Примечательные расы: Дроу

Больше возможностей для персонажей Дроу

Постой... что это с твоими волосами? И кожей... Клянусь косматой бородой Морадина, ты не элдарин – ты дроу! Стража! Помогите!

Чудовище из Подземья пытается обокрасть меня!

- Энтонас Джинпок, базарный лавочник

Дроу. Грациозные, устрашающие и смертоносные. Вопреки историям о тех из них, кто презрел свою культуру и присоединился к странствующим компаниям поверхности, репутация развращённости и зла всегда будет присуща каждому из народа дроу, сколь бы утончённым, прекрасным и честным от всего сердца не был отдельный представитель тёмных эльфов. Каждому из добрых дроу приходится сталкиваться с тем, что подавляющее большинство их соплеменником мотивируют свои поступки поклонением хаотично-злой богине Лолс, также известной, как Паучья Королева.

Но у каждого отдельного дроу своё, неповторимое сердце. Единицы дроу каждого поколения приходят к выводу, что путь их расы неприемлем для них. Такие дроу пытаются найти свой путь – не столь пропитанный предательством и злобой. Большинство из них гибнут от рук собратьев.

Немногие выжившие навсегда покидают родину. Часто они выбираются на поверхность, в надежде найти людей более широких взглядов, чем их соплеменники. Иногда им удаётся найти убежище, но никогда немедленно и навсегда.

Основы

Некоторые расы наиболее традиционны для Подземелий и Драконов, чем другие. В то время как эльфы и дварфы выступают в этой роли от редакции к редакции игры, самой обожаемой расой, как и прежде, остаются дроу. С тех пор как Дзирт показал, что не все дроу - неисправимое зло, идея отыграть персонажа дроу, в то, или иное время, захватила большинство игровых таблиц и умов игроков. Устойчивую популярность дроу легко понять, ведь так или иначе, большинство игроков хочет побывать в шкуре персонажа с репутацией сексуального, вероломного плохого парня.

Ломая стереотипы

Роль вашего персонажа, в первую очередь, определяется вашим выбором класса. Однако выбор расы может иметь больший вес, решающий, особенно, если вы выбрали дроу и отыгрыш является сильной стороной вашей игровой партии.

Допустим, что остальные игроки за столом уладили отношения с вашим персонажем дроу и уважают его. Но это ещё не значит, что неигровые персонажи, которые встретятся вам, придут к подобному выводу в отношении вашей добросердечной натуры. По сути, у вас есть три способа поведения, при встрече предубеждений по отношению к вашему персонажу.

Первый способ – скрывать свои переживания за улыбкой, и защищаться, только если на вас нападают. Ведь многие неигровые персонажи, подобно большинству настоящих людей, смелые лишь на словах, а не на деле. Но чтобы идти этим путём, нужно быть воистину толстокожим. Довольно трудно улыбнуться и пойти своей дорогой, когда слабоумный варвар, желая увлечь своих компаньонов, выкрикивая байки о том, как он вскоре сделает новый плащ из «вонючей шкуры дроу». Кроме того, в отличие от реальной жизни, вооружённые неигровые персонажи не станут стесняться и применят оружие по назначению, чтобы выказать своё мнение. Это значит, что, исключая агрессию с вашей стороны, вам придётся участвовать в большем количестве боёв, чем вы предполагали встретить на своём пути.

Второй способ, при встрече со светскими предрассудками – спрятать вашу наружность дроу, когда вы находитесь в людных местах, например, на улице. Капюшон и перчатки – отличный выбор, для неожиданных встреч. Однако без дополнительных мер, этот способ малоэффективен в хорошо освещённых местах и когда вы взаимодействуете с неигровыми персонажами в тесных помещениях. Превосходным дополнением к капюшону и перчаткам является маска. В сказочном мире фантастических созданий и не менее удивительных аксессуаров полная маска вполне уместна. Если вас по какой-то причине попросят снять её, убедительно солгите, что эта чёртова маска навсегда прикипела к вашей голове. Если вы идёте путём маскировки, но маски и капюшоны не ваш стиль, вместо этого вы можете тренировать Обман, для улучшения физической маскировки. Вы можете выдать себя или за элдарина или за эльфа, как вам удобней. Небольшой макияж и краска для волос сделают своё дело, таким образом, ваша маскировка пройдёт испытание на прочность, когда вы противопоставите проверку Обмана проверке Проницательности. Магические предметы, которые обеспечивают эффект подобный приёму волшебника Замаскировать себя, такие как *шляпа маскировки*, будут весьма полезны.

Третий способ борьбы с ненавистниками дроу быстро и умело говорить (при помощи тренированной Дипломатии). Многим надменным клоунам просто будет нечего сказать, когда они столкнутся с остроумием и обаянием. Иногда достаточно простых проверок, в других случаях Мастер Игры может пожелать, чтобы вы преуспели в проверке Дипломатии, Проницательности или Обмана.

Призыв темноты

Все дроу обладают врождённой способностью использовать покров  *темноты* или *тёмный огонь* за отдельное столкновение. Как описано в *Руководстве Игрока по Забытым Королевствам*, дроу может использовать то, или другое в любом столкновении.

Во многих случаях использование *тёмного огня* предпочтительнее, по крайне мере, если вы хотите чтобы ваши союзники видели врагов. Обрамляя ваших противников в мерцающий ореол света, вы можете сделать их лёгкими мишенями для себя и союзников. Это особенно эффективно, если у вас есть союзники, результат использования талантов которых зависит от *боевого преимущества***,** как например плуты.

Если вы решили использовать *покров темноты*, вы добиваетесь того, что цель не подвергается атакам. Поместите вспышку вокруг себя, и любой противник с нормальными чувствами будет слеп и не сможет вас атаковать. Однако многие из дружественных персонажей, также не смогут видеть противника . Чрезмерное использование этого таланта может привести к ситуациям, которые досадят вашим компаньонам. Поэтому, прежде чем применять талант  *покров темноты*, определите, не закроет ли облако противника от взора соратников. В противном случае ваши действия могут привести к их неудаче. Несомненно, иногда ослепление противника – превосходное решение, особенно если он особо опасен и ваши спутники тяжело ранены. Удачное размещение покрова темноты может дать необходимое время для того, чтобы ваши союзники использовали второе дыхание, залечили раны или просто спаслись бегством.

Черты Дроу

При правильном выборе черт, они могут дополнить ваши классовые возможности, увеличить способности дроу и оживить персонажа. Этот раздел вводит в игру несколько новых черт, разработанных, чтобы вы создали дроу, который будет вам идеально подходить.

**Черты героического этапа**

Черты этого раздела доступны персонажу любого уровня, выполняющему соответствующие требования.

Танцор Тёмного Огня

**Требование:** Дроу

**Выгода:** Если вы находитесь в клетке смежной с целью, затронутой талантом *тёмный огонь* вы можете сместиться на две клетки в качестве действия передвижения.

Священнослужитель Дроу [Духовный]

**Требование:** Дроу, черта класса Вызов божественной силы

**Выгода:** Вы можете воззвать к божественной силе, чтобы использовать талант черты Священнослужитель Дроу.

**Вызов божественной силы: Талант черты**

**Священнослужитель Дроу\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

*Лолс жестоко наказывает тех, кто выбрался из её сетей.*

**На сцену** ✦ **Духовный Яд**

**Немедленный ответ Дальнобойный** 5

**Триггер:** Противник в пределах дальности таланта преуспевает в спасброске, чтобы окончить состояние

**Эффект:** Цель получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Нож во Мраке

**Требование:** Дроу

**Выгода:** Вы получаете бонус черты +4 к броскам урона против целей находящихся внутри *покрова темноты*. Этот бонус увеличивается до +5 на 11-м уровне и до +6 на 21-м уровне.

Эвакуация тайком

**Требование:** Дроу

**Выгода:** Когда вы преуспеваете в спасброске, чтобы окончить эффект свободным действием вы можете сместиться на 1 клетку и сделать проверку Скрытности, чтобы спрятаться, если вы под превосходным укрытием или под полным покровом.

Альпинист Подземья

**Требование:** Тренированность в Акробатике

**Выгода:**  Вы можете использовать ваш навык Акробатики вместо Атлетики при проверках лазанья по стенам.

Вы также получаете бонус черты +2 к проверкам Акробатики.

**Черты этапа совершенства**

Любая черта в этом разделе доступна персонажу дроу 11-го уровня или выше, удовлетворяющему требованиям.

Облако Яда

**Требование:**11-й уровень,Дроу

**Выгода:** Любой противник, который начинает ход внутри *покрова темноты* получает урон ядом 5.

Господство Тьмы

**Требование:**11-й уровень,Дроу

**Выгода:** Пока вы находитесь внутри *покрова темноты*, стандартным действием вы можете поддерживать его. Каждый раз, когда вы поддерживаете эффект, он длится до следующего хода.

Паучий чародей [Духовный]

**Требование:**11-й уровень,Дроу, черта класса Вызов божественной силы

**Выгода:**  Вы можете воззвать к божественной силе, чтобы использовать талант черты *паучий чародей.*

**Вызов божественной силы: Талант черты**

**Паучий Чародей .**

*Вы перенимаете способность Лолс управлять пауками и дроу.*

**На столкновение** ✦ **Очарование, Духовный, Инструмент**

**Стандартное действие Дальнобойный** 10

**Цель:** Один паук или дроу

**Атака:** Интеллект, Мудрость или Харизма против Воли

**Попадание:** Цель – паук или дроу подчинена до следующего хода.

Повелитель Ядов

**Требование:**11-й уровень,Дроу

**Выгода:** Когда вы попадаете по цели расовым талантом *тёмный огонь*, она получает уязвимость к яду 5 до конца столкновения.

Ткач паутины

**Требование:**11-й уровень,Дроу

**Выгода:** Если вы совершаете критическое попадание при спровоцированной атаке, в дополнение к обычному эффекту, цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Черты эпического этапа**

Персонаж дроу должен достигнуть 11-го уровня или выше, чтобы выбрать следующие черты.

Кулак в ночи

**Требование:**21-й уровень,Дроу

**Выгода:** Однажды за ход, когда вы промахиваетесь рукопашной по цели, находящейся под *покровом темноты*, свободным действием вы можете совершить стандартную рукопашную атаку против другой цели.

Благословленный Лолс

**Требование:**21-й уровень,Дроу

**Выгода:** В любое время в течение столкновения когда вы тратите очко действия, вы восстанавливаете вашу расовую способность Затронутый Лолс, если вы ещё не использовали её ( и можете вновь использовать или *покров темноты* или *тёмный огонь).*