Примечательные расы: Люди

*«Если бы упорство было единственным благодетелем, каждый человек стал бы святым. К счастью, всё не так»*

-Квинсаллас, архимаг Спиральной Башни

Даже после падения империи Нерат, люди не только продолжают существовать, но с успехом борются с темнотой первобытной жизни. Ютясь в маленьких поселениях, согреваемая кострами и непоколебимой надеждой и уверенная в своих способностях, человеческая раса, вновь мечтает о великом будущем собственной империи. Отдельные представители переходят от мечтаний к действиям, стремясь расселиться на необжитой местности или, по крайне мере, огнём и мечом устраняя опасности, мешающие спокойно жить. Обладая способностью приспосабливаться и процветать на всех видах пересечённой местности и в самых неблагоприятных условиях, люди имеют сверхъестественную особенность, невзирая на различия между собой, объединять все свои силы, во время великой нужды, даже если союз существует, пока существует общая беда. Пока дюжина разрозненных баронств, незначительных королевств и свободных городов ссорятся и строят заговоры, играя в альянсы и противостояния, которые могли бы утереть нос матроне дроу, затраты на такие игры лишь замедляют скорость развития расы. Не вопрос, будет ли построена новая великая империя, вопрос только в том, когда? Чувство упорства может вдохновить множество людей отправиться в неизведанные места, хотя у каждого из них на то своя причина. Мотивации людей могут быть как грандиозными, так и мимолётными, а образ действий как альтруистическим, так и эгоистичным. Однако, конечная цель всех людей – раз и навсегда справиться с дремучей дикостью.

Человек первооткрыватель

Люди пускаются в путешествия по диким землям не только ради сокровищ, но и для того, чтобы найти своё место вне силовых структур мелкого дворянства и грязных улиц укреплённых поселений. Иногда они цепляются за идеалы, давно забытые цивилизацией, но чаще они уходят подальше от тех, кто решил подмять под себя часть мира, сугубо для личного блага. И довольно часто путешественники упрямы и тверды как гвозди в достижении своей цели.

Предыстории

**Дитя Диких земель:** Многие человеческие дети рождены вдали от поселений, среди диких земель и воспитаны родителями или большой семьёй. Будучи ребёнком, вы не знали безопасной жизни за городскими стенами, лишь подобие цивилизованной жизни, созданной вашими родителями среди дикой природы. Может быть ваша родина – оплот цивилизации среди выживающий или даже процветающий, среди невежества и дикости. А может даже ваш дом сопротивляется неизбежно наступающей первобытности. В любом случае вас никогда не покинет знание опасности диких мест и того, как выжить оказавшись в них.

*Связанные навыки:* Выносливость, Природа

Черты

Следующие черты обеспечивают несколько вариантов ролей для вашего персонажа, которые помогут ему занять своё место в мире.

**Черты героического этапа**

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

Крепкий орешек

**Требование:** Телосложение 13, человек

**Выгода:** Если вы проваливаете два спасброска от смерти с момента вашего последнего отдыха, вы получаете бонус черты +5 к спасброскам от смерти и можете потратить исцеление при результате спасброска 15 или выше. Если у вас не осталось исцелений, ваше состояние не меняется.

Забудьте обо мне

**Требование:** человек

**Выгода:** Пока вы ранены, вы получаете бонус черты +2 к спасброскам против обездвиживающих, изумляющих, ошеломляющих или ослабляющих эффектов. Увеличьте этот бонус до +3 если у вас есть черта Человеческое упорство.

Неистовое восстановление

**Требование:** человек

**Выгода:** Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, до следующего хода вы можете малым действием использовать второй шанс.

**Черты этапа совершенства**

Любая черта этого раздела доступна персонажу 11-го уровня и выше, удовлетворяющему требованиям.

Боль – не помеха

**Требование:** 11 уровень, человек

**Выгода:** Когда вы ранены, вы получаете бонус черты +2 к спасброскам против продолжительного урона. Увеличьте этот бонус до +3, если у вас есть черта Человеческое упорство. Кроме этого, когда вы ранены первый раз за столкновение, вы игнорируете все эффекты продолжительного урона до следующего хода.

Постоянная угроза

**Требование:** 11 уровень, человек

**Выгода:** Пока вы изумлены , вы по-прежнему способны окружать врагов и совершать провоцированные действия, если вы ещё не совершали их с начала последнего хода.

**Черты эпического этапа**

Черты этого раздела доступны персонажу 21-го уровня и выше, удовлетворяющему требованиям.

Блестящее спасение

**Требование:** 21 уровень, человек

**Выгода:** Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия ,вы оканчиваете один из наложенных на вас эффектов, оканчиваемых спасением.

*Огненная коробка Алдрона*

*Впервые созданная известным волшебником и исследователем Адроном Странником в Дали (автором брошюры Алдрона, путевого журнала, и по сей день используемого охотниками за сокровищами) в ранние дни империи Нерат, эти коробки были дороги и популярны среди следопытов, исследователей всех мастей и людей племён. По крайне мере одну из этих простых и относительно дешёвых коробок, можно было найти у любого уважающего себя торговца. В приграничных землях многие волшебники и изобретатели создавали огненные коробки, чтобы помочь исследователям или нажиться за их счёт, пребывая на краю цивилизации по своим магическим делам.*

***Неожиданное убежище:*** *Это произошло на продуваемом ветрами холме дождливой ночью, когда персонажи собрались в пределах пяти клеток вокруг огненной коробки Алдрона, оставленной здесь кем-то. И хотя лагерь был давно покинут, он мог многое рассказать о бывших его владельцах и о их судьбе.*

***Спасибо за помощь:*** *После того как персонажи помогли трапперам спастись от банды орков мародёров, охотники пригласили игроков присоединиться к ним вокруг огненной коробки Алдрона и отведать супа. Если приключенцы выразят интерес к коробке Алдрона, трапперы ни за какие деньги не согласятся продать её, но поведают историю об исследователе, искавшем древние руины проклятого Бетьюин , который также владел огненной коробкой. Хотя охотники никогда сами там не были, они знали, где располагается это место. Узнав что случилось с пропавшим исследователем, персонажи в добавок смогут обзавестись собственной огненной коробкой.* *.*

***Магические предметы***

|  |
| --- |
| **Огненная коробка Алдрона** |
| *Эта маленькая коробка сделана из тёмноокрашенной сосновой древесины и густо усеяна магическими символами.*  **Чудесный предмет** 520 зм  **Свойство:** Коробка открывается (стандартным действием) освобождая магический походный костёр. Огонь в костре горячий, удобный и не может быть затушен как либо, кроме закрытия коробки (ещё одно стандартное действие). |

Крестоносец цивилизации

Кто-то приходит в дикие земли, чтоб влачить среди них своё существование, другие же с целью нести свет цивилизации в неосвоенные области мира. Странствующий паладин или жрец служащий Эратис, потенциальный тиран, возносящий молитвы Бэйну или идеалист, движимый лучшими побуждениями и желающий сделать мир безопасным для всех, все эти люди неустанно работают над тем, чтобы сделать мир более цивилизованным. Иногда их работа не обходится без меча, но крестоносцы цивилизации чаще используют дипломатию и взаимопонимание, чтобы приобрести друзей среди наиболее разумных существ, встречающихся им в диких местах. Под час, крестоносцам удаётся привести к цивилизованной жизни столько будущих союзников, сколько они вообще встречают.

|  |
| --- |
| **Топор лесоруба** |
| *Этот нормальный на вид топор легко прорубает просеку сквозь все формы растительной жизни.*  Урв 2 +1 520 зм Урв 17 +4 65 000 зм  Урв 7 +2 2 600 зм Урв 22 +5  325 000 зм  Урв 12 +3 13 000 зм Урв 27 +5 1 625 000 зм  **Оружие:** Топор  **Улучшение:** Броски атаки и урона  **Критический:** +1к8 урона за каждый плюс, или +1к10 урона за каждый плюс против растительных созданий  **Талант (на день):** Стандартное действие.  *Эффект:* Вы уничтожаете растительность, изменяя всю труднопроходимую местность, если она такова в основном из-за растительности, ближней вспышкой 3 до нормальной поверхности.  *Уровень 12:* ближняя вспышка 5.  *Уровень 22:*Любая труднопроходимая, блокирующая или ещё как либо затруднённая для передвижения местность, если это обусловлено наличием растительности, в ближней вспышке 5 становится нормальной местностью. |
|  |

Предыстории

**Вестник цивилизации:** Вы – идеалист, личность, которая убеждена, что цивилизация и воля закона, пусть пока и не безупречного, создают лучшие условия для существования людей. Может быть, что власть закона осуществляется единолично, тираном или диктатором. Может всё проходит мягче и содержательней. В любом случае, цивилизация много лучше, чем темнота и первобытность, господствующая над большей частью мира. И очевидно, что ситуация не разрешиться сама по себе. Миру необходимы отважные люди, которые принесут свет цивилизации в темноту дикой природы, и помогут добрым людям, пойманным в ловушку первобытного существования, но желающим лучшей, более упорядоченной и стабильной жизни.

*Связанные навыки:*Дипломатия, Проницательность

Черты

Следующие черты обеспечивают больше возможностей для вашего персонажа, помогающих ему нести цивилизацию в первобытные области.

**Черты героического этапа**

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

Тираническая передача Бэйна [Духовный]

**Требование:** классовая черта *вызов божественной силы*, поклонение Бэйну

**Выгода:** вы можете взывать к могуществу вашего божества, чтобы использовать *тираническую передачу Бэйна*.

|  |
| --- |
| **Тираническая передача Бэйна Талант черты** |
| *Вы взываете к Бэйну, чтобы передать мешающий вам эффект кому-то более приспособленному снести его последствия.*  **На сцену** ✦ Духовный  **Немедленное прерывание Ближняя** вспышка 5  **Вызов божественной силы:** Вы можете использовать вызов божественной силы только один раз за сцену.  **Триггер:** Вы или ваш союзник в пределах вспышки становится ошеломлённым, обездвиженным, изумлённым или замедленным |
| **Эффект:** Вы передаёте эффект себе или другому союзнику в пределах вспышки. |

Прогресс Эратис [Духовный]

**Требование:** классовая черта *вызов божественной силы*, поклонение Эратис

**Выгода:** вы можете взывать к могуществу вашего божества, чтобы использовать *прогресс Эратис*.

|  |
| --- |
| **Прогресс Эратиса Талант черты** |
| *С помощью этой короткой молитвы Эратис, вы призываете ваших союзников двигаться напролом, сквозь дикую местность.*  **На сцену** ✦ Духовный  **Малое действие Ближняя** вспышка 5  **Вызов божественной силы:** Вы можете использовать вызов божественной силы только один раз за столкновение.  **Цель:** Вы и каждый союзник в пределах вспышки |
| **Эффект:** Цель игнорирует труднопроходимую местность до конца следующего хода. |

Замена навыка

**Требование:** 2-й уровень, человек, дополнительный неограниченный талант расовой черты.

**Выгода:** Вы обмениваете дополнительный неограниченный атакующий талант на любой талант навыка, требованиям которого вы удовлетворяете. Вы можете поменять этот талант, изучив другую черту.

*Магические предметы*

|  |
| --- |
| **Путеводная звезда Эратиса Уровень 4+** |
| *Имеющий форму шестерни объятой пламенем надежды, этот символ веры приносит свет во тьму.*  Урв 4 +1 840 зм Урв 19 +4 105 000 зм  Урв 9 +2 4 200 зм Урв 24 +5  525 000 зм  Урв 14 +3 21 000 зм Урв 29 +6 2 625 000 зм  **Инструмент:** (символ веры)  **Улучшение:** Броски атаки и урона  **Критический:** +1к8 урона огнём за каждый плюс  **Талант (не ограниченный):** **Малое действие**. Символ веры излучает яркий свет в радиусе 20 клеток. Вы можете притушить или убрать свет малым действием.  **Талант (на день):** **Свободное действие**. *Триггер:* Вы поражаете противника атакой излучением, используя символ веры.  *Эффект:*Поражённое создание излучает яркий свет в радиусе 20 клеток, что даёт вам боевое преимущество против него(спасение оканчивает оба эффекта). |
| *Скипетр Бейна Уровень 4+* |
| *Этот могущественный скипетр, покрытый символами Повелителя Тиранов, является как злобным оружием, так мощным инструментом.*  *Урв 4 +1 840 зм Урв 19 +4 105 000 зм*  *Урв 9 +2 4 200 зм Урв 24 +5  525 000 зм*  *Урв 14 +3 21 000 зм Урв 29 +6 2 625 000 зм*  **Оружие: *Булава***  **Улучшение:** *Броски атаки и урона*  **Критический:** +1к12 при использовании в качестве оружия или +1к8 при использовании в качестве символа веры  **Свойство:** Скипетр Бэйна может использоваться в качестве символа веры  **Талант (на день):**Свободное действие.  *Триггер:* Вы наносите цели критический урон, используя скипетр Бэйна.  *Эффект:* Вы не наносите дополнительный урон при критическом попадании, взамен вы доминируете над целью до следующего хода. |