Примечательные расы: Дварфы

Рождённые горном

Дварфы Рождённые горном хорошо помнят ошибки прошлого. В свитках и сказаниях, передаваемых из уст в уста, живо порабощение великанами и предательство создателя дварфов Морадина. В эпоху Борьбы, сбросив оковы рабства, дварфы оглянулись на своё освобождение с гордостью и печалью. Они гордились тем, что оставили за спиной множество убитых великанов, но велика была и их скорбь по павшим товарищам. Многие выжившие в эти тёмные дни продолжили жизнь азерами и галеб дурами, тем самым наполняя сердца рождённых горном несмываемым позором. Бегство от повелителей великанов настало слишком поздно, для многих дварфов рождённых горном, т.к. скрытая элементальная энергия, влияющая на них во время их тяжёлого труда, постепенно, незначительно изменяла их, тем не менее изменения настолько сильны, что совершенно отделяют рождённых горном от их дварфийских родственников. Рождённые горном принадлежат двум мирам, их природная суть борется с пытающейся поглотить её, элементальной проказой. Чтобы сохранить себя и остаться свободным, каждый рождённый горном дварф беспрестанно борется, всегда помня о том, что однажды его Я, может быть уничтожено.

Играйте рождённым горном дварфом, если вы хотите...

✦ Отомстить дварфов, сгинувших в рабстве великанов и их злобных союзников.

✦ Взывать к силам элементов, чтобы покарать врагов.

✦ Быть представителям расы, которой подходят классы друид, варвар и хранитель.

Физические качества

Большинство рождённых горном дварфов могут походить на своих дварфийских родичей. У них одинаковый рост, вес, живут они также долго, их снаряжение вооружение и броня дварфийского производства. Однако рождённые горном безволосы, и часто татуируют черепа клановыми знаками или насечками показывающими количество убитых врагов. Рождённых горном дварфов иногда называют серыми дварфами, так как цвет их кожи никогда сильно не отличается от серого, варьируясь от бледного гранита до цвета чёрного сланца.

Игра Рождённым горном дварфом

Рождённые горном дварфы - могучие войны неустанные и стойкие компаньоны, и надёжные союзники.

Они крепко хранят свою вину в памяти и стремятся отомстить память дварфов, которые остались позади, превратившись теперь в азеров и галеб дуров. Честь – это всё для рождённых горном, и многие из них проводят всю жизнь в борьбе за высочайшие идеалы, установленные ими для себя.

Рождённые горном видят своё предназначение в очищении запятнанной истории своего народа и восстановлении своей репутации с помощью славных достижений. Они склонны к устрашающим взрывам эмоций и необоснованной агрессии, но рождённые горном упорно борются со своим неистовством, зная что оно исходит от того, что их тела и души подверглись касанию безжалостных элементальных сил. Тем не менее, бывают моменты, когда зло живущее в душах рождённых горном находит выход, свидетелем чего стало множество мёртвых орков, великанов, огров и других отпрысков нечестивых угнетателей народа рождённых горном.

В отличие от обычных дварфов, рождённые горном редко обращаются к богам, особенно к Морадину. Они осуждают Отца Горна за ужасы, свалившиеся на их головы, на заре сотворения мира. Вместо того чтобы раболепствовать перед презренным божеством, рождённые горном обращаются за покровительством к своим предкам, взывая к ним с помощью могущественных ритуалов, чтобы получить совет и благословление, а так же чтобы развеять сомнения и не ошибиться в выборе того, кому стоит передать важные обязательства. Именно поэтому большинство искателей приключений, выходцев из рождённых горном, предпочитают классы, в основе которых лежат первородный и псионический источник силы.

Рождённые горном дварфы практически не поддерживают отношений с обычными дварфами . Это на все сто обусловлено моральными соображениями последних. Большая часть обычных дварфов вспоминают о прошлом своего народа с возмущением, но не испытывают особой вины за своё прошлое. Рождённые горном, с другой стороны, стыдятся того, что они могли бы освободить всех дварфов, и пока хоть один дварф, пусть и искажённый, остаётся в плену, рождённым горном нет покоя. Обычные дварфы, не разделяющие этой точки зрения, считаются трусами, и это часто приводит к насилию по отношению к ним.

Дварфийский свод имён, включающий имена кланов, у рождённых горном расширен. Личные заслуги очень важны для этого народа, и часто, представляясь, они добавляют их к клановому имени.

**Характеристики рождённых горном:** Высокомерные, отважные, суровые, гонимые, нетерпеливые, горделивые, молчаливые, буйные

Предыстории Рождённых горном дварфов

Рождённым горном подходят следующие элементы предыстории

Нерадивый отпрыск

Вы порвали с традициями вашего народа, отреклись от комплекса вины и стыда, чтобы пойти своей дорогой. Так как убеждения рождённых горном достаточно закоренелы, должно было случиться что-то из ряда вон выходящее, чтобы ваше мировоззрение изменилось. Вы могли стать свидетелем безжалостности азеров, увидеть как галеб дуры прислуживают поработителям великанам или вы попытались помочь одному из азеров и увидели, что ваша помощь оказалась непрошенной. Как вы покинули свой народ? Уползли ли вы тайком, закатили скандал или вырвались силой? Каково вам во вновь обретённой изоляции? Как поменялись ваши цели с момента отречения от своего народа?

*Связанные навыки: Подземелья, Природа*

Хранящий ненависть

Рождённые горном доверяют хранение книг, содержащих записи о несчастьях низошедших на их клан, Хранящим ненависть. Вы провели вашу юность в тренировках, чтобы пополнить ряды Хранящих, за это время изучив древние тексты, впитывая ненависть к врагам того времени с каждой прочитанной страницей. Каковы ваши нынешние взгляды? Вы затаили на кого-то из врагов особую злобу? Что произойдёт, когда вы встретитесь с объектом своей ненависти лицом к лицу? Вы больше не служите Хранящим Ненависть, что же заставило вас покинуть родную крепость? Вы выполняете задание? Или вы выжили при нападении на вашу родину?

*Связанные навыки: Магия, Запугивание*

Убийца орков

Всем рождённым горном необходимо бороться с элементальным искажением в душе, но не всем удаётся удержать ненависть в себе. Мастера боя умеют направлять эту разрушительную энергию в полезное русло, собирая ударные группы для выслеживания и уничтожения орочьих племён. Эти походы наиболее губительны, поэтому в них отбирают самых отчаянных и безбашенных воинов. Вы были одним из таких бойцов, но в отличии от них вы остались живы. Вы могли выжить из за того, что ни один из врагов не остался в живых. А может просто вам повезло. Или вам было поручено особое задание и вы не находились среди остальных берсерков в момент битвы, и как либо избежали боя. Как вы относитесь к случившемуся? Вы вернулись домой? Если да, то как вас приняли?

Огнекованный чемпион

*Что может быть лучшим оружием против наших врагов, чем обращение против них того бедствия, которым они поразили наш народ?*

**Требование:** Наследие Рождённого горном

Древнее несчастье павшее на рождённых горном дварфов проявляется различными способами. Не смотря на то, что все рождённые горном схожи на вид и каждый из них готов разить врагов, лишь немногие становятся величайшими героями кланов, являя невероятную мощь на поле брани. В миг, когда ярость рождённых горном вырывается наружу, их тела окутывает сияющее пламя, затмевая их очертания и обжигая врагов. Единицы дварфов способны перенести такое преобразование. Даже наиболее крепкие здоровьем не могут долго устоять перед пламенем, пылающим внутри, но редким мастерам удаётся научиться контролировать этот пожар и использовать его при крайней необходимости, испепеляя врагов.

Черты пути Огнекованного Чемпиона

**Выкованный в пламени(11-й уровень):** Ваше сопротивление огню возрастает на величину, равную половине вашего уровня, также ваши атаки игнорируют сопротивление огню, равное вашему уровню.

**Обжигающее действие(11-й уровень):** Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительную рукопашную атаку и попадаете, каждый противник, смежный с вашей целью получает 10 единиц урона огнём. На 21-м уровне увеличьте урон огнём до 15.

**Огонь в крови(16-й уровень):** Пока вы находитесь в раненном состоянии, любое существо в смежной с вами клетке получат урон огнём 5. Этот урон увеличивается до 10 на 21-м уровне.

Таланты Огнекованного чемпиона

|  |
| --- |
| **Удар горна Атака Огнекованного Чемпиона 11** |
| *Сверкающее пламя извергается из вас, вспыхивая с жаром, заставляющим ваших врагов в ужасе отпрянуть .* |
| **На сцену, Огонь, Оружие** |
| **Стандартное действие Рукопашное оружие** |
| **Цель:** Одно существо |
| **Атака:** Сила, Телосложение или Мудрость против КД.  **Попадание:**Урон 2[Ор]+Модификатор Силы, Телосложения или Мудрости.  **Эффект:** Каждое существо находящееся в смежной клетке получает урон. огнём 5. Клетка, в которой находитесь вы и каждая смежная наполняется дымом до начала следующего хода. Все эти клетки считаются зоной слабо ограниченной видимости. |

|  |
| --- |
| **Пылающее хладнокровие**  **Приём Огнекованного Чемпиона 12** |
| *Находясь на волоске от смерти, вы, тем не менее,не забываете о невзгодах павших на ваш народ и пламя вашей ненависти придаёт вам сил.* |
| **На день** |
| **Не действие Персональный** |
| **Триггер:** Вы совершаете спасбросок от смерти |
| **Эффект:** Вы автоматически выбрасываете 20 при спасброске от смерти. |

|  |
| --- |
| **Форма Духа Горна**  **Атака Огнекованного Чемпиона 20** |
| *Беды постигшие вас и ваш народ, заставляют пламя вашей души изливаться неистовым потоком,до тех пор, пока всё вокруг вас не разрушиться, обратившись в пепел .* |
| **На день** ✦ **Огонь, Превращение** |
| **Малое действие Персональный** |
| **Эффект:** Вы принимаете форму Духа Горна до конца столкновения. Пока вы находитесь в этой форме, ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон огнём 5.  Однажды за столкновение, находясь в форме Духа Горна, вы можете совершить следующую атаку. |
| **Стандартное действие Ближняя вспышка 1** |
| **Цель:** Каждый противник в пределах вспышки  **Атака:** Сила, Телосложение или Мудрость+9 против Реакции  **Попадание:** 3к10 + Модификатор Силы, Телосложения или Мудрости урона огнём, вы отталкиваете цель на 5 клеток, также цель получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).  **Промах:** Половина урона, также цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). |

Черты героического этапа

Унаследованный гнев

**Требование:** Наследие Рождённого горном

**Выгода:** Пока вы находитесь в раненном состоянии, вы получаете бонус к скорости +1.

Наследие рождённого горном [Дварфийская родословная]

**Требование:** Дварф

**Выгода:** Вы получаете талант *элементальное наследие*. Также вы получаете сопротивление 2 урону кислотой, холодом, огнём и электричеством. Эта сопротивляемость увеличивается до 3 на 11-м уровне и до 5 на 21-м уровне.

|  |
| --- |
| **Элементальное наследие**  **Расовый талант Рождённого горном** |
| *Вы позволяете элементальной энергии обвести ваших врагов вокруг пальца и оставить их не с чем.* |
| **На сцену** ✦ **Кислота, Холод, Огонь или Электричество** |
| **Свободное действие Персональный** |
| **Триггер:** Вы попадаете по врагу атакой |
| **Эффект:** Атака причиняет дополнительный урон 3 кислотой, холодом, огнём или электричеством.  *Уровень 11:* Атака наносит дополнительный урон 6. |

*Уровень 21:* Атака наносит дополнительный урон 9.

Несгибаемость железной кожи

**Требование:** Наследие рождённого горном

**Выгода:** Увеличьте сопротивляемость полученную от черты Наследие Рождённого Горном до 5. Эта сопротивляемость увеличивается до 10 на 11-м уровне и до 15 на 21-м уровне.

Ненависть в жилах

**Требование:** Наследие Рождённого Горном

**Выгода:** При использовании *элементального наследия*, вы также получаете бонус +2 к следующему броску атаки, до конца следующего хода.

Гневное наследие

**Требование:** Наследие Рождённого Горном

**Выгода:** Первый раз, когда вы становитесь раненным в течении каждой сцены, вы восстанавливаете возможность использования э*лементального наследия.*

Черты этапа совершенства

Улучшенное наследие

**Требование:** 11-й уровень,Наследие Рождённого Горном

**Выгода:** Увеличьте дополнительный урон, наносимый при использовании *элементального наследия* до 4. На 21-м уровне он увеличивается до 6.

Яростный всплеск

**Требование:** 11-й уровень,Наследие Рождённого Горном

**Выгода:** Когда вы используете второе дыхание, вы также получаете временные хиты равные половине значения вашего исцеления.