Дети Тьмы

С момента древнего предательства, дроу поселились в глубинах земли, и приняли помощь Паучьей Королевы, где затем и страдали от ее безумной прихоти и требований. Для большинства, там нет другой жизни, кроме служения Лолт. Самое большее, что они хотят, это быть сосудом ее темных желаний, а любое отрицание прихотей богини, карается непередаваемой агонией, презрением, изгнанием и, обычно, уничтожением. Мало кто рискует даже подумать о разрушении традиций, которые складывали их культуру сотни, если не тысячи лет, ведь все что вы скажете, и даже подумаете, становится известным Паучьей Королеве.

Дроу живут в таком обществе, где измена является обычным делом, где яд может оказаться в любом кубке, и где каждая тень сулит медленную и мучительную смерть. В таких условиях, удивление вызывает, если кто-то решится сбежать из лап зла. Действительно, только единицы нашли в себе смелость сопротивляться матриархату и власти демонов своего мира. Большинство из них было раздавлено под каблуком своей безжалостной богини, на кровавом алтаре, и послужили предупреждением для других храбрецов. Некоторые сумели бежать в глубь Подземья, но затерялись в лабиринте пещер и туннелей, и в итоге умерли от голода, жажды, или от лап одного из множества бесчисленных монстров, которые охотятся в этом темном мире. И только единицы смогли вырваться из трясины гниения и разложения, к чистому воздуху мира поверхности, но даже здесь, удачливая душа должна постоянно быть на чеку, так как ненависть Лолт особенно сильна к тем, кто сумел вырваться из ее ядовитых лап.

ДРОУ В КОРОЛЕВСТВАХ

Дроу занимают особое место в *Забытых Королевствах*, и Зв эти годы внесли такой вклад в весь сеттинг, что теперь существование авантюриста дроу в Королевствах гарантировано. Вдохновленный ли неким известным дроу следопытом, или желанием играть темным и мрачным персонажем, который двигается с группой на краю тени, играющий персонажем дроу, попадает в ловушку стереотипов, которые всегда основываются на загадочности этой злой расы. Конечно, нет ничего плохого в игре типичным дроу или немного измененным, под свои собственный нужды, но на самом деле вы имеете широкий выбор, который способен дать новую жизнь для устарелого стереотипа дроу.

Дроу в Цифрах

Хотя мнение о героях и злодеях дроу сложилось благодаря книгам, авантюристам, и игровым продуктам, так же важно заметить их место в D&D, хотя бы в качестве в виде цифр. Раскрыть великую тайну о положении, которое занимают дроу в умах обычного народа во всем мире. Бестиарий представляет врагов дроу с 11 по 15 уровень, размещая из в нижней части пути совершенства. По существу, они представляют собой угрозу и врагов, которые находятся за пределами обычного человека, они существуют далеко за пределами угроз обычного члена наземной расы. Фактически, проверка Магии Сл 20, дает только основное описание этой расы, основанное на самых известных ее представителях. Конечно, мудрецы, лидеры и личности с более обширными знаниями о мире, обычно знают больше, об этих хитрых злодеях, но для обычного мирского человека, дроу скорее миф, чем реальность. Даже те народы, которые знают дроу (один из двадцати), имеют скудные знания, которые ограничиваются тем, что это подземный народ, который делает вылазки на поверхность для поиска новых рабов. А знания о Лолт и ее влиянии на них, практически равны нулю.

Но есть и исключения. Эльфы и эладрины знают о дроу достаточно много, благодаря своей исторической связи. Так же, дроу охотятся на эльфов и эладринов намного больше, чем на остальные расы поверхности, что создает для них большую угрозу. До сих пор, среди мелких и отдаленных поселений, можно увидеть одиноких эльфов, эладринов и полуэльфов, вероятно, никогда не видевших дроу, и не знающих, что делать, если они случайно столкнуться с ними. Только мудрецы и сильнейшие члены этих поселений могут знать больше, но обычно они говорят, что дроу неуловимый, редкий и очень непонятный народ, который существует как далекая и темная угроза.

Поэтому, персонажи дроу должны более свободно путешествовать по миру, чем многие ДМы обычно позволяют. Когда они имеют дело с обычным народом, продавцом, барменом, мастером и с другими личностями, они могут подумать, что внешность персонажа странна, и может даже вызвать тревогу, но если персонаж будет держаться спокойно и вежливо, то угроза его внешнего вида, не будет вызывать агрессию. Значит ли это, что персонажи дроу будет свободны от предубеждений и гонений? Не всегда: Люди, которые знают о дроу много, сразу и без лишних слов будут проявлять признаки страха или агрессии. Главный враг для группы авантюристов, тот, кто слишком хорошо знаком с темной природой дроу. И хотя персонажи дроу могут с легкостью общаться с незнающими людьми, они всегда должны быть бдительны, что бы не привлекать лишнего внимания тех, кто может воспринимать их как реальную угрозу.

Обычаи и Традиции Дроу

Влияние Лолт на дроу не преуменьшено. Общество дроу построено на страхе и амбициях, где сила, коварство и жестокость вознаграждаются, а слабость, жалость и прощение подавляются на корню. Положение для дроу – это все, и любой темный эльф ищет возможность продвижения, любыми способами. С самого рождения, дроу получают предательство и жестокость вместо заботы и любви. И дети, которые погибали от голода и других необходимостей, считались слабыми. Если они выжили, то значит, стали сильными. Если нет, то это означало уменьшение хлопот. Дети, которые показывали сострадание, терпели жестокое наказание, и выбирали, либо терпеть муки, либо мучить других. В результате, жестокие и кровожадные дети дроу избегали наказаний, и что более важно, выживали.

Дроу несут свои ранние уроки через всю жизнь, соперничая за скудные ресурсы, славу и продвижение, с той же цепкостью, с которой научились обходиться в детстве. Мужчины дроу выделяют себя убийствами, изменой и страшным предательством, чтобы задеть честь других, в надежде добиться более высокого места, или завоевать более хорошее место около важной повелительницы. Честолюбивый дроу должен заботиться о своем статусе, чтобы его рост способствовал получению лишнего внимания, которое обычно выражается, в форме временных союзов между теми, кто стоит ниже, и теми, кто стоит выше. Такие союзы часто приводят к двустороннему и быстрому падению.

Аутсайдеры видят женщин дроу как, инструмент для повышения своего статуса, но эти пути довольно рискованны, потому что жажда борьбы превышает мужскую солидарность. Женщины дроу могут стать жрицами Лолт и пресекать их пути к владению великой силой. Тот, кто ищет путь, отличный от духовного, находит себя в борьбе со своими соперницами, а так же в устрашении мужчин.

Учитывая ужасную конкуренцию, проникающую в любой уровень общества дроу, и капризные прихоти их темной и ужасной богини,

становится ясно, что города и поселения дроу существуют на грани краха, который зависит от роста и падения знатных домов, и индивидуальных достижений великих вершин славы, которые в любую минуту могут обернуться штормом отравленных клинков. По этому, порабощенные дроу, изнывающие под жестоким кнутом, грозят восстать против своих повелителей, чтобы обрести долгожданную свободу, пока блуждающие ужасы глубин Подземья кипят от ненависти в войне против поселений, желая поработить и пожрать их. Против этого сложного и смертельного мира должен сражаться персонаж дроу.

Побег от Прошлого

Каждый персонаж дроу должен бороться с самого рождения. Если он родился в анклаве дроу, персонаж должен был как-то преодолеть ужасы прошлого, а игрок должен решить, почему и как персонаж превзошел свое воспитание и стал героем. Вы можете использовать следующие готовые опции или взять основную идею и создать свою собственную историю.

Необычный: Вы любопытное отклонение от нормы. Вам, каким-то образом, удалось избежать ужасных наказаний, пережить жестокую борьбу своего детства, и ускользнуть от своего народа, до того, как вас смогли настигнуть. Сочувствующие люди, которые видят ваше доброе сердце, могут скрыть вас от преследования вашего народа. Или вы могли родиться в окружении величия, и затем были похищены, чтобы потом сражаться против своего народа, или ваша душа, смогла выбраться из города, захваченного иллитидами, дуергарами или слугами аболета. В любом случае, вы практически не имеете личных характеристик, которые соответствуют дроу.

Преследуемый: Вы сполна испытали все ужасы детства в городе дроу, и чтобы выжить, стали активным участником злых актов в борьбе дроу. Каждый раз, когда вы вонзаете нож в своего соперника, бьете кнутом раба, или спите с демоном, чувство вины и ненависти к самому себе переходит всякие границы. Вы сумели вырваться из тьмы, но ваши воспоминания, полные видений из вашего прошлого, следуют за вами и убивают ваши мечты. Но вы решили это компенсировать, в надежде, что сможете сбежать от кошмаров вашего прошлого.

Непримиримый: Вы не можете смириться с тем, что вы совершили. Это было необходимо, чтобы выжить. Убийство, штурм, воровство, или ужасное предательство, все это часть вашей цены на жизнь. Теперь, когда вы свободны от старой жизни, вам больше не нужно делать эти вещи. Однако, вы прибегаете к рукоприкладству, если ситуация не оставляет другого выхода, и тогда вы погружаетесь в свое темное прошлое.

Беспокойный: Вы смогли убежать от прошлого, но не бесплатно. Испытания сломили вас, и ваш разум похож на разбитое зеркало, а ваши воспоминания всегда являются несвязанными, запутанными отрывками. Степень вашего безумия может быть умеренной, или тяжелой. Вы можете быть эксцентричным и странным, но не имеете ненормального поведения. Например, это может выражаться в одержимости чистотой, чувством дискомфорта среди людей, или среди представителей

отдельной расы, проведении особого ритуала, перед вашим входом в транс, в нервных тика, резкой смене интонации голоса, или в резком переходе от одной эмоции, к противоположной. Или вы можете иметь душевное заболевание, которое представляет опасность не только для вас, но и для ваших союзников.

Архетипы Дроу

Смирившись со своим прошлым, в своей настоящей жизни авантюриста в большом мире, вы собрали только одну часть загадки, которая помогает отразить личность вашего персонажа. Руководство Игрока по Забытым Королевствам представляет 27 предысторий персонажей, чтобы помочь ввести его в игровой мир наиболее интересным путем. Выберете подходящую предысторию для вашего персонажа, которая даст ему подходящее место в мире, и упрочит его цели и взгляды. Следующие архетипы могут быть использованы вместе с предысториями, чтобы помочь вам описать отношения с новым, окружающим миром.

Дроу Переселенец: Побережье Дракона

Среди всех мест, где могут поселиться дроу, нет более подходящего, чем Побережье Дракона. Мягкий климат Западных Врат делает это место идеальным для дроу, сбежавшего из Подземья, отбросы Илипура могут принять авантюриста дроу, если он проживет достаточно долго, что бы доказать свою ценность. Даже вдалеке от больших поселений, Побережье Дракона является прекрасным местом для дроу, который желает начать новую жизнь, потому что люди этого региона ценят золоте выше всего остального, и могут преодолеть общие предубеждения, если у объекта их презрения есть лишняя монета.

Жизнь на Побережье Дракона является довольно рискованной, улицы Западных Врат, Илипура и других городов не безопасны, а грабежи, нападения и кровавые убийства на прохожих – часты. Но для персонажа дроу, такая обстановка не самое сложное, и большинство могут легко к ней приспособиться.

Беспокойные и **Непримиримые** персонажи наиболее вероятно могут выбрать архетип Переселенца для предыстории. Беспокойные персонажи повышают свой статус сдери таких же, безумных людей, которые пытаются здесь выжить, в то время как непримиримые персонажи не испытывают никаких проблем, и используют таланты, который они приобрели в Подземье, чтобы выделиться среди обычных воров и головорезов.

Жизнь среди других рас, не является причиной для изгнания своего рода, если вы придерживаетесь традиций своего народа и продвигаете обычаи росы дроу. Если вы предаете законы Лолт, не ждите прощения вашей бывшей семьи, и если они обнаружат вас, они найдут и убьют вас.

Дроу Беженец: Восточный Разлом

Катастрофа недавнего прошлого привнесла изменения в мир, вызвала массовые потрясения и разрушения, и повергла большую часть мира в Магическую Чуму. Хотя большинство руин находятся на поверхности, разрушения так же затронули и туннели Подземья, уничтожая древние города, стирая цивилизации и опустошая регионы.

Как и другие народы, дроу были затронуты этим событием, и многие их города исчезли во тьме, их народ был разбросан и разобщен, что заставило их выбраться на поверхность.

Вы являетесь потомком этих беженцев, и пути народа дроу, по которым пришли ваши предки, были потеряны или разрушены. Это представило вам и вашему народу всю картину вашего наследия.

Оставшись без дома, ваш народ разбежался по разным руинам, или нашли убежище, среди ваших наследственных врагов, таких как Золотые дварфы Восточного разлома. Другие могли начать завоевания и насылать тьму, чтобы предъявить права на другие цивилизации и поработить их.

Независимо от намерения народа разрушенной цивилизации, вы ушли от других и прижились в новой культуре, сумев доказать, что вы другой и вам можно доверять. Восточный Разлом вряд ли примет дроу, так как они совершают регулярные налеты в глубь, что бы выгнать дроу, которые скрываются в руинах Потерянного Подземного Дома. Но вы доказали свою незаменимость для дварфов.

Необычные и **Преследуемые** могут быть лучшими беженцами, так как они смогли избежать культурного разложения, определяющего сущность дроу. Эти персонажи могут показать свои добрые намерения и стать неоценимыми союзниками для людей, которые дадут им приют. Такие персонажи могут проникать в логово своей бывшей семьи, действовать как скауты и шпионы, или обучать эффективным методам борьбы с дроу. Ваш союз с новыми друзьями не дает вам никакой пользы, при общении с другими дроу. Для них вы ниже всякого презрения, помеха, которую следует устранить.

Классический Дроу: Мензоберранзан

Классический дроу родился и вырос в обществе дроу. Эти поселения варьируются по размеру от крошечных застав в отдаленных регионах Подземья, до огромных городов-государств, которые простираются по многим пещерам и прилегающим тоннелям. Среди всех поселений дроу нет более известного, чем Мензоберранзан, место рождения бесчисленных злодеяний, измен, а так же родина Дриззта.

Являетесь ли вы родом из Мензоберранзана или другого поселения, результат будет примерно один. Ваше воспитание основано на Лолт, и поэтому вы смогли узнать все ужасы, которые определяют жизнь в Подземье. Вероятно, выше прошлое наполнено ужасными событиями, отчаянными поединками против своих соперников, предательством тех, кого вы любили, и ужасами, которые превратили все ваши мечты в злых призрачных фантомов. В результате, любой шаблонов дроу работает одинаково хорошо для классического дроу. Вы можете быть Необычным, каким-то образом сумев преодолеть свои принципы, или можете быть беспокойным, разрушенным сосудом, который сражается чтобы найти свое место в мире, после всех ужасов своей молодости.

Если вы выбираете предысторию классического дроу, вы должны определить время, когда вам удалось покинуть свое общество. Вы ушли добровольно, убежали от вашего народа, или вы были изгнаны из-за своего необычного повеления и веры? Вы могли сохранить свою верность, но использовать более серьезную причину, и уйти из поселения для преследования кровных врагов своих предков, или вы могли попытаться провести дроу в новую эру процветания, работая над созданием вылазки на поверхность, чтобы развивать торговлю (смотрите Синдикат Горизонта, для примера).

Хотя некоторые дроу искренне пытаются избежать проклятия, которое ложится на их души, многих дроу, которые живут на поверхности, ждет зловещий конец. Все еще преданные своей богине, эти дроу пытаются просочиться в общество своих врагов, с целью шпионажа и саботажа. Используя магические и мирские методы, они маскируют свою внешность и силу, чтобы слиться с обществом врага, и собирают информацию о его сильных и слабых сторонах, и передают ее своим хозяйкам.

Чем больше времени дроу проводит среди врагов, тем выше риск его измены и завершения его миссии. В вашем случае вы можете начать симпатизировать своим врагам, и даже увидеть, насколько необоснованны были ваше ненависть и насилие, которое вы обрушивали на их головы. С другой стороны, вы можете дать своим хозяйкам ложную информацию, чтобы устроить их поражение, и подорвать их репутацию и статус.

Независимо от вашего выбора, этот архетип

является самым сложным для введения в группу авантюристов. Персонажи, которые поддерживают свои связи с родиной, обязаны быть злыми или хаотично злыми, или хотя бы должны следовать своим злым целям, которые могут нанести ущерб группе, что может подорвать их желание работать вместе. Это означает, что классический дроу действительно дает интересные возможности для ролевого отыгрыша. Вы можете отыграть распространение тьмы своего народа, и узнать больше ценной информации, пока находитесь среди представителей врагов дроу. Вы можете искать искупление, пытаясь выполнить свой долг, и испытывать при этом внутренний конфликт. Независимо от вашего выбора, вы должны обсудить с ДМом все детали, для сохранения баланса между игрой и истинным путем вашего персонажа, согласно его предыстории, но при этом избежать сильных конфликтов внутри самого игрового процесса.

СИНДИКАТ ГОРИЗОНТА

После обширных разрушений, которые произошли в прошлом столетии, растущая фракция дроу перешла от старого пути и начала следовать новому. Они полагали, что единственным способом, который поможет им преодолеть проблемы, является налаживание деловых отношений с другими расами, которые сведут к минимуму различные проявления насилия. Вместо того, чтобы брать силой, те ресурсы, которых у них не было, они могли достигнуть лучших результатов, вовлекая бывших врагов в торговые отношения, обменивая их на ценные металлы, драгоценные камни, и другие товары, которые могут быть найдены в Подземье. Группы торговцев совершали частные поездки, чтобы создать новую коммерческую организацию, которую они назвали Синдикат Горизонта, и целью которой стало налаживание торговли со своими наземными соседями. Результаты были смешаны, поскольку враги помнили о прежних делах дроу, и боялись доверять им. Но поверхностные знания амбициозных торговцев, позволили им ухватиться за новые возможности и, несмотря на риск, позволили им обосноваться на новых рынках. За годы, с начала его основания, Синдикат горизонта расширил свое влияние по всему континенту, разрастаясь по всем Королевствам.

На поверхности, Синдикат Горизонта, выглядит не более чем торговый конгломерат, который облегчает торговлю, между обществами поверхности и теми, кто живет в Подземье. Большое количество его участников стремится только к этому, и на переговорах обсуждают только такие сделки. Однако, учитывая склонность дроу к предательству, ни у кого не вызывает удивления, что не все его члены, настолько преданны этому предприятию, как она того требует.

Синдикат Горизонта – превосходное место для дроу, который не согласен с текущей политикой и предательством своей родины, и стремиться убежать и войти в сообщество на поверхности. Одни вступают в синдикат на какое-то время, чтобы найти новых союзников, которые смогут дать им приют, для адаптации в новом обществе. Другие вступают в синдикат, чтобы быть как можно дальше от событий их детства, в надежде заменить старые воспоминания, новыми, далекими от ужасов Подземья. В целом, синдикат дает широкие возможности для вступления, чтобы привлечь к себе представителей других рас, для более широкого распространения на рынки, которые обычно закрыты для дроу.

Вступление в организацию: Синдикат Горизонта – традиционное учреждение дроу, а значит членство в нем, до недавнего времени, мог получить только дроу. Поскольку организация разрослась, другие расы, которые не против того, чтобы работать рядом с дроу, могут стать ее членами, хотя и тщательно проверяются Факторами на возможность шпионажа. Чтобы вступить в Синдикат Горизонта, персонаж вносит небольшую плату (10 зм) и становится младшим участником с некоторыми привилегиями. Эти начинающие участники, назначаются на работу главным отделом, на основании своих талантов, например на ведение книг, упаковку грузов, или на разведку новых торговых маршрутов для далеких клиентов. Синдикат использует этот период подготовки, чтобы проверить преданность персонажа, его цели и способности. Таким образом, чтобы оценить преданность нового участника, они проверяются почти всегда. Те, кто выглядят как носители потенциальной угрозы, исключаются, но некоторые могут остаться для дальнейшего продвижения, благодаря своим талантам, которые синдикат считает полезными. Только те, кто доказывают свою ценность и преданность, становятся полноправными членами, став которым, персонаж получает некоторую власть и свободу. Такие агенты могут определять, какие задания они будут выполнять, и могут устраиваться на работу за пределами организации, если они продолжают уделять время синдикату.

Участники высшего ранга, называемые Факторами, формируют ядро синдиката. Они занимаются расширением организации в новых обществах, составлением крупных соглашений, и проверяют младших участников, для определения их пригодности на место полноправного члена. Существует всего 8 Факторов, и их мотивы различаются от мирных до крайне злых. Одни полностью соблюдают все принципы, на которых основана организация, а другие стремятся эксплуатировать связи синдиката, для совершения своих подлых планов.

Преимущества персонажа: Преимущества, которые персонажи получают благодаря членству, зависят от ранга персонажа. Младшие участники получают личную комнату или место в

общежитии, а так же свободный проход к другим владениям синдиката, если путешествие имеет отношение к организации.

Полноправные члены получают маленькую стипендию, чтобы заплатить за постоянное место жительства в любом союзном синдикату сообществе. По желанию, они так же могут получить компенсацию за расходы на одежду, пищу и другие потребности. Кроме того, они получают 10% скидку на все бытовые товары. Они никогда не платят за проезд на любом судне синдиката, и один раз в год могут реквизировать судно для задания, несвязанного с деятельностью синдиката.

Предложения для отыгрыша: У членов синдиката, расы дроу, есть больше космополитических подходов в деловых отношениях с другими расами. Хотя они могут питать некоторый фанатизм, к тем, кого они считают меньшими народами, они довольно хорошо это скрывают. Большинство из них – проницательные посредники, которые имеют большой опыт в сфере ведения деловых отношений. Так как участники довольно много путешествуют, дроу привыкли общаться с представителями других культур, и имеют широкие знания о чужих традициях и верованиях, что делает их крайне необычными представителями своей расы.

Типичные Участники: Синдикат Горизонта принимает представителей всех профессий и большинства рас. Безусловно, дроу – самые многочисленные участники, но у синдиката есть много людей, и несколько полуэльфов. Другие расы представлены в меньшем количестве.

К синдикату может присоединиться практически любой персонаж, хотя плуты и волшебники более предпочтительны. Так же синдикату могут быть полезными колдуны, следопыты и воины. Паладины и жрецы обычно не приветствуются, но есть и исключения. По крайней мере, половина Факторов, фактически являются жрецами.

Знания об Организации

Персонажи узнают следующую информацию о Синдикате Горизонта, сделав успешную проверку Истории.

Сл 15: Синдикат Горизонта – это торговый конгломерат дроу, созданный для облегчения торговли между сообществами Подземья и жителями поверхности. С начала его основания, синдикат медленно распространился по всему Фаэруну, там, где местные жители готовы терпеть присутствие дроу.

Сл 20: Синдикат Горизонта придерживается мирной позиции, и исключает из своих рядов особенно жестоких и агрессивных дроу. Придерживаясь своей коммерческой политике, синдикат делает все возможное для поддержания нейтралитета, во время любых конфликтов между дроу и другими расами.

Сл 25: Ходят слухи, что у синдиката есть интересы кроме торговли, и некоторые полагают, что эта организация, ни что иное, как обширная, шпионская сеть дроу. Участники синдиката отрицают эти обвинения, и считают это провокацией со стороны своих конкурентов.

Кампания Синдиката Горизонта

Для игроков, желающих играть персонажами дроу, Синдикат Горизонта дает прекрасную возможность для введения своего персонажа в группу авантюристов. Так как синдикат делает все возможное, для поддержания мирных отношений с клиентами, участники дроу имеют немного больше свободы и доверия, чем их обычные собратья. Участники синдиката видят организацию, как действительно посвященную поиску новых возможностей, поэтому ее члены могут легко работать в пределах другой группы авантюристов. Фактически, персонажи других рас, так же могут вступить в синдикат, и это может дать ДМу возможность для развития нового приключения, где игроки отправляются на выполнение заданий для организации.

По желанию ДМа, синдикат может оправдать слухи, и на самом деле, представлять собой шпионскую сеть. Если так, то организация, которая приняла персонажа дроу, может, в конечном счете, привести его в группу злых Факторов и их амбиций, что может полностью заставить персонажа изменить тип отыгрыша. Кампания может показать персонажу дроу и его союзникам, истинные цели синдиката, что заставит их выступить агентов синдиката, в новой длинной компании.

ОПЦИИ ДРОУ

Руководство Игрока по Забытым Королевствам дает широкий выбор опций для интересного и динамического развития персонажа дроу. Следующие опции развития помогут расширить и развить некоторые опции дроу.

Черты Героического Пути

Любая черта в следующей секции, доступна для персонажей любого уровня, которые соответствуют требованиям. Черты героического пути доступны до 10 уровня и ниже.

Боевой Стиль Дроу

Требование: Дроу, Лов 15

Преимущество: Когда вы держите легкий клинок в одной руке, и ручной арбалет в другой, вы не провоцируете атаку по возможности, когда атакуете из ручного арбалета.

Дроу Еретик

Требование: Дроу

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к броску урона, против существ с ключевым словом паук.

Интуитивная Тьма

Требование: Дроу, расовый талант *Облако Тьмы*

Преимущество: Вы можете использовать ваш расовый талант *Облако Тьмы*, как немедленную реакцию, когда вы являетесь целью рукопашной или ближней атаки.

Мясо Лолт

Требование: Дроу

Преимущество: Когда хиты вашего врага опускаются до 0 или ниже, вы получаете бонус +1 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода.

Теневое Скольжение

Требование: Дроу, расовый талант *Облако Тьмы*

Преимущество: Когда вы используете ваш расовый талант Облако Тьмы, вы можете сдвинуться на 2 квадрата свободным действием.

Черты Пути Совершенства

Любая черта в следующей секции, доступна для персонажей с 11 уровня, которые соответствуют требованиям.

Мерцающий Покров

Требование: 11 уровень, Дроу, расовый талант *Огонь Тьмы*

Преимущество: Когда вы используете ваш расовый талант Огонь Тьмы, вы можете изменить эффект, чтобы дать цели бонус +2 к КД и спасброскам по Рефлексам, до конца вашего следующего хода.

Высокорожденный Дроу

Требование: 11 уровень, Дроу

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии. Так же, когда вы используете расовую черту Затронутый Лолт, вы можете использовать таланты Облако Тьмы, Огонь Тьмы или Сети Тьмы.

Сети Тьмы Расовый талант Дроу

Черные щупальца тьмы выходят из ваших пальцев и связывают вашего врага.

На сцену

Стандартное действие **Ближняя** волна 3

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Интеллект +4 против Рефлексов, Мудрость +4 против Рефлексов или Харизма +4 против Рефлексов. Увеличение бонуса до +6 на 21 уровне.

Эффект: До конца вашего следующего хода, цель замедлена и все существа получают покров против цели.

Порождение Тени

Требование: 11 уровень, Дроу

Преимущество: Когда вы начинаете сцену в зоне тьмы или тусклого освещения, вы получаете бонус +2 к броску инициативы, и до второго раунда битвы, бонус +1 к броскам урона, против любого существа, которое дает вам боевое преимущество.

Снаряжение Дроу

В глубинах Подземья, дроу должны быть первыми в изготовлении инструментов выживания.

Яды

Известные своими сильными ядами, дроу имеют широкий набор различных токсинов, одни из которых созданы алхимическим путем, а другие при помощи магических экспериментов.

Черепная Гниль Яд уровень 5

Очищенный из токсичных подземных грибов, черепная гниль создает алхимически зачарованные споры, которые проникают в мозг и вызывают безумие.

Яд 250 зм

Атака: +8 против Стойкости, продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает), и яд проводит вторую атаку.

Вторая атака: +8 против Воли, цель проводит основную атаку или атаку в броске против ближайшего существа, которое видит, в свой ход (спасение оканчивает).

Особое: Этот яд работает только при вдыхании.

Паста Горящих Глаз Яд уровень 10

Вредоносная паста, сделанная из прочного камня и редкой кислоты. Этот яд похищает у жертвы зрение.

Яд 1,250 зм

Атака: +13 против Стойкости, продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Первый Неудачный Спасбросок: Цель ослеплена (спасение оканчивает).

Ожег Разума Яд уровень 15

Сваренный из мозгового вещества иллитида, этот сильный токсин разрывает сознание.

Яд 6,250 зм

Атака: +18 против Воли, продолжительный урон ядом 10 и штраф -2 к броску ближних и зональных атак (спасение оканчивает).

Первый Неудачный Спасбросок: Цель изумлена (спасение оканчивает).

Зов Яд уровень 20

Вонючая смесь паучьих яиц и слизи аболета, составляют ужасный токсин, который уничтожает жертву изнутри.

Яд 31,250 зм

Атака: +23 против Стойкости, продолжительный урон ядом 15 и штраф -2 к Стойкости цели (спасение оканчивает).

Особое: Зов может попасть в организм с едой или водой, и начинает действовать спустя 2к6 минут после попадания. Пораженная цель исторгает рой мелких пауков, которые появляются в пространстве цели. Они атакуют ближайшую цель каждый раунд, пока не будут уничтожены.

Магические Предметы

Следующие магические предметы представляют тип снаряжения для персонажа дроу. Большинство магических предметов, сделанных дроу, имеют гравировку паутины, изображения пауков и демонов.

Оружие паучьего поцелуя — Уровень 7+

Поверхность этого оружия покрыта тонкими линиями узора паутины.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1,625,000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Оружие: Любое рукопашное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона ядом за каждый плюс

Талант (Неограниченный * Яд): Свободное действие. Весь урон который вы наносите этим оружием, это урон ядом. Другое свободное действие возвращает нормальный тип урона.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда наносите урон этим оружием. Цель замедлена (спасение оканчивает). *Первый неудачный спасбросок:* Цель обездвижена (спасение оканчивает).

Яростное оружие — Уровень 3+

Ядовитая жидкость вытекает из отверстий в поверхности этого оружия.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Легкие клинки

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона ядом за каждый плюс

Свойство: Таланты с применением этого оружия, с ключевым словом Яд, получают бонус +2 к броску атаки.

Жезл обдирания — Уровень 24+

Спутанные стальные провода и острые крюки отходят от одного конца этого багрового жезла.

Урв 24	+5	525 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: Цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Талант (На день): Свободное действие. Используйте этот талант, когда наносите урон врагу, который находится под вашим Проклятьем Колдуна. Цель получает продолжительный урон 10 и изумлена (спасение оканчивает оба).

Уровень 29: продолжительный урон 15 и изумлена (спасение оканчивает оба).

Перчатки яда — Уровень 8+

Сшитые из легкой паутины, эти перчатки незаметны, как вторая кожа.

Урв 8	3 400 зм	Урв 28	2 125 000 зм
Урв 18	85 000 зм		

Ячейка предмета: Кисти

Талант (На день * Яд): Малое действие. Измените тип урона, наносимый следующим магическим талантом, с ключевым словом Яд. Добавьте 1к6 к нанесенному урону.

Уровень 18: Добавьте 2к6 к нанесенному урону.

Уровень 28: Добавьте 3к6 к нанесенному урону.

Пивафви — Уровень 17+

Этот длинный плащ сплетен из паутины и лучей лунного света.

Урв 17	+4	65 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 22	+5	325 000 зм			

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Вы получаете бонус к проверкам Скрытности, равный бонусу зачарования вашего плаща. Вы получаете сопротивление огню 5.

Уровень 22 или 27: Сопротивление огню 10.

Талант (На день Иллюзия): Малое действие. Вы имеет покров пока проводите атаку или получаете урон от атаки.

ПРОКЛЯТОРОЖДЕННЫЙ

«Все мы наследники проклятия наших предков; как мы можем обойти его в это время, если были приучены к нему с самого детства».

Требование: Раса Дроу

Каждый персонаж дроу рожденный во тьме, несет на себе бремя проклятия Кореллона и благословение Лолт. Оно распространяется на всех прислужников Паучьей Королевы, которых она одарила своим грязным прикосновением, даром вечного служения. Дроу могут использовать только часть силы Лолт, такие как Облако Тьмы, или окутывание своих врагов в мириады фиолетовых огней. Но некоторые дроу достаточно сильны, чтобы расширить свои таланты в этой области. Они изучают раскрытие тайных источников проклятья, и используют их для достижения больших результатов.

Как прокляторожденный, вы смогли пробудить скрытую внутри вас силу. Независимо от вашего характера и целей, вы можете использовать Дар Лолт в любых целях.

Умения пути прокляторожденного

Привязанная тень (11 уровень): В дополнение к обычным эффектам, зона вашего Облака Тьмы, становится сложным ландшафтом для всех существ, кроме вас.

Действие прокляторожденного (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы восстанавливаете использование одного таланта Касания Лолт, которое вы уже потратили в этой сцене.

Пожар Темного огня (16й уровень): Когда вы используете талант Темный Огонь, вы можете выбрать три цели, вместо одной.

Расовые Таланты Прокляторожденного

Проклятое Пламя Атака прокляторожденного 11

Фиолетовые огоньки окружают вашу цель, обжигая ее разум и тело.

На сцену □ Очарование, Огонь
Малое действие **Дистанционное** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма +4 против Рефлексов
Увеличение до +6 на 21 уровне.
Попадание: Урон огнем2к8 + модификатор Харизмы и до конца вашего следующего хода, цель изумлена, дает всем существам боевое преимущество, и не получает бонусов от укрытия и невидимости.
Особое: Этот талант используется как способность Темный огонь.

Теневая Прогулка Прием прокляторожденного 12

Теневой плащ укрывает ваше тело, когда вы ступаете за пределы Мира Теней, и от этого вы передвигаетесь с удивительной скоростью.

На сцену
Действие передвижения **Персональный**
Эффект: Вы можете сдвинуться с вашей скоростью. Вы получаете покров до конца вашего следующего хода.

Манящий Свет Атака прокляторожденного 20

Три сферы фиолетового цвета появляются рядом с вашей целью, привлекая его внимание и заманивая их к погибели.

На сцену □ Очарование, Призыв
Стандартное действие **Дистанционный** 10
Цель: Один, два или три квадрата
Эффект: Вы призываете сферы света, в квадрат с целью. Когда существо заходит в них, или начинает свой ход внутри них, или смежной с ними, проведите следующую атаку, как атаку по возможности. Вы можете двигать Манящую сферу с вашей скоростью, как действие передвижения. Если хотя бы одна из сфер развеяна, то развеяны и все остальные сферы.
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма +4 против Воли
Увеличение бонуса до +6 на 21 уровне.
Попадание: Цель обездвижена (спасение оканчивает). Пока цель не пройдет спасбросок, если вы двигаете Манящий свет, то цель изумлена, и может быть сдвинута на такое количество квадратов, чтобы она оставалась смежной со сферой.
Малое продолжение: Вы можете продолжить этот талант до конца сцены.
Особое: Этот талант используется как способность Темный огонь.

ИСКУПЛЕННЫЙ ДРОУ

Вы всегда боролись с тьмой, которая сгущалась вокруг вашего сердца, но теперь у вас есть шанс доказать всему миру, что вы отличаетесь от всех остальных.

Требования: 21 уровня, раса Дроу

Не имеют значения сделанные дела, не имеет значения прожитая жизнь, ни одно из ваших смертных попыток изменить факты о дроу – темный эльф, живой символ смертного обмана и порока – и каждый новый день, вы должны нести бремя понимания того, что вы никогда не сможете убрать пятно тьмы из вашего сердца. Только побег от этого проклятого замкнутого круга, может действительно помочь вам, оставить позади оболочку плоти и костей, чтобы ваш истинный свет мог сиять и показывать всем чистоту вашей души.

Став Искупленным Дроу, вы можете наконец окончательно отречься от Паучьей Королевы. Это полное отделение и отрицание, вы освобождаетесь от сетей ее влияния и достигаете высшего уровня духовности. Лолт становится вашим врагом, и ваша жизнь становится постоянной борьбой с ее злодеяниями. Вы надеетесь показать миру, что вы смогли прервать связь проклятий Паучьей Королевы.

Ваш успех привлекает внимания Кореллона (и возможно других), который помогает вам в вашей борьбе против ваших бывших родственников, побуждая вас к смелым действиям и великим подвигам. Когда ваша задача почти выполнена, Лолт бросает на вас всю силу своих легионов, и сквозь шторм демонов, пауков, драйдеров и дроу вы должны прорваться и стоять до конца. В конце, Кореллон наградит вас величайшим подарком, которого вы только можете ожидать: Второй шанс жизни без грязной мести и ужасов Паучьей Королевы.

Второй Шанс

Тропа искупления изменяется вместе с дроу, но многие достигают искомой награды, следуя этому пути. Как сказано выше, эти пути искупления и поисков награды, могут увести вас в разных направлениях.

Истинное исупление: Завершив ваше последнее задание, вы уходите из мира смертных и в сопровождении избранного помощника Кореллона совершаете ваше последнее путешествие в его доминион в Астральном Море. Там, стоя перед великими и могучими богами, взвешиваются и судятся ваши смертные дела, там решается ваша судьба. И наконец, боги снимают с вас ваше проклятье. В это момент вы видите себя в первоначальном виде, до предательства, до падения, до своего падения во тьму. В мгновение ока, вы просыпаетесь, и ваша душа уже находится в новом теле младенца. Вы оглядываетесь вокруг, ваша память о прошлом увядает, и вы понимаете что перед вами лежит новая, долгая и счастливая жизнь.

Умения Искупленного Дроу

Для всех Искупленных Дроу характерны следующие способности.

Священный долг (21 уровень): Когда вы проводите атаку против существа с ключевым словом демон или паук, и опускаете его хиты до 0 или ниже, вы можете потратить исцеление как свободное действие.

Поднять Ее Касание (24 уровень): Вы можете потратить ваш расовый талант Затронутого Лолт, как перезарядка, до того как вы потратите талант на Сцену.

Бремя Искупления (30 уровень): Один раз за день, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы восстанавливаете количество хитов равное вашему значению исцеления, и получаете сопротивление 10 всему урону до конца сцены.

Талант Искупленного дроу

Небесный Свет	**Прием искупленного дроу 26**
Боль ваших ран обращается в гнев вашего покровителя. Вы увидите конец этой битвы.	
На день * Лечение	
Свободное действие	**Персональный**
Эффект: До конца сцены, вы получаете регенерацию 15, испускаете яркий свет в радиусе 10 клеток, и предоставляете всем союзникам в вашем свете, сопротивление 10 некротической энергии.	