

РАСЫ

ЭВЫ



Отглавление:

Гномы.....	2	Лотары.....	16
Люди.....	4	Орки.....	18
Дроу.....	6	Циклопы.....	20
Зверолюды.....	8	Отры.....	22
Демоны.....	10	Нордиры.....	24
Эльфы.....	12	Ринка.....	26
Хоббиты.....	14	Саури.....	28
		Тролли.....	30



ГНОМЫ



"Камень не лжёт. Камень не предаст. Камень стоит веками — так и мы!"

ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: гномы Эвы — коренастые, широкоплечие, с густыми бородами, вплетёнными в металлические кольца и украшенными руническими подвесками. Их руки покрыты шрамами от кузнецкого труда, а глаза сверкают, как угли в горне. Гномы редко вырастают выше полутора метров, а женщины их, вопреки расхожему слуху, не носят бород. Гномы вспыльчивы, горды и прямолинейны, но слово держат крепче горной породы.

ОБЩЕСТВО И ВЛАСТЬ: гномы населяют Мурию — единое

горное царство, которое некогда было поделено четырьмя кланами гномов: клан Южных Ворот, клан Морозной Горы, клан Дикой Секиры и клан Горного Рассвета. После кровопролитной войны, Король-Тиран Моргим силой объединил кланы и правил долгие годы, держа гномий народ в страхе, пока не был свергнут своими же детьми. С тех пор потомки Моргима вот уже более пяти столетий правят единственным царством гномов. Уклад: гномы живут в городах-крепостях, высеченных внутри гор. Всех гномов, ушедших на поверхность, их оставшиеся в недрах Мурии соотечественники осуждают. Это осуждение может иметь различный характер, от непонимания до полного отречения от гнона-наземника. Гномы достаточно разносторонний народ в ремесле и военном деле, однако классических волшебников среди них чинточно мало. Их магия, в большинстве своём, базируется на рунах. Гномы, благодаря своей силе и стойкости, являются прекрасными воинами. Также, гномы превосходные кузнецы и механики, они имеют неоспоримое преимущество в

2 мастерстве владения этиими ремёслами перед остальными расами Эвы.

Гномы ценят трудолюбие, но не меньше любят хорошенько отдохнуть после трудового дня. Сделал дело — гуляй смело, именно так можно описать грандиозные попойки, проводимые в тавернах горняками, кузнецами и представителями других рабочих профессий. Среди гномов распространена «**Клятва на Камне**». Это непреложный обет, который приносят, держась за камень. Нарушивший Клятву на Камне считается гномами недостойным даже взгляда, он превращается в изгоя даже в глазах собственной семьи. Несмотря на неприязнь к гномам-наземникам, в Мурии существует крупнейшее в мире научное сообщество — Лига Исследователей, изучающих неизведанные уголки Эвы. Стать членом Лиги — единственный для гнона способ покинуть Мурию и избежать порицания. Единственные враги гномов — их сородичи из клана Чёрной Наковальни — мрачные и фанатичные серокожие гномы, живущие в самых глубоких и тёмных недрах гор.

РАСОВЫЕ БОНЫСЫ И НЕДОСТАТКИ:

Крепость Камня: крепкие и выносливые гномы получают +1 к Выносливости.

Тёмное Зрение: живущие в недрах гор, гномы отлично видят в пределах 10 клеток даже в полной темноте.

Мастер на все руки: гномы получают бонус D6 к проверкам Изготовления и Ремонта предметов.

Коренастое Телосложение: коротконогие и коренастые гномы получают помеху D4 к спасброскам по Ловкости.

Рокот Горна: жизнь среди шумных кузниц повлияла на слух всех гномов. Они получают помеху D6 на проверки Восприятия, связанные со слухом.

Гномья Жадность: гномы обожают золото, словно сороки. Получая золото, они восстанавливают D4. Теряя золото, гномы получают D4 ментального урона.





Люди

"Мы не живём веками, как эльфы. Не крепки, как гномы. Но за одно человеческое столетие мы меняем мир так, как иные расы не меняют за тысячу лет"

Внешность и характер: Люди Амарии — самая разнообразная раса Эвы. Их рост варьируется от полутора до двух метров, а внешность может быть самой разной: от светлокожих северян с волнами золотистых волос до тёмных, как смоль южан. Их жизнь коротка по меркам эльфов, но они сжимают каждый миг, словно клинок в кулаке. Люди амбициозны, гибки и легко приспосабливаются к любым условиям. Они могут быть благородными рыцарями, коварными политиками, мудрыми учёными или безрассудными авантюристами — и всё это в пределах одного поколения.

Общество и власть: Амария — великая империя, раскинувшаяся от ледяных равнин Севера до знойных пустынь Юга. Её сердцем является столица, Вальдемар, где на позолоченном троне восседает император из династии Альтеров.

Формально власть принадлежит ему, но на деле империя держится на трёх столпах: дворянство — рыцари, графы и герцоги, правящие своими землями по воле короны, Церковь — жрецы, проповедующие учение о божественном порядке и благословляющие власть императора, а также гильдии — объединения купцов, магов, наёмников и ремесленников, чье золото и знаниядвигают прогресс.

Уклад: Жизнь в Амарии — это постоянное движение. Города кишат торговцами, на дорогах звучат песни менестрелей, а в академиях учатся будущие волшебники. Люди ценят личную свободу, но ещё больше — славу и богатство. Они не боятся рисковать, будь то сражение за корону или путешествие в запретные земли. В отличие от гномов, люди не

привязаны к традициям. Они легко перенимают чужие технологии, магию и идеи, перекраивая их под себя. Однако это же делает их уязвимыми: интриги, предательства и войны за власть — обычное дело в империи. На территории Амарии базируется множество известных на весь мир фракций, например Орден Пылающего Креста — фанатичные инквизиторы, чьим долгом стало уничтожение любой нежити. Несмотря на свою прогрессивность, люди весьма набожны, особенно вне крупных городов. Религия имеет большую власть на территории империи. Также люди очень сведущи в классической магии, уступая в этом знании лишь магам Калифара, своим независимым сородичам. В Амарии можно отыскать гильдии под любые нужды, от официальных гильдий наёмников или алхимиков, до подпольных воров или убийц.

Расовые бонусы и недостатки:

Адаптивность: один раз в день люди могут перебросить проверку, в которой провалились. Даже **Критический Провал**.

Исследование и Завоевание: людей можно встретить по всей Эве. При создании персонажа игрок может выбрать дополнительный известный язык.

Слово и Сталь: Если перед боем человек произносит пафосную речь (минимум 6 слов), союзники в получают +D4 к первой атаке.

Сложно быть Первым: После 3-х успешных проверок подряд человек должен совершить спасбросок **Выносливости**. При провале он получает 1 уровень **Истощения**.

Проклятие Первого Шага: люди — колонизаторы и исследователи, но древним и диким не по душе такие вмешательства. При сражениях в экзотических странах или древних подземельях первый удар всегда придётся по человеку.

Честолюбие: Если персонаж терпит публичное поражение или унижение, должен совершить спасбросок по **Воле**. При провале получает D4 ментального урона.





ДРОУ

«Мы – тень, что настигнет вас. Мы – яд, что уже в вашей чаше. Мы – последний вздох тех, кто осмелился назвать нас врагами»

ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: дроу – невысокие, гибкие эльфы с антрацитовой кожей, серебристыми или красными глазами и белыми, словно лунный свет, волосами. Их движения бесшумны, а взгляд пронзает, как лезвие кинжала. Холодные и расчетливые дроу редко действуют импульсивно, предпочитая долгие интриги. Жестокие, но не безрассудные – убийство для них инструмент, а не развлечение (хотя иногда и то, и другое).

Общество и власть: Их государство, Актахарий, расположено на севере материка и граничит с Амариеей и Мурией. Дроу

фанатично преданы своей матроне – послушаться главной жрицы дома значит подписать себе смертный приговор. В обществе дроу женщины правят безраздельно, а мужчины занимают

подчинённое положение. Иерархия дроу: Матрона-мать (верховная жрица Актах) – абсолютная власть; домовые маги и жрицы – советницы, убийцы и хранительницы тайн; воинская элита (актахоты) – телохранители и каратели; ремесленники и торговцы – бесправны, но необходимы; рабы (обычно другие расы) – расходный материал.

Уклад: дроу живут в гигантских подземных городах-паутинах, украшенных чёрным обсидианом, паутиной из серебряных нитей и светящимися грибами. Всем заправляют матриархальные дома. Каждый дом – это заговор внутри заговора, где дочери мечтают убить мать, а младшие сестры – старших. Актахоты – генералы и их солдаты.

Генералами, в основном, являются женщины, но иногда, за особые заслуги мужчина-дроу тоже может занять этот пост. Ремесленники

6 создают изделия из обсидиана, паутины и вообще всего, что можно

отыскать в подземельях Актахария. Рабы выполняют всё то, что им прикажут, от прокладки новых шахт и выращивания пауков, до смерти на гладиаторских аренах или от испытаний сваренных Домом Алхимии ядов. Браки у дроу никогда не заключаются по любви, это всегда сделка двух семей. Мужчины являются собственностью своих жён, а если жена погибает, мужчину могут передать её сестре, отдать в рабство или вовсе похоронить вместе с супругой, принеся таким образом жертву Актах. Дети воспитываются матерями и тётками, слабых или уродливых детей сбрасывают в бездну во славу Актах. Дроу питаются мясом пещерных существ (гигантских пауков, нетопырей или слепых ящериц), хлебом из грибной пlesenи и вином с добавления слабого яда, для пикантности (на самом деле, таким образом всегда ожидающие предательства дроу приучают своё тело к яду). Дроу всем Сердцем ненавидят эльфов и не ведут с ними вообще никаких дел.

Расовые бонусы и недостатки:

Тёмное Зрение: живущие в недрах подземелей, дроу отлично видят даже в полной темноте.

Тень Актах: дроу получают бонус **D6** к

проверкам **Скрытности**. Один раз за битву, находясь в слабом освещении, дроу может (**Доп**) действием использовать **Ускорение**.

Яд в Крови: дроу с самого детства пьют вино, приправленное ядом. Они получают бонус **D6** при спасбросках от **Отравления**.

Теневой Инстинкт: дроу получают помеху **D4** на проверки **Скрытности** и спасброскам **Ловкости** при ярком освещении.

Ксенофобия: дроу получают помеху **D4** на проверки **Убеждения** и **Проницательности** против других рас. Они не могут получить преимущество на такие проверки.

Запрет на Милосердие: дроу не может добровольно пощадить врага, если не пройдет спасбросок по **Воле**. При провале кровь берёт верх и дроу убивает противника.



Зверолюдс

«МЫ БЫЛИ РОЖДЕНЫ РАБАМИ, НО УМРЕМ СВОБОДНЫМИ»



ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: зверолюды — гибриды людей и животных, созданные магическими экспериментами восточных чародеев Халифара. Их облик варьируется в зависимости от звериного прародителя. Яростные и свободолюбивые зверолюды ненавидят рабство и преданы своим сородичам. Они устали от рабских оков и хотят лишь отвоевать место в этом мире для себя и своих близких.

Общество и власть: созданные как рабы для чародеев Халифара, зверолюды столетиями служили в трёх великих городах. Их опаивали специальными зельями, притупляющими волю. Однако, не так давно группа рабов-гладиаторов смогла покинуть один из городов магов — Аль'Калир. С тех пор они прячутся в песках Халифара, ведя партизанскую

войну, грабя караваны магов и пытаются освободить из города рабовладельцев как можно больше сородичей. Маги предпринимали попытки выследить убежище зверолюдов, но те дают им отпор в песках беспощадной пустыни, используя тактику внезапных засад. Уставшие терять людей в бессмысленных поисках мятежников, маги Аль'Калира решили обращаться к помощи наёмников. Тем временем, Ра'Шид, лидер повстанцев, продолжает накапливать силы и не теряет надежды освободить своих сородичей. Тем не менее, хоть Ра'Шид и является лидером и сердцем сопротивления, все решения зверолюдов, веками живших по указке своих хозяев, принимаются сообща.

Уклад: несмотря на то, что зверолюдами долгие столетия повелевали чародеи, ночью, в рабских казармах и бараках зверолюды, как правило, оставались среди себя подобных. Там, несмотря на отсутствие родного уголка в мире, они смогли обрести определенные уклады

и традиции. Например, если удавалось, тело мертвого зверолюда расчленяли, чтобы «его дух не нашел обратную дорогу в рабство», а кости старались сжигать или закапывать в разных местах, чтобы чародеи не могли использовать останки в своих опытах. В обществе зверолюдов было равенство — у них нет каст, но есть уважение к силе и опыту. Сейчас, находясь в состоянии войны, зверолюды используют партизанскую тактику — они никогда не атакуют в лоб, используют засады, обман и яды. Магов зверолюды убивают сразу, без сожаления, но простых солдат, хотя бы одного — отпускают, чтобы тот поведал о жестокости зверолюдов. Они не жаждут власти, их общество строится на мести и свободе, а не на жажде богатства. И зверолюды всеми силами идут по этому пути.

Расовые бонусы и недостатки:

Звериная Натура: зверолюд получает бонус D6 к одному из действий, в зависимости от зверя-прародителя. Например, зверолюд-лев получит бонус к проверкам **Лазания** и **ночное зрение**.

Родной Биом: зверолюд получает бонусы D20 к броскам **Инициативы** и D4 при проверках в родном для животного биоме.

Воля к Свободе: столетиями жившие в рабстве зверолюды отказываются вновь преклонять колени. Они получают бонус D4 к спасброскам по **Воле**.

Зверь, Человек или Оружие?: при Критическом Провале зверолюд должен совершить спасбросок по **Воле**. При провале он впадает в ступор на 1 ход.

Отторжение Магии: при исцелении магией восстанавливает на D4 меньше здоровья. Если заклинание накладывает усиление, оно длится в два раза меньше, но не менее 1 хода.

Ненависть к Чародеям: если в бою среди врагов есть **Волшебники**, зверолюд должен бросить спасбросок по **Воле**. При провале он потеряет над собой контроль и будет атаковать только волшебника.





ДЕМОНЫ

«МЫ СОЖГЛИ СВОИ КРЫЛЬЯ, ЧТОБЫ НИКОДА НЕ ВЕРНУТЬСЯ В ПРЕИСПОДНЮЮ»

ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: демоны, покинувшие Преисподнюю, сохраняют черты своих инфернальных предков, но их облик смягчен годами жизни под солнцем. Их рога несут разные формы, изогнутые, закрученные или прямые. Кожа также богата разнообразием цветов, наиболее часто встречающиеся — багрово-красная, оттенка тёмной бронзы или угольно-чёрная. Иногда на коже выступают узоры, похожие на трещины. Глаза демонов не имеют зрачков, они светятся золотистым или зеленым светом. Тонкие хвосты

оканчиваются кисточками или шипами, знатные демоны украшают их золотыми кольцами и другими украшениями. Рост и телосложение демонов почти не отличаются от человеческого.

Общество и власть: государство демонов, Теменну, расположилось на юго-западе материка, в пустыне Сехемра, гранича с орками и ограми. Их столица Аментес высечена в скалах. Храмы и дворцы украшены барельефами, изображающими победу демонов над своими тёмными инстинктами. Их лидер — архидемон Неб-Сетис, правит демонами мудрой, но твёрдой силой. Его слово — закон, но даже он не может казнить виновного без проведения суда. Большую власть в Теменну имеют жрецы Атума — хранители знаний и судьи. Они следят за верностью демонов новому укладу, а их глава — Верховный Аколит — единственный, кто может попытаться оспорить волю фараона.

Уклад: города демонов построены из чёрного базальта и золотого песка, с системой подземных каналов (для воды и побега от песчаных бурь). Богатые демоны живут в домах с колоннами в форме змей (символ мудрости). Бедные — в глиняных домах с окнами, затянутыми тканью.

Демоны Теменну часто носят амулеты с солнечным диском — символ отказа от тьмы Преисподней. Вино демоны пьют только по праздникам — оно напоминает им кровь, которую они стараются больше не проливать. Союзы заключаются по любви, но должны быть одобрены жрецами. Мужчина дарит невесте нож (символ защиты), она ему — чашу (символ доверия). Измена карается изгнанием в пустыню на год. Демоны, хоть и бессмертны, но очень боятся погибнуть, так как души демонов при смерти в материальном мире возвращаются в Преисподнюю, шансов покинуть которую у демонов-предателей практически нет. Демоны ежегодно празднуют День Отречения. В этот день они сжигают куклы, символизирующие их прошлые грехи. Среди демонов почти отсутствует смертная казнь, чтобы не пополнять войско Преисподней. За тяжкие преступления демонам грозит вечное заточение в подземельях под пирамидами, а за легкие часто отрезают кончик хвоста — это своеобразное клеймо позора.

Расовые бонусы и недостатки:

Адская Выносливость: демоны получают бонус D6 к спасброскам от **Отравления** и **Перегрева**.

Тёмное Зрение: демоны видят в полной тьме как при лунном свете, различая даже магические тени.

Кожа Демона: демоны имеют **сопротивление** к урону **Огнём** и **Кислотой**.

Тлеющие Раны: раны, нанесённые демону, светятся демоническим огнём. Когда здоровье демона опускается ниже половины, он получает помеху D6 к проверкам **Скрытности**.

Аура Преисподней: животные чувствуют натуру демонов и ведут себя агрессивно по отношению к ним.

Оскверненная Кровь: демоны не могут исцеляться с помощью **Святости**, получая вместо этого урон. **Уязвимость к Святости**. Праведные персонажи откажутся говорить с ними.





Эльфы

«МЫ НЕ ВЛАДЕЕМ ЛЕСОМ - МЫ ЕГО
КЛЫКИ И КОГТИ»

ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: эльфы Великого Леса — красивые стройные существа. Их рост близок к человеческому. Эльфы живут несколько столетий, но редко дольше 300 лет. В их длинные волосы часто вплетены листья, перья или клыки животных. Иногда, у друидов или просто престарелых эльфов могут проявляться животные черты — рога, мех, глаза или уши. Кожа самых могучих друидов иногда покрывается листьями, мхом или корой. Эльфы — затворники, редко покидающие пределы Великого Леса, но когда речь заходит о защите природы — они становятся поистине страшными и смертоносными воинами.

Общество и власть: эльфы живут в древних деревьях-городах, чьи корни уходят глубоко под землю, а кроны скрывают их от чужих глаз. Их общество делится на две главные фракции, которые хоть и соперничают, но не могут существовать друг без друга: Орден Лесной Стражи и Круг Друидов. В Ордене состоят воины-следопыты, защищающие границы и следящие за порядком в лесу. Они вооружены луками из живого дерева. Их девиз: «**Если враг вошёл в лес — он уже мёртв, просто ещё не знает об этом**». Круг Друидов — это хранители древней магии леса, говорящие с духами природы. Они следят за сохранением традиций эльфов и фанатично преданы лесу, являясь абсолютными консерваторами, в то время как следопыты, наоборот, считают, что эльфы веками варятся в собственном соку и должны выйти на мировую арену. Суд эльфов проводят пятеро избираемых в Совет Старейшин эльфов, чей возраст достиг 250-ти лет. **Уклад:** эльфы живут в племенных кланах, каждый из которых занимает свою священную рощу. Охотятся эльфы с помощью лука

или друидов, принимающих облик хищных животных. Охотясь, эльфы никогда не убивают больше добычи, чем необходимо. Луки и изделия для ремёсел эльфы делают только из Живого дерева, которое продолжает расти даже после среза. Эльфы не имеют никаких проблем с фруктами и овощами, так как Круг Друидов способен за несколько дней вырастить огромный сад плодоносящих деревьев и грядок. В военном деле эльфы предпочитают атаковать из засад, пользуясь своим тотальным превосходством в лесу. Они никогда не преследуют врага дальше границ Великого Леса. При этом, эльфы почти не агрессивны к чужакам, и если те не несут угрозу для леса, их накормят, дадут отдохнуть и вылечат при необходимости, а потом проводят к границам Великого Леса. Единственные, кого эльфы убивают без предупреждения — дроу. Среди эльфов очень распространены татуировки, которые наносят соком ягод при помощи игл дикобраза. Наказанием за преступления среди эльфов служат заточение в дереве. Эльфа погружают в дерево на несколько десятков лет, в течение которых он может видеть и слышать все, что происходит вокруг, но не может говорить и шевелиться. Казнь нет вовсе, но самое суровое наказание — изгнание из леса.

Расовые бонусы и недостатки:

Дитя Леса: эльфы получают бонус D8 к спасброскам из **Скорости** в лесу.

Зов Природы: эльфы один раз за приключение могут призвать (**ОСН**) дух лесного животного.

Зеленая Кожа: эльфы имеют **сопротивление** к урону магии **Природы**.

Бремя Долголетия: эльфы иначе воспринимают время и получают помеху D6 к проверкам **Истории** за последние 50 лет.

Изоляция от Кланов: если в группе больше нет персонажей-эльфов, игрок получает помеху D20 к броскам **инициативы**.

Боль Земли: эльфы получают D4 ментального урона, когда наносят вред созданиям природы.





Хоббиты

"Маленький рост — большие возможности!"

Внешность и характер: Хоббиты — невысокий народец, ростом чуть больше метра. Они достаточно крепкие, круглолицые, с тёплым загаром и аккуратными ступнями, покрытыми густой шерстью. Их глаза — хитрый прищур мангуста, а руки всегда чуть испачканы — землёй, мукою или едой. Волосы хоббитов часто представляют собой копну кудряшек, которую практически невозможно расчесать. Хоббиты носят простую, но удобную одежду, изобилующую карманами. Они общительны, предпримчивы и имеют небывалую деловую хватку. Несмотря на малый размер, хоббиты давно доказали, что могут

переживать невзгоды ничем не хуже других.

Общество и власть: Лу Гу — страна хоббитов — уникальное в своей противоречивости место. В Лу Гу нет бедных, потому что все воруют у богатых. Богатых тоже нет, ведь все воруют и у государства. Правит Лу Гу Торговая Гильдия, которая и определяет курс развития страны. Этот орган — сборище самых прожженных торгашей и воротил. В каждой из других гильдий есть Народные комитеты, которые ежемесячно устраивают собрания (как правило, превращающиеся в банальную попойку). При всём этом бардаке, Лу Гу процветает, живя за счет торговли.

Уклад: хоббиты считают себя очень трудолюбивыми и проводят за работой целых четыре часа в сутки, разбавляя коротенькие периоды труда часовыми перерывами «на пару трубочек отборного табаку». Хоббиты, благодаря своей смекалке, весьма преуспели в земледелии — урожай Лу Гу всегда богаты. Одну десятую часть урожая хоббиты сдают в общий котёл, но никто до сих пор не знает, куда этот общий котёл идёт. Ответственные хоббиты обожают устраивать субботники, но никто никогда не видел, чтобы хоббиты что-то убирали на них — это самый обычный массовый пикник-попойка.

Кстати, в умении пить хоббиты, несмотря на свой небольшой размер, легко посоревнуются даже с гномами. Хоббиты — большие обжоры, трапеза для них сродни ритуалу, который ни в коем случае нельзя пропускать. Они проводят первый завтрак с семьёй, второй с друзьями, обедают на работе, потом обязательно основательно полдничают после обеденного сна и, потрудившись еще часок, перекусывают с коллегами перед основательным ужином дома. Хоббиты почти никогда не участвовали в войнах, предпочитая решать конфликты ораторским мастерством или деньгами, но если придётся — они отважно бросаются в бой. Пусть они и не обладают выдающейся силой, но хоббиты очень умны, хитры и ловки, а их несравненная харизма помогает избегать практически любых неурядиц.

Расовые бонусы и недостатки:

Прожорливость: хоббитам всё равно, чем набивать живот, лишь бы побольше. Они спокойно едят любую еду и восстанавливают от еды на 1К больше здоровья. Прожорливые хоббиты могут поесть дважды за один присест.

Деловая хватка: прожженные торговцы, хоббиты получают бонус D6 к проверкам Убеждения при торговле и даче взятки.

Мастер Побега: маленькие и изворотливые хоббиты получают бонус D6 к проверкам Скрытия при побеге или отступлении.

Запас Карман не Тянет: если хоббит имеет в инвентаре менее 5 единиц припасов, он получает помеху D4 к спасброскам от изменений статуса.

Дефицит Доверия: осторожные хоббиты везде ищут подвох. Для того, чтобы передать ценности другому персонажу (даже союзнику) они должны пройти проверку Воли.

Комфортомания: привыкшие к уюту хоббиты получают помеху D4 к спасброскам Истощения, связанным с погодными условиями.



ЛОТАРЫ



«Когда камни поют – это плачут наши предки. Когда ветер воет – это смеются наши дети»

Внешность и характер: лотары, или как их называют большинство жителей Эвы — горцы, высокий и крепкий народ. Средний рост взрослого лотара — 2 метра. Это могучие гуманоиды с кожей цвета горного сланца и жесткими волосами, сплетенными в косички с горными самоцветами. Их глаза — как угольные пласты, а руки покрыты шрамами от схваток с горными обитателями. Лотары горды, но гостеприимны. Они очень мало говорят, взвешивая каждое слово и не тряся их понапрасну. Лотары славятся своей бескомпромиссностью — если горец дал слово — он сдержит его, чего бы ему это ни стоило. Честь — главная благодетель горного народа.

Общество и власть: лотары обитают в Шамммирских горах, огромной горной

цепи, богатой долинами и бурными горными реками. Они соседствуют с циклопами, гномами, людьми и нордирями, но редко пересекаются с кем-то, так как отгорожены от всего мира цепью гор. Как и у их соседей, циклопов, у лотаров нет лидера, столицы и государства. Их страна — это их горы, где расположены десятки кланов, каждый управляемый своим вождём. Столицей может считаться Граага — поселение, где раз в год проходит Совет Вождей, на котором заключаются торговые сделки между кланами, брачные союзы и решаются споры. Граага — священное место для горцев, любому существу запрещено находиться в городе с оружием.

Уклад: лотары живут в небольших поселениях, кланами. Поселения горцев могут находиться как внизу, в плодородных долинах, так и в самих горах, на обширных плато. Пища горцев очень разнообразна — в долинах они выращивают скот, из козьего молока делают сыр,

а качество их вина по достоинству ценится во всех регионах Эвы. Как нетрудно догадаться, лотары — сильные и ловкие воины. Магия им не чужда, но, как правило, ограничивается шаманизмом. В обществе лотаров царит патриархат. Женщину уважают, но она не может править или командовать, а её слово никогда не будет иметь веса против мужского. Больше всего горцы дорожат своей честью, потерять её для них сродни смерти. Из-за этого в обществе лотаров распространено такое мрачное явление как кровная месть. Лотары считают, что позор или оскорбление можно смыть только кровью. При этом, к гостям лотары относятся с священным почтением. Гостя нельзя обидеть, навредить ему или прогнать, а тот, кто нарушит эту традицию будет проклят в глазах богов и лотаров.

Расовые бонусы и недостатки:

Горная Выносливость: лотары не совершают спасброски **Истощения**, путешествуя в горной или **холодной** местности.

Каменная Кожа: неизвестно, жизнь в горной местности изменила их кожу или это мистическое свойство расы, но кожа лотаров крепче, чем у других рас. Они получают **сопротивление дробящему урону**.

Слово Горца: если лотар и союзник пообещали что-то друг другу и скрепили договор рукопожатием оба получают временную **кость ОЗ**. Три раза за приключение.

Связь с Небом: легкие горца привыкли к свежему воздуху. Если лотар не видит неба над головой, он каждый час бросает спасбросок **Выносливости** (15).

При провале он получает 1 уровень

Истощения.

Непреклонность: если группа, с которой путешествует лотар, не сдерживает своё обещание, тот получает -5 к **Воле** до конца приключения.

Кровная Месть: если противник выводит из строя союзника лотара, тот атакует только его, пока не смоет долг кровью врага.





ОРКИ

«ЖЕЛЕЗО РЖАВЕЕТ. КОСТИ КРОШАТСЯ. Но
СЛАВА ОРДЫ — ВЕЧНА!»

Внешность и характер: орки Эвы — кочевые и воинственные жители Великой Степи или, как называют эти земли другие разумные — Амал'Дара. Это крупные, ростом около двух метров, крепкие создания. Цвет кожи орков варьируется от серо-бежевого до зелёного. Черты их лиц отличаются широкими скулами, слегка раскосыми глазами и небольшими клыками на нижней челюсти. Орки беспощадны и неистовы в бою, но в мирной жизни вполне коммуникабельны. Те, кто выполняет свои обязательства перед Ордой и исправно платит дань — заслуживает нормального обращения в глаза орков.

Общество и власть: орки населяют Амал'Дара — огромную степь, раскинувшуюся на юге материка. Эти земли соседствуют с Лу Гу, Амарией и Элианским Лесом на севере, а на юге — с Теменну и Рориглоном. С востока и запада степь омывается морями, к которым орки испытывают неприязнь — они не доверяют воде, которую не могут пить их буйволы. В каждом племени орков правит хан, а власть над всеми племенами держит Верховный Хан. Важную роль в обществе орков занимают шаманы, которые являются духовными наставниками и советниками орков. Законы степи суровы, но справедливы. За измену орде орка казнят, разрывая его тело четырьмя буйволами. Кража скота возмещается в 10-кратном размере, за трусость в бою изгоняют в степь без буйвола и воды, а за убийство сородича виновный должен отплатить долг крови — он становится рабом семьи погибшего.

Уклад: орки ведут кочевую жизнь, путешествуя по степи и собирая дань или разоряя отказавшихся её платить. Хоббиты, например, веками откупались от Орды, пока, столетие назад, не закончили стройку

высокой стены, преодолеть которую всадники орков не в силах. Верховая езда занимает важнейшее место в укладе орков — дети учатся садиться на буйволов с малых лет, а когда взрослый орк стареет до того, что не может вскочить на буйвола — он перестает быть мужчиной, оставаясь дома и воспитывая детей. Когда воин орков погибает в бою, его буйвола убивают и сжигают вместе с ним, чтобы в загробном мире орку не пришлось ходить пешком. Не стоит считать орков варварами — они очень искушены в военном ремесле, а их хитрые тактики ведения боя заставляют куда более развитые расы откупаться от Орды золотом, разумно полагая, что прямой конфликт понесёт куда более тяжкие расходы.

Расовые бонусы и недостатки:

Бессстрашие: один раз за сражение орк может перебросить проваленный спасбросок от «Страха».

Глас Командира: орки привыкли повелевать подчиненными. Спутники, которые подчиняются их приказам получают бонус D4 к урону.

Рвение в Бой: орки получают бонус D10 к броскам Инициативы.

Боязнь Большой Воды: орки боятся воды, которую не могут пить они или их буйволы. Путешествуя по морю или вблизи него, орки получают -2 к Воле.

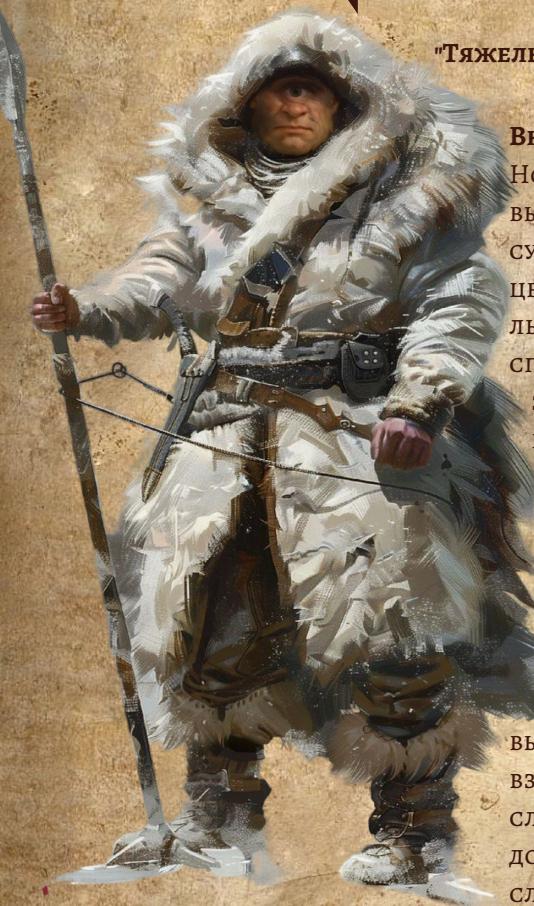
Идолопоклонник: орки являются adeptами шаманизма и не признают другой магии. Они совершают с помехой D6 спасброски от неэлементальных заклинаний.

Ярость Багатура: при ОЗ < 20% орк впадает в ярость. Его урон увеличивается на D6, но КБ падает на 5, а атаковать он может лишь ближайшее враждебное существо.



ЦИКЛОПЫ

"Тяжелый шаг вернее быстрого слова"



ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР: Циклопы Норайской Тундры – высокие, чуть выше человека, коренастые существа. Их единственный глаз, цвета полярного сияния или льдистой синевы, светится спокойной мудростью, а не злобой. Густые, часто седые волосы и бороды заплетены в практичные косы, украшенные резными костяными бусинами и клыками морского зверя. Руки, покрытые шрамами от морозов и работы, сильны и надежны.

Циклопы миролюбивы, терпеливы и невероятно выносливы. Они говорят мало, взвешивая слова, но данному слову верны безоговорочно. Их добродушие – не слабость, а следствие силы, знающей цену

миру в суровой земле.

Общество и Власть: Циклопы живут небольшими, разрозненными племенами среди ледяных просторов Норайской Тундры. У них нет единого царя или столицы. Каждым племенем управляет Старейшина – самый мудрый и опытный охотник или рыбак, чей авторитет основан не на силе, а на знании и справедливости. Важную роль играют Шаманы Воды – хранители легенд, целители и посредники с духами Тундры. Они толкуют знамения северного сияния и шепот ветра. Решения, затрагивающие все племя (маршруты кочевья, конфликты с соседями), принимаются на Вече У Очага, где голос имеет каждый взрослый циклоп. Со своими соседями – гномами и лотарами, циклопы почти не контактируют, но это следствие высоких горных цепей, разделяющих их, а не какой-то неприязни.

Уклад: жизнь циклопов – это оседлая жизнь. Их дома – яранги – прочные куполообразные жилища из шкур и костей мамонтов на каркасе из плавника. Основа хозяйства – охота (на оленей, моржей, белых медведей-урсаков), рыбалка в полынях и собирательство морошки и лишайников. Мамонты – не просто транспорт, а основа быта. Их разводят, запрягают в тяжелые сани-нарты, шерсть идет на одежду, кость – на инструменты и украшения, мясо – в пищу в голодные времена. Циклопы мастерски читают следы на снегу и предсказывают погоду. Конфликты решаются через испытания силой и выносливостью или мудростью Старейшин. Славу циклопам приносят не военные подвиги, а удачная охота, спасение сородича из пурги или долгая жизнь.

Расовые бонусы и недостатки:

Дети Снегов: циклопы получают **сопротивление холodu** и не нуждаются в спасбросках **Истощения**, путешествуя в холодной местности.

Взгляд Следопыта: привыкшие выслеживать добычу во время полярных метелей, циклопы не получают **помеху** на проверки **Восприятия** в затрудненных для этого условиях (туман, шум и т. п.).

Друг Животных: циклопы сумели приручить даже яростных белых медведей и могучих мамонтов. Они получают бонус **D6** к проверкам **Дрессировки**.

Северное Телосложение: тяжелые и коренастые циклопы получают бонус **помеху D4** к спасброскам **Ловкости**.

Мирный Нрав: циклопы не любят начинать драку. Если группа, в которой есть циклоп, инициирует сражение (первый удар во время переговоров, засада и т. п.) циклоп должен совершить **спасбросок (Воля 12)**. При провале он получает **помеху D4** на действия в первом ходу.

Простота против Сложности: циклопы получают **помеху D4** против **Иллюзий**, **Очарования** и других неестественных магических эффектов.



ОГРЫ

"Громкий смех лучше тихого обмана"

Внешность и характер: Огры южных саванн – исполины, на голову-полторы выше человека (2.3-2.7 метра), с могучей мускулатурой и плотной кожей бежевого цвета, цвета выжженной глины или темного тика. Черты лица грубые: массивная нижняя челюсть, выдающиеся клыки, широкий нос. Волосы заплетают в толстые косы или дреды, украшенные костяными кольцами, зубами хищников и перьями. Одежда минимальна – набедренные повязки из шкур, браслеты и поножи из толстой кожи или бронзы. Шрамы – знаки подвигов и ран – гордо носятся на теле. Огры диковаты, горды и прямолинейны. Они ценят физическую силу и смелость. Не склонны к излишней рефлексии, но обладают хитростью зверя и врожденным чувством территории. Их гнев страшен, но договориться можно – если предложить достойную плату или продемонстрировать уважение и силу.

Общество и власть: Огры живут племенами в бескрайних саваннах Рориглона, граничащих с пустыней Сехемра и степями Амал'Дара. Племенем правит вождь, сильнейший воин, доказавший свое право в поединках и на охоте. Его власть не абсолютна – важные решения (перекочевка, война, союз) принимаются на Сходе Голосов, где совещаются Старшие Охотники и Костяные Шаманы. Шаманы – хранители преданий, знахари и толкователи воли духов предков (чьи черепа и кости хранятся в священных тотемах племени). Они обладают немалым влиянием, особенно если среди них есть Моколо-Моколо, редкий вид огра, рожденный с двумя головами и способный к магии. Племена часто соперничают за пастбища гигантских буйволов или водопои, но могут объединяться против общей угрозы.

Уклад: Жизнь огров – это вечное сражение с опасностями саванны. Их поселения – кольцо из плетеных хижин, окруженное частоколом из копий и терновника. Охота и скотоводство – основа их существования. Славу приносят подвиги на охоте, победы в ритуальных поединках и защита поселения. Двуглавые – особая каста. Их боятся и почитают одновременно. Они рождаются редко, их магия – дикая, инстинктивная, часто связанная с кровью, костями или звериным духом. Они живут на отшибе поселения, служат шаманами или становятся грозными воинами-берсерками. Иногда огров нанимают купцы или вельможи с большой земли в качестве телохранителей или устрашающей охраны. Огр на посту – это живой символ непоколебимой силы, его одного часто достаточно, чтобы отвадить грабителей.

Расовые бонусы и недостатки:

Взгляд Дикаря: Огры получают бонус D6 к проверкам **Запугивания** благодаря своей внушительной внешности и репутации.

Толстокожесть: Шкура огров такая плотная, что они имеют врожденное **сопротивление колющему урону**.

Мощь Огра: Могучие огры получают бонус D6 к проверкам **Атлетики** и бонус D6 к **Выносливости** при попытках сдвинуть его с места.

Боязнь Каменных Домов: Огры не привыкли к городам развитых рас. При нахождении в крупных городах их **Воля** снижается до 0.

Громоздкость: Огры не созданы для скрытности и изящества. Они получают помеху D4 к проверкам **Скрытности** и **Ловкости**, связанным с балансом или акробатикой в тесных пространствах.

Плоть Война: Огровская плоть слабо сопротивляется колдовству. Они получают помеху D4 к спасброскам против магических эффектов, нацеленных на тело (яды, болезни, трансмутация, паралич, удержание и т.п.).



НОРДИРЫ



«Кровь титанов кипит в наших жилах!
Волны гнутся под килями наших драккаров,
а враги тонут в слезах страха!»

Внешность и характер: нордиры — это яростный и непреклонный народ, живущий морем и своей фанатичной верой в титанов-праородителей. Рост этих гигантов

начинается от 2,3 метров, а самые крупные представители расы вырастают свыше трех. Их светлая кожа часто покрыта руническими татуировками, а светлые или рыжие волосы заплетены в косы. Изредка рождаются нордиры с голубым свечением из глаз вместо зрачков, и это считается благословением титанов-праородителей. Нордиры яростные воины и мореплаватели, для них нет лучшей участи, чем совершить такой подвиг, который увековечит их имя в легендах и песнях. Даже ценой своей жизни.

Общество и власть: нордиры обитают во Фьонгурде, архипелаге в Белом Море. Властвует ими конунг — верховный вождь, избираемый на Морском Вече однажды и до самой смерти. Причем, претендовать на место очередного конунга может кто угодно — нередки случаи, когда ими становились не ярлы, а прославленные херсиры, заслужившие славу на море. Ярлы — правители островов, командующие своим флотом. Их кораблями командуют херсиры, капитаны, ведущими драккары в набеги. На берегу остаются қарлы — свободные земледельцы. Низшая ступень общества нордиров — трэлли, рабы, добывшие в набегах. Женщины в обществе нордиров имеют те же права, что и мужчины, и если нордирка доказала свою силу, она может стать херсиром и даже конунгом.

Уклад: жизнь нордиров кипит в море, на суше остаются только матери, дети, старики, ремесленники и земледельцы, выращивающие ячмень на скучной почве Фьонгурда. Боеспособные мужчины и женщины садятся на драккары и бороздят холодные моря в поисках добычи. Нордиры считают — то, что отнято силой, принадлежит им по праву рождения, как потомкам титанов. Это верование обрело у них форму фанатичного культа, так как нордиры слепо верят в свое родство с титанами. Они свысока, во всех смыслах этого слова, смотрят на представителей других рас. Посредниками между простыми нордирками и титанами считаются вёльвы — жрицы и оракулы, доносящие волю титанов через руны. Нордиры верят, что после смерти доблестный воин обязательно попадёт в чертоги, где будет вечность пировать со своими богоподобными праотцами.

Расовые бонусы и недостатки:

Титановы Корни: могучие нордиры получают +1 к Силе.

Палуба вместо Суши: нордиры полжизни проводят в морских налётах. Они получают бонус D6 к проверкам

Равновесия. Их не может укачивать.

Крепкие Кости: нордиры получают +1 к КБ.

Презрение к Малым: нордир получает Помеху ко всем взаимодействиям с расами малых размеров.

Бремя Славы: совершив убийство в бою, нордир должен пройти проверку по Воле. При провале он тратит (ДОП) чтобы похвастаться своим подвигом.

Гигантский Рост: редкие дома большого мира рассчитаны на нордиров. Если персонаж находится в комнате высотой менее 4-х метров, он получает помеху D6 на проверки Ловкости и Воли.





РИНКА

«ИДУЩИЙ ПО ПУТИ МАЛОЙ КАПЛИ В ИТОГЕ
СТАНЕТ НЕОБЪЯТНЫМ ОКЕАНОМ»

Внешность и характер: Ринка — стройный народ, чуть ниже людей. Их кожа переливается оттенками моря: от светлой бирюзы до глубокого индиго, часто с перламутровым отливом или узорами, напоминающими волны или чешую. Волосы — обычно иссиня-черные, серебристые или глубокого синего, зеленого цвета, гладкие и длинные, собранные в сложные, но практичные узлы или украшенные ракушками, жемчугом, коралловыми шпильками.

Глаза большие, лишенные зрачков или с вертикальным разрезом. По бокам шеи расположены жабры, открывающиеся при контакте с водой. У многих есть тонкие перепонки между пальцами рук и ног, а также небольшие гребни вдоль предплечий, голеней или линии позвоночника. Движения ринка плавны и

экономичны, словно они постоянно чувствуют течение воды, даже на суше. По характеру они спокойны, созерцательны и дисциплинированы, ценят гармонию во всем — в отношениях, в труде, в бое. Гнев их редок, но страшен, подобно внезапному шторму. Внешне могут казаться отстраненными, но это глубина, а не холодность.

Общество и власть: Ринка обитают на архипелаге Бориното, цепи островов, где каменистые берега сменяются лагунами. Их общество строго иерархично, но основа иерархии — мудрость и мастерство, а не происхождение. Во главе стоит Аой-Тэнно — духовный лидер и верховный жрец культа Предков-Волн, считающийся избранником морских духов. Реальная административная и судебная власть сосредоточена в руках Совета Приливов — собрания старейшин-жрецов, мастеров ключевых гильдий и военачальников. Каждым островом или крупным поселением управляет Уми-но Ками, назначаемый Советом. Социальный статус определяется вкладом в гармонию общества и мастерством в своем деле. Величайшие воины-фехтовальщики, мастера каллиграфии и поэзии, легендарные корабелы или жрецы, способные утихомирить шторм, пользуются равным почетом.

Уклад: Поселения ринка органично вписаны в прибрежный ландшафт. Дома построенные из бамбука, выбеленного дерева и кораллового камня, часто спускаются к лагунам. Основу экономики составляет море: рыболовство, сбор жемчуга, кораблестроение. Культура глубоко духовна и ритуализирована. Утро начинается с медитации у воды, важные решения принимаются после консультаций с жрецами. Боевые искусства ринка делают упор на точность, баланс, использование инерции противника и контроль над пространством — подобно управлению потоком воды. Они предпочитают оборону, заманивание врага в ловушки на своей территории или точечные удары. Война — это нарушение гармонии, допустимое лишь для ее восстановления. Ринка почти не носят тяжелых металлических доспехов, предпочитая ламинарные из закаленной кожи морских зверей, лакированного дерева и перламутра, не стесняющие движений и не тонущие. Их магия сильна в области воды, льда, туманов, погоды, исцеления и иллюзий, связанных с морем.

Расовые бонусы и недостатки:

Дитя Океана: ринка видят в воде как на суше. Их **скорость плавания** увеличена на 10, а жабры позволяют дышать под водой до двух часов. Они не получают **помеху Восприятия** из-за дождя.

Целительные Воды: при контакте с большим количеством воды (водоём, ливень), ринка восстанавливает D6 ОЗ.

Отражение Волны: раз в бой, когда по ринка совершается рукопашная атака, он может попытаться парировать ее с изяществом приливного течения. Ринка совершает проверку **Ловкости** против результата атаки противника. При успехе атака полностью парируется, и ринка может немедленно совершить ответную атаку оружием или отступить на 1 кл. без провокации.

Ограниченнная Легкость: ринка не могут носить тяжелые доспехи без помехи D6 к проверкам **Акробатики** и **Скрытности**.

Противник Грубой Силы: ринка получают **помеху D4** на проверки **Харизмы** против существ, полагающихся на грубую силу.

Глубокие Воды: водолюбивые ринка имеют **язвимость** к урону магией земли.



САУРИ

"Рождённые в эпоху гигантов,
выжившие в эпоху малых"



Внешность и характер: Саури – гуманоиды-рептилии человеческого роста. Чешуя варьируется от землисто-коричневого и оливково-зеленого до глубокого синего или терракотового, часто с узорами.

Голова змееподобная или крокодилья, с вертикальными зрачками желтого, оранжевого или медного цвета. Хвост мощный, для баланса. Движения плавные, экономичные, взгляд оценивающий и невозмутимый. По натуре прагматичны, терпеливы, ценят порядок и традиции. Эмоции сдержаны, гнев проявляется холодной яростью, выливающейся в долгосрочную месть. Саури не злы от природы, но их нормы морали несколько отличаются от общепринятых и могут быть неправильно истолкованы жителями больших земель.

Общество и власть: Саури обитают на Коллодовых островах, где правят гигантские насекомые и

и животные. Общество строго кастовое с умеренным матриархатом: Брахмасауры: Верховная каста. старейшины-женщины, хранительницы знаний, ритуалов и законов. Вершат высший суд, общаются с духами острова и Великими Ящерами. Кшатрисауры: защитники, охотники на гигантов. Мужчины и женщины. Подчиняются Жрицам, но обладают значительным авторитетом. Вайшьясауры: строители, ремесленники, земледельцы. Обеспечивают быт. Шудрасауры: низшая каста. Служат высшим, собирают дары джунглей, ухаживают за яйцами и молодняком полезных существ. Переход между кастами почти невозможен. Женщины-Жрицы и Воительницы имеют окончательное слово в своей сфере, 28 мужчины-Воины – в военных походах. Матриархат основан на мудрости и духовной связи, а не на страхе.

Уклад: Саури живут в городах-храмах из камня и гигантских костей, встроенных в джунгли Коллодовых островов. Они поклоняются Великим Ящерам как воплощению силы и древности, гигантским насекомым – как духам острова. Охотятся на опасных тварей с копьями, духовыми трубками и ядами. Используют прирученных мелких динозавров как стражей или транспорт. Магия шаманистическая, связана с землей, кровью, солнцем и духами предков-рептилий. Конфликты решаются ритуальными поединками или судом Жриц. К чужакам равнодушны или осторожны, редко покидают остров. Войну видят как необходимость защиты порядка острова. Последние годы отношение саури к чужакам изменяется, так как все больше представителей цивилизованных рас прибывают в их дом с попытками приручить или подчинить могучие силы Коллодовых островов. Что, само собой, не нравится саури.

Расовые бонусы и недостатки:

Тело Рептилии: Саури могут двигаться по отвесным стенам как по ровной поверхности. Благодаря их крепкой чешуе, КБ для саури любого класса начинается с 12. Они имеют сопротивление яду.

Хладнокровный Разум: Саури получают бонус D6 к спасброскам против ментальных эффектов.

Жизнь среди Гигантов: раз в бой, при атаке крупным существом, может реакцией получить бонус D4 к КБ или к спасброску Ловкости против этой атаки.

Мнимое Уродство: для обычных жителей большой земли саури выглядят как монстры. Они получают помеху ко всем социальным взаимодействиям с простолюдинами и необразованными персонажами.

Слабое Место: теплолюбивые саури получают уязвимость к урону холода.

Анабиоз: при температуре ниже 10°C саури получают помеху D4 к спасброскам Ловкости и D20 к Инициативе. В сильный мороз (ниже -10°C) – помеху D6 и 2 D20.



ТРОЛЛИ

"Солнце жаждет жертвы – мы утоляем
его жажду!"



Внешность и характер: тролли высокие (1.9-2.2 м), тощие, но жилистые гуманоиды. Длинные руки с острыми когтями, массивные изогнутые клыки. Кожа – разных цветов, от серой до зелёной. Волосы тролли красят, поэтому выявить доминантный цвет невозможно. Глаза светятся тусклым желтым или зелёным. Носят ритуальные маски из дерева, кости и перьев. Раскрашивают тела священными узорами крови и пепла. Характер фанатичный, жестокий, прагматичный. Верят в силу жертвенной крови и власть духов. Уважают только силу и преданность богам, особенно Йи'Ванк, богу Солнца.

Общество и Власть: Империей Йи'Ванк правит Жречество Кровавого Солнца – шаманы-некроманты, общающиеся с духами предков и богом-солнцем Йи'Ванк. Верховный Жрец – Голос Голодного Светила – властен над жизнью и смертью. Военную касту Орлов-Ягуаров возглавляет Владыка Войны. Они добывают пленников для жертв. Кормильцы Богов (земледельцы) и Руки Мертвых Предков (ремесленники) – низшие касты. Рабы троллей – "ходячее жертвоприношение". Война – священный долг, тролли Йи'Ванк перебили несчетное количество племён своих сородичей, прежде чем установили власть над островом. И теперь их голодный глаз смотрит дальше.

Уклад: тролли живут в городах-пирамидах из камня и черепов на острове Йи'Ванк. Центр жизни города – Великий Зиккурат для кровавых, зачастую массовых жертвоприношений, чтобы "накормить Солнце". Каннибализм – часть ритуала: съесть сердце сильного врага – значит получить его силу.

30 Тролли активно используют магию вуду, духов предков и крови. Их магия чёрна, они искусны в наложении проклятий на своих

врагов. Жрецы носят устрашающие маски, хранящие дух божества-покровителя. Поразительная регенерация троллей – дар богов за верность, как они сами считают. Нередки случаи, когда тролли отращивали даже потерянные конечности. Чужаков тролли видят как жертв, носителей чуждой магии или завоевателей, к которым не должно быть пощады. Вместе с тем, тот факт, что чужаки призывают из-за моря служит для троллей доказательством силы, а значит – сердце такого противника является наиболее «лакомым» трофеем для тролля. Покоренные племена тролли ассимилируют или приносят в жертву. Тролли очень воинственные, они верят в исключительность своей расы и в то, что им суждено править этим миром. Их фанатичная преданность богу Солнца уже привела к тому, что они остались единственным племенем на всём острове, поглотив или вырезав всех остальных.

Расовые бонусы и недостатки:

Троллья Регенерация: тролли восстанавливают каждый ход количество **O3**, равное их показателю

Выносливости. Будучи **отравленными**, они имеют **20%** шанс в начале хода сжечь отраву в своём теле.

Ритуальный Каннибализм: тролли могут восстановить **D8 O3**, если отведают плоти поверженного ими врага.

Скрытность Ягуара: тролли практически бесшумны в дикой природе. Они получают **преимущество** при проверках **Скрытности** в лесах, джунглях или густозаселенных болотах.

Ускоренный метаболизм: из-за необычайной регенерации троллей им необходимо в три раза больше еды, чтобы восстанавливать здоровье

Островной Иммунитет: иммунная система не готова к континентальным болезням. При наложении болезни, тролль получает в два раза больше урона.

Страх Огня: тролли получают **помеху D4** на спасброски и проверки против **огня** и **кислоты**. Регенерация не работает, если в этом раунде тролль получил урон **огнем** или **кислотой**.

