Кадалы:

- саоллан (маг)

- воин

- жрец (клирик)

Орруки:

- угрунн (шаман, маг)

- воин

- ремесленник

Люди:

- маг

- клирик

- воин

- вор

- стрелок

- некромант

Дворфы:

- шаман

- воин

- ремесленник

Эльфы:

- маг

- убийца

- стрелок

- некромант

Гунгниры:

- шаман

- воин

- ремесленник

Варкары:

- воин

- стрелок

- некромант

**NB: некроманты лишаются расовых аспектов, получая свои отдельные (как будто отдельная раса)**

# Пассивные аспекты рас

1. Кадалы.

- **благословленные Знанием:** знания об истинной природе вещей. Знания, полученные от Айгне, придают кадалам уверенности в бою и делают более стрессоустойчивыми. *При броске кубов на прохождение проверки морали добавьте +2 к выпавшему значению, но если в сумме получается больше 6, персонаж получает черту «Излишняя самоуверенность» и эффект «Беспечность».*

- **слуги бога:** Айгне любит своих последователей, и это придает им сил. *Саолланы могут перебрасывать броски на сотворение заклинания.*

- **эхо прошлого:** отзвуки катастрофы и воспоминания о баасах еще не угасли в памяти кадалов. *Если герой дважды за игру проваливает тест на мораль, то он получает эффект «Отчаяние».*

2. Орруки

- **закаленные Дунхаймом:** Дунхайм – не самое хорошее место для жизни. *Добавляйте 1 к результатм бросков на защиту.*

# Возможные эффекты и черты персонажей

Эффекты являются временным и присваиваются персонажу до конца приключения либо до первого привала. Черты являются эффектами, которые действуют постоянно и проявляются либо из характера персонажа, либо приобретаются в ходе кампании и закрепляются за ним в последующем.

## Эффекты

Эффекты могут быть негативными и позитивными.

**Позитивные эффекты:**

1. **Неустрашимый:** герои не боятся трудностей. *Если за один конфликт персонаж удачно проходит две проверки на мораль, то он получает этот эффект. До конца приключения либо до привала добавляйте +1 к каждому броску на проверку морали.*

2. **Ярость крови:** нет ничего опаснее раненного зверя. *Войны, шаманы и убийцы получают этот эффект, когда у них остается одно ранение. Если атака проваливается, персонаж может перебросить кубы. На 4+ атака считается успешной.*

3. **Рвение:** преисполненный гнева, герой бьет по врагу. *Добавьте +2 к результату броска на атаку, если этот боец атакует первым.*

4. **Великая сила:** мощью своих ударов он подобен великанам. *Войны, ремесленники, шаманы и убийцы получают этот эффект, если за один конфликт они проводят две успешных атаки. До конца приключения либо до привала добавляйте +1 к урону в каждой успешной атаке.*

5. **Ловкость рук:** великие маги всегда начинали с малого. *Маги, воры и стрелки получают этот эффект, если за один конфликт они проводят две успешных атаки. До конца приключения либо до привала добавляйте +1 к урону в каждой успешной атаке.*

6. **Стойкость:** сила приходит с опытом. *Если герой дважды за один конфликт успешно защищается от атаки, бросьте кубик. На 5+ герой получает +1 ранение, не излечивая нанесенные раны.*

**Негативные эффекты**

1. **Отчаяние:** невыразимый груз висит на его душе. *При прохождении тестов на мораль и при взаимодействии с персонажами других игроков и неигровыми персонажами, вычитайте 1 из результатов бросков. Если персонаж, с которым взаимодействует герой, находится под влиянием эффекта «Воодушевление», при взаимодействии с ним вычитайте 2 из результатов бросков.*