

рост людомедведи выше 6,5' (2 м), но зачастую выглядят ниже, так как от природы сутулы. Они весят от 250 lb по 300 lb (от 115 кг до 135 кг).

Они покрыты густым мехом, который бывает разных цветов. Обычно чёрный или коричневый, часто светлее на груди, плечах и верхней части спины. Куда реже встречаются оттенки медно-красного, медового, а бывает и белоснежный мех. По окраске можно примерно определить происхождение людомедведя. В старости их мех начинает серебриться вокруг морды, придавая им благородный вид.

## ПЛЕМЯ И СЕМЬЯ

Семья — основа общества людомедведей. Родители заботятся о своих медвежатах, пока тем не исполнится 5-6 лет и они не начнут взрослеть. Пускай им ещё расти и расти, но в юных людомедведях просыпается мощнейшая тяга к исследованиям. Они проводят всё больше времени вдали от родителей и считают своей семьёй всю деревню (или небольшой район крупного поселения). Представители других рас могут удивиться и даже разозлиться, увидев, как в их кладовой в поисках еды роется юный людомедведь. Незваный гость даже может решить пожить какое-то время в новой семье. Это, кстати, не так уж и плохо — юные людомедведи обожают учиться и намного усерднее работают по дому, чем другие дети их возраста.

За пределами семьи основа общества людомедведей — это племя. Когда медвежата начинают выходить за порог родного дома, семьи переплетаются между собой. Члены каждой семьи заботятся о тех детях, которые зашли в гости в конкретный день, принимая их за своим столом как родных. Поэтому людомедведям так или иначе приходится знакомиться со своими соседями-соплеменниками, и это их сближает. Благодаря такому общению большинство юных людомедведей быстро находят своё место в мире, открывая в себе таланты и профессиональные предрасположенности.

Старейшин глубоко уважают за их богатый жизненный опыт и крутозор, но у этого почтения есть границы. Старость не означает вседозволенность для того, кто совершает сомнительные поступки или славится своей глупостью. Людомедведи чтят своих предков как полубогов и считают, что духи предков направляют их. Племена также очень ценят своих друидов и жрецов (особенно тех, кто служит божествам природы) и постоянно обращаются к ним за советом.

## ДОМ И ЧЕСТЬ

Обосновываясь где-то, людомедведи стараются соблюдать баланс между природой и вмешательством в неё. Даже самые городские из них предпочитают парки и лесопосадки и стараются не нарушать окружающую природу больше, чем необходимо. Если возможно, они предпочитают делать природные пещеры и скалы элементами своих построек. В сердце их поселений

всегда стоит тотем, статуя или любое изображение, прославляющее их благородного предка.

Людомедведи высоко ценят честность, доверие, трудолюбие и единство. Эти добродетели — честь для людомедведя, и они же делают чужака желанным гостем. Законы, управляющие жизнью людомедведей, просты и понятны. При решении споров они руководствуются своими главными ценностями, помогающими им мудро решать споры. В редких случаях, когда спор не удаётся решить по обычаю, чести или здравому смыслу, его разбирают старейшины. Отказ повиноваться решению старейшин ради личной выгоды — это великий позор, который может погубить людомедведя в глазах племени и семьи.

## СТРАСТЬ И ЯРОСТЬ

Устрашающий вид людомедведей не просто видимость. Если их разозлить или если им приходится защищаться, их способность к насилию впечатляет. Вспыльчивость людомедведей так же сильна, как и их тела — обычная шутка может стать оскорблением чести, а потом и синяками на теле обидчика. Огромная физическая сила делает их грозными противниками, поэтому даже мелкая драка может случайно обернуться серьёзными последствиями. У многих людомедведей есть шрамы как от простых состязаний, так и от серьёзных столкновений на почве задетой чести.

Благодаря своей силе многие людомедведи становятся воителями. Обычно варварами или воинами, а порою, хоть и реже, следопытами и друидами.

Если людомедведи идут на войну, то их цель ясна — защищать настоящее и будущее своего народа. Если это означает полностью уничтожить врага — так тому и быть. Они так же искусно дополняют таланты друг друга, как их семьи дополняют племя. Заклинатели обрушивают на своих врагов саму природу. Они призывают зверей, управляют полем битвы с помощью погоды, контролируют растения и даже меняют форму самой земли.

## ИМЕНА ЛЮДОМЕДВЕДЕЙ

При рождении медвежата получают обычные для Северных земель имена. По достижении совершеннолетия людомедведь получает новое имя, которое выбирают старейшины, либо он сам. Это имя отражает деяние, совершённое им во время обряда совершеннолетия, описывает благородные и выдающиеся черты носителя или воздаёт почести предку.

**Мужские имена:** Беорст, Гурралт, Дорнгаал, Калдвир, Кирдхан, Лод, Нодр, Хросвир, Урн, Элрундт.

**Женские имена:** Анга, Бурли, Дегна, Дартта, Ингюрд, Йоханна, Падра, Тули, Фарла, Шиваер.

**Имена-деяния:** Бич тени, Дочь Вальгердса, Железная шкура, Жёлтый клык, Каменная кость, Лунный танцор, Медвежий сын, Меч света, Острые когти, Пламенное сердце.



## ОСОБЕННОСТИ ЛЮДОМЕДВЕДЕЙ

Все людомедведи обладают следующими особенностями.

**Повышение характеристик.** Значение Силы персонажа повышается на 2.

**Возраст.** Людомедведи достигают совершеннолетия ближе к 20 и в среднем живут около 80 лет.

**Мировоззрение.** Как правило, людомедведи добрые. Они избегают зла и не доверяют ему. Несмотря на богатые традиции, они ценят свободу и тяготеют к хаотичному мировоззрению.

**Размер.** Людомедведи высоки и мускулисты и вырастают выше 7' (2 м). Размер — средний.

**Скорость.** Базовая скорость ходьбы — 30' (9 м).

**Укус.** Мощные челюсти — естественное оружие, которое персонаж может использовать для безоружных атак. При попадании они наносят 1к6 + модификатор Силы колющего урона.

**Естественная броня.** Толстая и крепкая шкура даёт персонажу КБ, равный 13 + модификатор Ловкости.

**Мощное телосложение.** При определении грузоподъёмности и веса, который может толкать, тянуть или поднимать этот персонаж, он считается персонажем крупного размера.

**Медвежьи таланты.** Умел в навыках Атлетика и Внимание.

**Языки.** Говорит, читает и пишет на всеобщем и либо северном (если он родом из Мидгарда), либо теневоом языке (если он родом с Лунных полей).

**Подрасы.** В Мидгарде существуют две основные подрасы людомедведей: серошкурые и чистые.

### Серошкурые

Серошкурые людомедведи толще и выносливее своих сородичей. Цвет их меха может быть разным — от чёрного до золотого, часто со светло-серыми или русыми кончиками шерстинок. Серошкурые крепки и свирепы. Они исконные людомедведи Северных земель Мидгарда.

**Повышение характеристик.** Значение Выносливости персонажа повышается на 1.

**Медвежьи объятия.** При атаке персонаж может в качестве бонусного действия совершить безоружный удар. При попадании он не только наносит урон, но и может совершить захват цели. Герой может использовать эту особенность количество раз, равное его модификатору Выносливости (минимум 1). Он восстанавливает использования этой способности, завершив долгий отдых.

**Густой мех.** Персонаж устойчив к урону холодом.

### Чистые

Людомедведи из подрасы чистых более стройны, у них красноватый или бледный мех и тесная связь с приро-

дой. Чистые часто становятся духовным стержнем своих общин. Подраса чистых появилась не так давно. Большинство из них живёт на Лунных полянах, а не в Бьёрнхейме.

**Повышение характеристик.** Значение Мудрости персонажа повышается на 1.

**Дар природы.** Персонаж знает один фокус из списка заклинаний друида на выбор управляющего им игрока. Заклинательная характеристика — Мудрость.

**Несгибаемая воля.** Когда персонаж проходит испытание Интеллекта, Мудрости или Харизмы, управляющий им игрок может бросить 1к4 и добавить его значение к результату. Это можно сделать после броска, но до того, как будут описаны какие-либо последствия испытания. Эту особенность можно использовать снова, когда персонаж завершит короткой или долгий отдых.

## МИНОТАВРЫ

Минотавры Мидгарда — гордый народ в нелёгком положении. Люди-быки, изгнанные Империей драконов с родных земель Кадралу и Рошгази, нашли пристанище на Безмятежном острове Киприон. Киприон верен Морской республике Триоло и при поддержке её флота минотавры вернули себе стабильность и силу. Хотя Триоло и строит суда на собственных верфях, зачастую лучшие члены из экипажей родом с Киприона.

Минотавры внушительны и могучи. Они славятся своей практически чудовищной свирепостью. Минотаврам не по нраву быть вассальным государством, но их правительница королева Китане понимает, что без поддержки Триоло Империя драконов давно бы поглотила Киприон. Покровительство триольского флота в сочетании с тем, что недавно минотавр возглавил Золотой совет Триоло, пока что спасает гордость бычьего народа.

Минотавры гордо демонстрируют свои достижения, гравировав символами и узорами свои рога. Если хорошо разбираться в обычаях этого народа, то по этим украшениям можно с первого взгляда узнать достижения и таланты их носителя. Минотавр, потерявший рог или его часть, несёт клеймо позора и всеми силами пытается проявить себя. Иногда «ломорог» (оскорбление, за которое минотавры лезут в драку) может совершить великий подвиг, и тогда в храме ему восстанавливают рог с помощью магии. Остерегайтесь минотавра, который добровольно отдаёт рог или решает его не восстанавливать. Нет существа более целеустремлённого и свирепого.

### УЖАС ОТКРЫТОГО МОРЯ

Минотавры Киприона и Триоло — сила, с которой стоит считаться в открытом бою. Несмотря на размеры, они ужасающие морские волки. Корсары Киприона



прославились кровавыми клинками и потопленными кораблями, и даже в могущественной Империи драконов научились их уважать. Минотавры инстинктивно чувствуют направление, что делает их превосходными штурманами как при путешествиях по морю, так и по суше. Ничто не пугает этот бычий народ — ни тьма, ни густой туман, ни незнакомые берега.

### ИЗВИЛИСТЫЕ ПУТИ

Архитектура и планировка городов минотавров всегда включают в себя лабиринты. В каждом поселении, в каждой постройке есть запутанный лабиринт с виляющими коридорами и тупиками. Самый известный из них — это Великий лабиринт в городе Веспрас, столице Киприона. В его центре находится Дворец быка, который и сам по себе можно назвать лабиринтом. По ночам можно услышать, как оттуда доносится лязг оружия и крики умирающих. Говорят, что королева приглашает во дворец и друзей, и врагов, но лишь друзья переживают визит.

### ИМЕНА МИНОТАВРОВ

У большинства минотавров два имени. Одно почти всегда совпадает с именем матери или отца, а второе — это своего рода прозвище. Независимо, сколько детей было у минотавра, мальчиков называют в честь отца, а девочек — в честь матери. Прозвища же всегда разные, но их дают не за заслуги, а скорее «на вырост», поскольку родители присваивают их младенцам, при этом характер ребёнка может как совпасть с именем, так и нет. Если они захотят, чтобы чадо стало великим воином, его назовут «Свирепым». Однако, если минотавр вырос и стал поэтом (такое хоть и редко, но случается), его имя всё равно останется прежним.

**Мужские имена:** Ворхул, Камлот, Корвин, Крольм, Ордвар, Ранкот, Таргад, Геодар, Теонко, Эйвигр.

**Женские имена:** Африdde, Бритредда, Варала, Вентеон, Гунда, Рунан, Сарифф, Седрус, Тевенн, Чотак.

**Прозвища:** Жуткий, Могучий, Непреклонный, Нетеряющийся, Неудержимый, Опустошитель, Стремительный, Храбрый.

### ОСОБЕННОСТИ МИНОТАВРОВ

Все минотавры обладают следующими особенностями.

**Повышение характеристик.** Значение Силы персонажа повышается на 2, а Выносливости на 1.

**Возраст.** Минотавры растут примерно с той же скоростью, что и люди, но достигают зрелости на 3 года раньше. Детство заканчивается где-то в 10, а взрослая жизнь начинается с 15.

**Мировоззрение.** Минотавры, как и люди, не имеют склонности к определённому мировоззрению. Тем не менее из-за любви к личной свободе и уважения к истории и традициям большинство минотавров нейтральны.

**Размер.** Рост минотавров-мужчин достигает 7' (215 см), а женщин в среднем на 3" (7,5 см) меньше. Размер — средний.

**Скорость.** Базовая скорость ходьбы — 30' (9 м).

**Ночное зрение.** В пределах 60' (18 м) герой видит в тусклом свете так же хорошо, как в ярком, а в темноте так, как в тусклом свете. В темноте он не различает цвета, только оттенки серого.

**Естественное оружие.** Рога персонажа — это естественное оружие, и с их помощью можно совершать атаки. При попадании рога наносят 1кб + модификатор Силы колющего урона.

**Атака с разбега.** Если персонаж переместился не менее чем на 10' (3 м) по прямой к цели, а затем в тот же ход попадёт по ней атакой рогами, цель дополнительно получит 3 (1кб) колющего урона и в качестве бонусного действия может оттолкнуть цель на 5' (1,5 м). Дополнительный урон можно нанести 1 раз за ход.



BRYAN SYME



На 11 уровне расстояние толчка увеличивается до 10' (3 м). Герой может использовать эту особенность количество раз, равное модификатору Выносливости (минимум 1), и восстанавливает потраченные использования, завершив долгий отдых.

**Чувство лабиринта.** Персонаж без проверки может вернуться по любому пути, пройденному ранее.

**Языки.** Говорит, читает и пишет на языке минотавров, а также на ещё одном языке на выбор управляющего им игрока (обычно это торговое наречие или южный язык).

## ТЕНЕВЫЕ ФЕЙ

Загадочные теньевые феи из Царства теней обитают в чёрных башнях и крепостях, замитых лунным светом, вторгаясь в мир смертных в тех местах, где барьеры между планами тонки. Они бродят в самых тёмных уголках леса, охотясь на смертную добычу. Они — владыки и владычицы сумерек, танцующие в мерцающих залах своих тёмных дворцов. Их поступки полны противоречий, а мотивы окутаны тайной. Они стремятся заставить наблюдателя врасплох, ведь все вокруг для них потенциальные враги.

Внешне теньевые феи напоминают эльфов, но с явными отличиями. Их кожа бывает алебастрово-белой, чёрной как смоль или менее ярких серых оттенков. У некоторых она блестит и переливается. У многих теньевых фей есть рога — от небольших наростов до длинных и очевидных выступов, как у сатиров или бестий.

### ТАЙНА ДЛЯ СМЕРТНЫХ

Хоть теньевые феи и прекрасны внешне, они умудряются сочетать в себе худшие черты эльфов и гоблинов. Они то добры, то жестоки, то целеустремлённы, то ветрены. Они могут внезапно исчезнуть, а затем вновь объявиться в полном недоумении от перемен, произошедших, пока они отсутствовали. Их действия кажутся нелогичными и даже безумными, но в них всегда есть смысл. Теньевые феи воплощают свои планы незаметно, чтобы настичь врагов ещё до того, как те узнают об опасности.

Хотя теньевые феи часто выступают в роли антагонистов и считаются коварными, они незлы от природы. Равно как и недобры. Они феи, и смертные должны быть осторожны с ними, а иначе сильно поплачутся. Верность, преданность, богатство, воспоминания, жизни и души — теньевые феи принимают любую из этих валют. И в последнее время они опять оживились.

### ПРОИСХОЖДЕНИЕ ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Большинство теньевых фей не знает своего происхождения, и есть множество версий истории. Самая распространённая из них гласит, что теньевые феи были загнанными в угол эльфами, которые от отчаяния за-



ключили договор с силами тьмы тысячелетия назад, во времена Мятежа Чародейки. Официальная история теньевых дворов считает эту версию правдивой, и календарь Теневого отсчёта (ТО) ведётся именно от этих событий. Сарастра, королева ночи и волшебства, по этой версии считается и богиней-покровительницей, и прародительницей теньевых фей. Она охотно пользуется этим, когда ей выгодно.

Скорее всего, в этой версии есть доля правды. Об этом говорят как летописи, так и воспоминания древних эльфов, живших в ту эпоху.

Другие версии гласят, что дело не только в подчинении тёмной магии. Королева ночи и волшебства существовала задолго до того, как когда-то эльфийская принцесса Сарастра возглавила теньевых фей — истории о королеве отсылают к событиям, произошедшим за сотни лет до Мятежа Чародейки. И действительно,



многие из теневых фей больше походят на другие расы фей, нежели на эльфов, несмотря на якобы недавнее отделение.

Упоминания альтернативных планов, хаоса и магии времени в окрестностях Зобека и замка Теневая скала лишь усиливают путаницу. Только богам известно истинное происхождение теневых фей. На эту тему ведутся споры, но тихо. Как говорят в Летнем дворе, глупо спорить с богиней. Поэтому версии, рассказанной Сарастрой, большинству достаточно.

### ИМЕНА ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Имена теневых фей схожи с эльфийскими, но образы рождаемые ими, более мрачны и сдержанны. Они скорее наталкивают на мысли о мраке и уединении, чем о солнечном свете и звонких ручейках.

**Мужские имена:** Варратир, Вашрин, Дрилфинд, Квентор, Лоринидрал, Танасцил, Торвобар, Шанлес, Эдгвин, Эддрин.

**Женские имена:** Анорла, Борнва, Гиретара, Далира, Ланрама, Метада, Сазенга, Торга, Фанви, Форла.

### ОСОБЕННОСТИ ТЕНЕВЫХ ФЕЙ

Теневые феи — подраса эльфов. Помимо базовых расовых особенностей эльфов они обладают следующими.

**Повышение характеристик.** Значение Харизмы персонажа повышается на 1.

**Мировоззрение.** Несмотря на репутацию злодеев, теневые феи не злы по природе. Они склонны к хаотично-нейтральному мировоззрению, но есть всевозможные исключения.

**Боевая подготовка теневых фей.** Персонаж умел в обращении с рапирой, коротким мечом, а также коротким и длинным луком.

**Путь теней.** Находясь в темноте, тусклом освещении или тени, достаточной, чтобы скрыть его тело, персонаж может наложить заклинание *туманный шаг*. Персонаж может использовать эту особенность количество раз, равное модификатору его Харизмы (минимум 1), и восстанавливает потраченные использования, завершив долгий отдых. Заклинательная характеристика — Харизма.

**Чувствительность к солнцу.** Находясь на солнечном свете, персонаж получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении, пока он, цель его атаки или предмет, который он пытается разглядеть, находится под прямым солнечным светом.

**Путник во тьме.** У героя преимущество к проверкам Интеллекта (Магия), сделанным с целью узнать что-либо о теневой дороге и её устройстве.

**Дополнительный язык.** Говорит, читает и пишет на теневом языке.

## ТРОЛЛЕОБРАЗНЫЕ

В древности огры, тролли и феи иногда сходились с людьми. Троллеобразные — их потомки. Они высокие и худощавые, у них грозная внешность. Обычно цивилизованные северные расы им не рады, даже если корни их происхождения трудно определить. Поэтому большинство троллеобразных живёт уединёнными племенами за счёт охоты и набегов.

### ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Толстая коричневая или зелёная шкура делает троллеобразных слегка похожими на орков или хобгблинов. Хотя многие из них грубы и неопрятны, происхождение отражается на них по-разному. Некоторых трол-





леобразных даже можно было бы счесть красивыми по человеческим меркам, если бы не тонкие признаки их чудовищного происхождения, такие как каменно-серая кожа или когтистые пальцы.

Многие троллеобразные наносят татуировки в знак принадлежности к племени, либо почитания духов предков. Самые храбрые клеймят себя, чтобы показать своё бесстрашие, ведь лишь кислота и огонь могут надолго шрамировать их кожу.

## МЕСТО В МИРЕ

Пускай большинство троллеобразных живёт на отшибе, некоторые из них обожают цивилизацию. Но даже в городах они держатся в обособленных кварталах, которые в итоге становятся похожи на городские племена. Большинство из них находят работу, в которой их природа полезна. Они становятся наёмниками или городскими стражниками. Воровские гильдии и прочие негодяи выбивают с их помощью долги. Иногда кузнецы и ремесленники берут их себе в напарники или подмастерья, чтобы добавить товарам дикарской экзотики.

## ИМЕНА ТРОЛЛЕОБРАЗНЫХ

Троллеобразным нет дела до имён. Они носят их лишь для удобства тех рас, которым они нужны, а не для себя. В кругу сородичей троллеобразные упоминают друг друга по приметам, известным деяниям или узнаваемым чертам (Кривой-нос, Длинные-когти, Бойтся-молнии). Прозвища меняются в зависимости от того, что троллеобразный недавно совершил, и кто о нём говорит. Главное, чтобы собеседник понимал, о ком идёт речь. Часто они соединяют несколько прозвищ в одно (Длинные-когти-бойтся-молнии). Когда троллеобразные берут «людские» имена (то есть удобные для людей), они следуют тому же принципу. Из-за этого возникает путаница, так как прозвища меняются каждый раз, когда троллеобразные представляются, потому что многим из них лень вспоминать, как их звали на прошлой неделе или даже вчера.

**Имена:** Бородавка-на-глазу, Вечно-злой, Кусает-уши, Много-шмыгает, Ненавидит-птиц, Пинает-детей, Сжёт-сестру, Сломанный клык, Шесть-пальцев.

## ОСОБЕННОСТИ ТРОЛЛЕОБРАЗНЫХ

Троллеобразные обладают следующими особенностями.

## ТРУДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

По неясным причинам, корни которых затерялись в истории, троллеобразные — непримиримые враги дварфов. Обе расы презирают друг друга. А вот с феями, особенно с теневыми, а также с гномами они отлично ладят.

**Повышение характеристик.** Значение Выносливости персонажа повышается на 2.

**Возраст.** Троллеобразные достигают зрелости к 15 годам и живут от 50 до 60 лет.

**Размер.** Троллеобразные выше 6' (185 см) и гораздо крепче людей. Весят около 200 lb (90 кг). Размер — средний.

**Мировоззрение.** Троллеобразные склонны к нейтральному мировоззрению.

**Скорость.** Базовая скорость ходьбы — 30' (9 м).

**Ночное зрение.** В пределах 60' (18 м) персонаж видит в тусклом свете так же хорошо, как в ярком, а в темноте так, как в тусклом свете. В темноте он не различает цвета, только оттенки серого.

**Естественное оружие.** У персонажа есть большие клыки, а вместо ногтей когти, которыми он может совершать атаки. При попадании когти наносят 1к4 + модификатор Силы режущего урона, а клыки 1к4 + модификатор Силы колющего урона.

**Нечеловеческая живучесть.** С помощью врождённой регенерации персонаж может постепенно оправиться от ран. В качестве бонусного действия персонаж может потратить кость здоровья, чтобы восстановить пункты здоровья, как после короткого отдыха. Количество костей здоровья, которые можно потратить, увеличивается на 1 при достижении 6 (2 кости), 12 (3 кости) и 18 уровня (4 кости). Чтобы применить эту способность снова, персонаж должен завершить долгий отдых. Если он получит урон огнём или кислотой, то не сможет пользоваться этой особенностью, пока не завершит короткий или долгий отдых.

**Наследие страха.** Умел в навыке Запутывание.

**Языки.** Говорит, читает и пишет на северном языке.

**Подрасы.** У троллеобразных могут быть разные особенности в зависимости от существ-прародителей. Наиболее распространены две подрасы: шепчущие в ночи и камнешкуры. Выберите одну из них.

## Шепчущие в ночи

Происходят от загадочных фей из Царства теней. Благодаря естественной связи с миром духов, шепчущие часто становятся шаманами, провидцами и жрецами. Как правило, у них более тёмная кожа и худощавое телосложение, чем у других троллеобразных.

**Повышение характеристик.** Значение Мудрости персонажа повышается на 1.

**Шёпот духов.** Духи предков племени шепчут секреты из загробного мира. Прежде чем совершить проверку навыка или пройти испытание, персонаж может прислушаться к мудрости духов и получить преимущество к броску. Чтобы применить эту способность снова, персонаж должен завершить долгий отдых.