Эльфы

Автор Брюс Корделл

Перевод Вальгринд

Впервые появившись на сайте D&D в сентябре 2005 года, серия статей "Дизайн и Разработка" с тех пор стала его основным разделом. По мере того как приближается 4-ое издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го издания. Мы не только позволим вам взглянуть, на то, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы процесса разработки, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

Песни тысяч птиц разносятся по первобытному лесу. Эти древние, девственные и первородные леса никогда не чувствовали металлического жала топора, и неестественного жара того огня, который жжет не только дерн и подлесок. Живые, одетые корой колоны держат на себе многие слои высочайшего свода, пропускающего вниз свет невообразимых изумрудных и золотых оттенков.

Тайны дремучих и древних лесов крепко охраняются и немногие знают о тех диких существах, что ходят под сенью их ветвей. Серебряные олени, мудрые зайцы, единороги, бабочки размером с ястреба и древесные совы, прожившие больше ста зим в надежном дупле древней сосны.

Воистину немногие, кроме эльфов.

Большинство эльфов дикие обитатели лесов, которые охраняют свои земли неслышными и смертоносными стрелами с высоких ветвей. Ведя свой род от фей, эльфы жили в этом мире очень долго и закалились в его трудностях. Выкованные неуправляемой дикостью природы и отточенные суровыми уроками орков, людей и иных существ этого мира, которые с радостью их преподают, эльфы пошли не потому пути, что их собратья эладрины. Эльфы полагаются на выстраданную в боях интуицию и острые как наконечник стрелы чувства, а не на рассудок, интеллект и споры, как свойственно эладринам. Однако, как и эладрины, они страстно ненавидят своих дальних родственников дроу.

Эльфы народ известный глубокой, но кратко живущей страстью. В них легко вызвать восторженный смех, слепую ярость или даже горькие слезы. Эльфы обладают глубинной, интуитивной связью с природным миром, в котором обитают и часто замечают такое, что не могут или не желают замечать другие. Они склонны скорее к импульсивности, чем к долгим раздумьям, хотя сами бы они сказали, что предпочитают действовать адекватно моменту.

Эльфы, иногда называемые лесными эльфами, дикими эльфами или сильванскими эльфами, обычно собираются в племена и отряды состоящие из трех и более семей. Эти племена менее озабочены родственными связям и происхождением, чем доказанным знанием леса и охотничьими умениями и обычно ставят во главе племени самого мудрого и чуткого его члена. В очень больших племенах «эльфийский вождь» вместо этого носит титул «короля или королевы эльфов». Однако, в большинстве племен, даже самый низший из его членов считает себя в праве высказать свое мнение любому другому эльфу независимо от положения вплоть до главы племени.

Большинство эльфов чтят мир природы, но больше всего они любят леса. Они никогда не рубят деревья и строя постоянные поселения, они делают это, аккуратно выращивая и сплетая беседки, дома на деревьях и трапы из живых ветвей. Они предпочитают магию природы волшебной магии. Эльфов привлекает как поклонение богу фей Кореллону, так и Обад-Хаю, богу диких земель. Одновременно духовные и практичные, эльфы воплощают собой самые мирные и самые неистовые аспекты мира природы.

Об авторе

Брюс Корделл дизайнер **D&D**, но за двенадцать лет работы в игровой индустрии, он занимался миниатюрами, коробочными играми, коллекционными карточными играми, играми по системе d20 и многим другим. Брюс участвовал более чем в 60 работах, в том числе *Expanded Psionics Handbook*, *Libris Mortis* и *Expedition to Castle Ravenloft*. Также в его послужном списке значатся три опубликованных романа в мире *Forgotten Realms* (*Lady of Poison*, *Darkvision* и *Stardeep*) и еще один на подходе.