожи в зависимости от места обитания. Внешне они ничем не отличаются от людей за исключением того, что физически они меньше.

У многих полуросликов больше нет родины. Однако, из-за этой трагедии раса халфлингов стала сильнее и сплоченнее, и заслужила уважение других рас.



Прежние родины полуросликов, в том числе лес Чондал, скала Арна и Луриэн, больше не пригодны для жизни. Полурослики мигрировали в другие регионы и укрепились в них. Неустойчивые сообщества полуросликов очень часто встречаются на перекрестках и вдоль главных трактов. По большей части страны терпимо относятся к этим сообществам и позволяют им развиваться и процветать.

Одной из таких стран является Амн, где популяция полуросликов гораздо больше населения некоторых государств. В настоящее время халфлингов в восточной части Амна больше чем людей. Изначально полурослики встретились в Амне с сопротивлением и предрассудками, но за последние десятилетия напряженность рассеялась, и полурослики заработали репутацию практичных торговцев и дружелюбно настроенных деловых партнеров.

Крупные сообщества полуросликов часто встречаются вдоль Моря Павших Звезд, а также теперь считается обычным явлением увидеть халфлинга, идущего по улице города, принадлежащего людям. Множество халфлингов, пришедших к морю, ищут источник дохода и приключений.

Если же отложить в сторону исключительные случаи, полурослики довольствуются жизнью, наполненной ведением сельского хозяйства и повседневных занятий. Большинство из них обеспокоено только практическими потребностями жизни. Полурослики очень ценят дружеские отношения и общность, из-за чего они стали неотъемлемой частью многих человеческих и эльфийских обществ в северных пределах Фаэруна.

ИГРА ПОЛУРОСЛИКОМ В ТОРИЛЕ

Полурослики – практичный народ, и они сохраняют хорошее настроение даже перед лицом ужасных обстоятельств. Они стараются не ставить себя в опасные или сложные ситуации и стараются сохранить беззаботное отношение и позитивную точку зрения.

Поскольку географическая катастрофа Магической Чумы переместила тысячи полуросликов, в умах многих представителей расы произошел философский сдвиг. В результате одиночные представители расы сильно рассеялись по миру, многие заразились интересом к приключениям и путешествиям. Полурослики появились во многих крупных городах в качестве участников групп искателей приключений. Эти группы состоят не только из халфлингов, но они разделяют общую основополагающую мысль – не зависимо от того, насколько ты можешь показаться маленьким и ничтожным, право на изменение будущего имеет каждый.

Истории и рассказы о прошлом, независимо от того, есть в них правда или нет, завораживают полуросликов, и многие подобные легенды заманивают халфлингов в фантастические приключения, в которых они исследуют древние руины или спускаются в глубины мира. У многих полуросликов любознательность и дух приключений в крови, которые, в малых масштабах, приводят к частным неприятностям и озорству. Тем не менее, эти особенности дают полуросликам возможность достичь успеха в качестве искателей приключений, и более того, многие уже его достигли.

Люди

Люди являются наиболее многочисленными и широко распространенными среди рас Фаэруна. Люди – строители и разрушители, жизнь которых быстротечна, за которую они способны достичь знаменательных свершений или простых удовольствий. Некоторые говорят, что люди будут контролировать весь Фаэрун в меру одного лишь количества. Хотя многие люди и довольствуются своей простой жизнью и никогда не смотрят за пределы ферм и заборов, окружающих их поселения, всегда найдутся те, кто пожелает расширения и завоеваний.

Описание и Родина

Люди встречаются по всему Фаэруну и Возвращенному Абейру. Живут ли они будучи членами Пяти Компаний на ничейной земле Халруаа или связывающими демонов в северных районах Нарфелла, люди способны жить даже в самых опаснейших местах и суровых климатических условиях.

Другие расы считают, что люди выживают благодаря своей приспособляемости. Даже дварфы, раса известная своей непреклонностью, называют людей упрямыми за их способность процветать, несмотря на все трудности. Однако, на самом деле не все люди живут в благополучии, и во многих странах люди страдают от рук своих собратьев, трудясь в качестве рабов и простых рабочих. Хотя люди и живут на всех континентах, качество их жизни варьируется сильнее, чем у какой-либо другой расы.

В целом люди живут свободной и относительно благополучной жизнью. Большинство представителей расы стараются выкроить денег на жизнь в своем маленьком уголке мира. Многие мечтают о жизни, наполненной роскошью или волшебством, но лишь немногим, чьи амбиции сочетаются с поставленными целями, удастся высоко подняться в своей жизни. Эти примеры включают в себя авантюристов, завоевателей, волшебников и священников – тех, кто пойдет на все, чтобы преодолеть бедственную ситуацию и проблемы своего наследия.

Люди обладают широким диапазоном роста, веса, цвета лица, глаз и волос, которые во многом зависят от региона, в котором они родились. Северяне обладают светлыми волосами и цветом кожи, и они зачастую выше и мускулистее людей с юга. Южные люди обладают темными чертами, стройнее и ниже ростом. Тем не менее, полагаться на различия, связанные с местностью, не стоит, ибо не часто можно с уверенностью сказать о родине человека, не спросив его напрямую.

ИГРА ЧЕЛОВЕКОМ В ТОРИЛЕ

Люди честолюбивы и податливы, как правило, они каждый день проживают с целью и деятельностью. Некоторые люди задумчивы, в то время как другие очень активны, но независимо от того, когда человек принимает решение действовать, он прилагает все силы к достижению успеха.

В целом люди, разобравшиеся в диапазоне всех характеров и темпераментов своей расы, менее суеверны, чем другие расы. Адаптивность людей позволяет им хорошо справиться с проблемами и переменами, которые могут утратить представителя другой расы.

Люди могут пойти любым путем и быть мотивированы практически любой идеей. Человек может стать исследователем и искателем приключений исключительно из желания встретить что-то новое и испытать мир. Подобные люди дальновидны и храбры, видят во всем перспективы и пылко стремятся к переменам. Другие же люди, возможно, консервативны и ненавидят иноземцев, опасаются будущего и озлоблены из-за недавних изменений. Такие люди пойдут на все, чтобы сохранить традиции и существующее положение.

Люди могут иметь лучшие или худшие намерения, так как история показывает, что они способны как к ужасным, так и к героическим поступкам. Для многих людей злейшим врагом является время, которое ограничивает достижения жизни человека. Для другого же злейшим врагом станет он сам. Многие люди изо всех сил пытаются согласовать поступки прошлого с будущими целями. Этот конфликт приводит людей к амбивалентному и хаотичному поведению. Даже самые благонамеренные люди могут пересмотреть свое решение или метаться в выборе между тем, что правильно для других и что лучше для него.

ТИФЛИНГИ

Страдающие от мрачного и зловещего наследия, тифлинги идут сквозь тени прошлого своей расы, наслаждаясь тьмой или пытаясь избавиться от нее. Тифлинги разбросаны по всему Фаэруну в напоминание о далеких временах, когда дьяволы и демоны оказывали активное влияние на эти земли. Как раса, тифлинги процветали, несмотря на предрассудки и суеверное представление об их злой сущности. Они возникли из небытия и тьмы, чтобы активно участвовать в делах Фаэруна.

С падением Мулхоранда, распадом Унтера и превращением Тэй в земли ходячих мертвецов многие тифлинги были вынуждены искать новые дома. Одни обратились к своему старому темному опыту, другие же научились получать удовольствие от свободы и нравственностей своей новой родины.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Тифлинги широко рассеяны по всему Фаэруну. На востоке тифлинги встречаются в Нарфелле и Высшем Имаскаре. Драконорожденные открыто принимают тифлингов в Тимантере. Многие из этих восточных тифлингов продолжают практиковать жестокие традиции своей прежней родины: Унтер и Мулхоранда.

Западные тифлинги стали неотъемлемой частью непрерывной Калимшанской войны. Фракция Мемнона жадно поглощает любых тифлингов мигрантов, которых она может использовать в военных целях. Однако, не все тифлинги выбирают этот путь, и многие селятся на западе и севере, вдоль Побережья Меча, Побережья Дракона и в окрестностях Врат Балдура. В этих местах тифлинги преуспели и поднялись на позиции младшей власти, что позволяет им оставить за спиной свою темную репутацию.

Даже Агларонд, враг Тэй, нехотя терпит тифлингов. Составлявшие большую часть населения Тэй тифлинги в настоящее время находятся на службе Агларонда, защищаясь от нежити, которая сокрушила Тэй и сделала их беженцами. Однако, независимо от того, где они находятся, тифлинги с традиционными предубеждениями, связанными с их расой. Несмотря на то, что за последние десятилетия мнений о злой натуре тифлингов стало меньше, отношение к ним, все же, остается прежним.

Тифлинги могут избежать позора своего происхождения, но им не удастся избавиться от кожи и физических особенностей, которые указывают на их наследие. Хвосты и рога тифлингов говорят об их злых прародителях, и это не считая их красноватой кожи и острых зубов. Поэтому лица многих представителей других рас искажаются в гримасе при виде тифлингов. В то же время у каждого тифлинга свое мнение относительно внешнего вида — некоторые стыдятся своей внешности, а другие непременно гордятся ею.

ИГРА ТИФЛИНГОМ В ТОРИЛЕ

Тифлинги либо принимают свое наследие, либо пытаются избежать его, и, следовательно, существует два различных архетипа тифлингов. Независимо от того, как тифлинги относятся к своим предкам, они высокомерны, но при этом скрытны и ограничены врожденной таинственностью, окружающей их создание.

Тифлинги, знающие о своем прошлом, обращают свое внимание на темные и зловещие события мира, будь то стремление больше узнать о таких случаях или желание помешать их исполнению. Тифлинги встречаются по всему Фаэруну отчасти потому, что они не боятся опасностей мира. В некоторых поселениях живут только тифлинги, потому что представителям этой расы редко нравится вести провинциальный образ жизни. То ли из-за своих предков, то ли из-за культурных особенностей, тифлинги амбициозны и добиваются славы или бесчестия с решимостью.

С другой стороны, некоторые тифлинги отрицают свое происхождение, что подчеркивает их стремление избежать тьмы их далекого прошлого. Это чувство заставляет представителей расы совершать добро в мире, будто они хотят компенсировать какое-то ужасное деяние прошлого. Встречаются и такие тифлинги, которые стыдятся своего наследия, и не хотят ничего, кроме как оставаться в мире незаметными.

Тифлинги авантюристы очень распространены и мотивы их разнообразны. Грубые манеры поведения тифлингов и природные особенности приводят многих к пути плутов и воров или же дает им повод исследовать темные магические искусства. Однако, некоторые амбициозные тифлинги считают, что они очень хорошо подходят на руководящие должности, а также истории рассказывают о тифлингах, которые стали могучими паладинами и военачальниками. В конце концов, для большинства тифлингов самой большой битвой, с которой они когда-либо столкнутся, будет проблема с примирением своего существования, будь оно связано со злом или добром.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ РОЛИ

Расы Торила столь же разнообразны, как его культура и география. Ниже кратко рассматриваются другие существа, населяющие мир.

ГНОМЫ

Гномы настолько редки в Фаэруне, что известны как Забытый Народ. Их маленькие общины находятся в западной части центрального района, Эльтургарде и вдоль побережья Сияющего Моря. Большинство гномов обитает в Подземье, где они известны как свирфнеблины или глубинные гномы. Эти свирфнеблины очень осторожны и держат расположения своих городов в тайне. Зачастую они селятся рядом с дварфами и поддерживают хорошие отношения со своими соседями.

Гномы крайне любопытны, но особый интерес они проявляют к всевозможным магическим вещичкам. Из-за этого интереса многие из них вступали в различные магические организации. Как правило, у гномов нет устремлений и мотиваций больших народов, а потому они довольствуются обычной жизнью. Их любопытство проявляется в самых разных формах, которые зависят от интересов отдельно взятого индивида. Одни гномы предпочитают прилежно впитывать знания из книг и фолиантов в библиотеках и храмах. Другие же стремятся исследовать забытые руины, погрузиться в мир и тайно наблюдать за магическими лабораториями. Несмотря на то, что гномы умеют скрываться из виду, многие из них встречают преждевременную кончину от лап безжалостного драколича, от рук злобного иллитада или разъяренного архимага.

ГОБЛИНЫ

Кочевые племена гоблинов, хобгоблинов и багбиров встречаются по всему Фаэруну. В более широком смысле их не считают разумной и обладающей культурой расой, а внимание на них обращают только ради истребления.

Однако, не все гоблины глупые, а некоторые из них способны выйти за пределы ограниченности своего вида. Истории рассказывают о гоблинах и реже о багбирах и хобгоблинах, которые присоединялись к группам искателей приключений и совершали великие подвиги. Как и герои других печально известных рас, некоторые гоблины смогли стать достаточно знаменитыми, чтобы их приняли в городах, даже если местные жители относятся к ним прохладно.

Как правило, гоблины вспыльчивы и склонны к приступам ярости. Они скрываются в тени цивилизации, нанося удары по ее слабым местам. Гоблиноиды, которые отделяются от своих собратьев, чаще всего остаются так же легкораздражимыми, но все же менее жестокими, чем другие представители этой расы. Тем не менее, хоть некоторые гоблиноиды-авантюристы способны действовать поистине бескорыстно, они рады всевозможным полезным вещичкам, полученным во время исследований и охоты за сокровищами. Гоблины, способные преодолеть тень своего наследия, часто обнаруживают, что стоять под светом гораздо теплее, чем бродить в темноте.

В гоблинских племенах, разбросанных по всему Фаэруну, обычно живет несколько хобгоблинов и багбиров. Племена, состоящие в основном из хобгоблинов и багбиров, встречаются реже, потому что, образовавшись, такие группы часто угрожают цивилизации, и они без промедления устраняются. Гоблины являются вредителями, но, как правило, они беспокоят только отдаленные селения и одиноких путников, а потому на их подлую деятельность закрывают глаза.

ЛИКАНТРОПЫ И ШИФТЕРЫ

Ликантропы всегда жили в тени человеческих и эльфийских государств Фаэруна. Небольшое их количество породнилось с живущими рядом людьми, и поэтому на протяжении многих поколений эта особенность (или проклятие) смены облика слабеет. Многие "вервольфы" и "вертигры" на самом деле шифтеры, народ, который больше не обладает способностью к полному превращению в животную форму, но вместо этого звериные черты проявляются у них в моменты страха или гнева.

Большинство людей считает природу ликантропии проклятием или болезнью, таким образом, шифтеров боятся почти так же, как и чистокровных ликантропов. На самом деле, эти наследственные особенности передаются от родителей к ребенку и не обязательно со злыми намерениями.

Фаэрун испещряют племена и небольшие общины шифтеров и чистокровных оборотней, хотя есть несколько больших известных групп. Внутренние банды ликантропов, плетущие злые замыслы против местных жителей, можно встретить в лесах Оборотней за Вратами Балдура и в Мерцающем Лесу близ Серебристой Луны. Тем не менее, многие шифтеры отказываются от темного пути своего наследия, презирая подобные племена. Например, для некоторых полукочевых групп шифтеров, которые хотят, чтобы их оставили в покое, домом являются Великая Долина и лес Лентир. Шифтеры Дамбрата относятся к незнакомцам подозрительно, но ненависть они испытывают только к дроу.

Многие шифтеры опасаются выпускать своего внутреннего зверя, боясь разбудить дикую наследственность, спящую в их крови. Страх того, что они могут причинить вред невинному в те моменты, когда не способны управлять своим телом, заставляет многих шифтеров быть сдержанными. Шифтеры, преодолевающие этот страх, становятся непоколебимыми союзниками, которые встанут на защиту друга даже перед лицом смерти.

ПОЛУОРКИ И ОРКИ

Полуорки – жестокое племя, сочетающее в себе силу и выносливость орков с хитростью и честолубием людей. Полуорки возникли много лет назад, когда свирепые и неистовые племена людей забредали на земли оркских кланов или наоборот. Людей с "оркскими" чертами можно и по сей день встретить в таких местах, как, например, Северные земли или Вааса, а орки с менее грубой внешностью и нехарактерным коварством рождаются в различных оркских племенах. Общества, состоящие из одних лишь полуорков, довольно редки, но в тех землях,

где орочья кровь преобладает, людей с чертами полуорков среди населения встречается еще меньше.

Из чистокровных орков реже выходят герои, чем из полукровок, несмотря на то, что орков в мире больше. Большинство орков – кровожадные мародеры, которых заботит лишь урчание их голодных желудков и жажда наживы. Однако, незадолго до Магической Чумы сформировалась нация орков, которая с тех пор упорно продолжает бороться за свое существование. Новый вид орков возник в Королевстве Многих Стрел. Их незрелые варварские традиции остались неизменны, но многие представители расы осознали величие цивилизации и открыли для себя чувство удовлетворения, которое можно достичь за счет созидания, а не разрушения. Хоть мародерства орчих банд все еще проблема для всего Фазруна, Многострельные орки сделали все, чтобы изменить репутацию этой пользующейся дурной славой расы.

Обычно орки обладают скверным темпераментом и быстро впадают в ярость. Они легко обижаются и предпочитают решать проблемы с помощью насилия. Хоть орки редко рассматривают несколько решений одной проблемы, они способны справиться с делами, потому что привыкли действовать, а не размышлять. Орки, как правило, неразумны и стремительны, но есть и исключения, такие как король Обальд, которые способны быть величественными, несмотря на дурное наследие и расовую предрасположенность.

Дэвы

Дэвы – одинокие странники, которые бывали во всех уголках Фазруна, редко встречают других представителей своего рода. Эта раса не из этого мира; дэвы пришли в Фазрун, когда многострадальный народ Мулан, рабы Имаскари, призвал своих древних богов в мир, из которого их выдворили. Как и божества Мулан, которые могут послать в Фазрун только лишь своих аватаров, так и сопровождавшие их ангельские слуги должны соединиться со смертной плотью; так появился род полубогов или, как они были известны в Мулхоранде, аасимаров. Дэвы приняли судьбу вечного перевоплощения, как и их хозяева. В течение почти четырех тысяч лет каждый дэв снова и снова перевоплощался в мире Торилы.

Привлеченные неувядающим очарованием мира и его народов, дэвы путешествуют, чтобы обрести новый опыт и увидеть новые земли. Каждый из них перевоплотился множество раз в различных уголках мира; теперь весь Торил их дом. Мало кто из дэвов стремится к большему, чем жизнь, любовь и обстоятельства, в которых они оказываются.

После разрушения Мулхоранда и Унтера во время Магической Чумы, у дэвов не осталось земель, к которым они привязаны, и благочестивых повелителей, которым они дали клятву верности. В прошлом веке они рассеялись по Фазруну, одни в поисках новых оснований для продолжения своей вековой службы, другие же – освобождения от нее. Так или иначе, дэвы, перевоплотившиеся в дальних уголках мира, часто приходят в Фазрун, словно ведомые надеждой вновь увидеть свою древнюю родину. Поэтому дэвы, как правило, проходят через эти земли Фазруна в другие части мира, например, в Дюрпар, Мургом или Теск на востоке и юге и Глубоководье на западе.

Голиафы

Голиафы сильны и выносливы, как скалы гор, в которых живут. Они населяют в основном малоизвестные области восточного Фазруна – горы Теск, Медные горы, Рассветные горы и даже чрезвычайно холодные горы Ледяного Края. Земли вокруг этих областей были малонаселенными еще до Магической Чумы, как и в то столетие, когда они опустели. Мало кто рискнет войти во владения голиафов, да и голиафы не видят смысла покидать свои высокие долины ради опасностей, подстерегающих их в низинах. Но все же, природная страсть к путешествиям заставляет некоторых голиафов решиться отправиться вниз, в земли, которые они созерцают со склонов гор, чтобы просто посмотреть, что там такое или испытать свою храбрость, совершить набег и увести домашний скот, или же поохотиться на опасных монстров.

Голиафы, отправившиеся в далекое от дома путешествие, вскоре обнаруживают, что их большие размеры и боевые таланты открывают огромные возможности среди более низкорослых рас Фазруна. Голиафов-наемников в небольшом количестве можно встретить довольно далеко от дома, например, на Побережье Меча.

Шэйды

Шэйды являются одной из самых грозных рас в Ториле, и в Фазруне их многие боятся. Шэйды произошли от гуманоидов, прикоснувшихся к магии Царства Теней и поборовших ее. Ведомые интригами Шар и Двенадцати Принцев, шэйды стали темным отражением власти, которая много веков назад наделила их магической силой.

Хоть большинство шэйдов ограничивается Незерилом, некоторые из них встречаются по всему Фазруну. Многие шэйды отправляются за границу и действуют от имени своей империи, сея хаос среди добрых народов и создавая союзы с другими злодеями. Шутить не стоит даже с одним шэйдом, ведь каждый из них искусно владеет магией и имеет доступ к силе Царства Теней.

Как правило, шэйды холодны и расчетливы, в любой возможной ситуации они стараются вести себя бесшумно и незаметно. Обычно они следуют темной цели, которой преданы, однако, истории рассказывают о случаях, когда шэйды действуют во имя благородных мотивов или восстают против своих собратьев. По своей сути Царство Теней не является сосредоточием зла, и каждый шэйд может сделать выбор, подчиняться приказам своего народа или нет.