



ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ РАСЫ

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ РАСЫ

ДЭВЫ	2
ШИФТЕРЫ	8



ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ РАСЫ: ДЭВЫ

ХОДЯЩИЕ ПО ВУАЛИ и ИСКУПЛЁННЫЕ ДЭВЫ

Дэвы совершают героические поступки по всему миру, противостоя Тьме, угрожающей всему миру. Их деяния достаточно значимы, чтобы компенсировать их редкость: несмотря на то, что мало кто видел дэвов, многие слышали по крайней мере по одному рассказу о небесном создании, обращающем меч и магию против сил зла. Но не каждый дэв достоин героев этих историй.

Каждый дэв остро осознаёт, что существует такая граница бессмертия, которую он не должен пересекать, но где лежит эта граница — всегда остаётся для них загадкой. Большинство ходит далеко от этой границы, в страхе стать одним из ракшасов, но есть и те, кто подходят к краю пропасти настолько, насколько это возможно, оставаясь при этом героями. А некоторые падают, но ищут искупления. Ниже приведены два возможных пути совершенства, которые вы можете использовать, чтобы «оживить» своего персонажа-дэва.

ЗАБЛУДШИЕ ДЭВЫ: ХОДЯЩИЕ ПО ВУАЛИ

Некоторым дэвам выпал тяжкий жребий предшествующих воплощений, которые включали сотни мелких негодяев и кающихся злодеев. Их резкие и эгоистичные поступки поместили душу на грань морального падения, и сейчас они должны приложить усилия, чтобы исправить ошибки прежних воплощений. Другие дэвы намеренно ходят через границу между моралью и безнравственностью, чтобы лучше понять своих врагов, либо из-за того, что они осознают и принимают свои личные слабости или ради силы, которой они стремятся владеть.

Дэвов, столь близких к упадку, называют «Ходящими по вуали». Большинство дэвов считает Ходящих по вуали изгоями и относится к ним не лучше чем к ракшасам, но представители многих других рас более снисходительны. Они понимают, что не каждый может идти достойнейшим путём в опасном мире, в котором они обитают, и они превозносят то добро, что делают Ходящие по вуали.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ХОДЯЩИХ ПО ВУАЛИ

Ниже описаны три искателя приключений дэвов.

Техномаг Гаутма не был осведомлён о своих прежних жизнях, пока не провёл исследования, открывшие ему, что представители его расы имеют предыдущие воплощения и могут обращаться к их мудрости. Этот бесценный опыт потерян для него, и когда он обнаружил, что это вызвано моральным упадком в прошлом, он поклялся, что его будущие воплощения не будут страдать от той же боли. Все его героические поступки – это искупление прошлых злодеяний, и его терзает невозможность узнать, добился ли он искупления. Вдобавок к тому, что он борется со злом везде, где находит его, он изо всех сил старается изобрести магические изделия, которые улучшат мир сейчас и после его смерти.

Дев бард **Сеннех** не заботится о том, что у неё были прежние воплощения, которые привели её на грань упадка, и она не знала бы этого, если бы она не открылась дэву, который взялся давать ей советы о нравственности. Она назвала всё это чтением нотаций и оставила без внимания. Сеннех использует силы иллюзий, чтобы сделать свою жизнь лёгкой и выходить сухой из воды, совершая мелкие преступления, но она знает, что люди, которых она развлекает, позволяют вести ей подобный образ жизни, и даже защищает их при необходимости. Она почти ничего не знает о том, насколько она близка к упадку или что это должно означать, но, несмотря на это, она – типичный представитель Ходящих по вуали.

Ямин стал псиоником после изучения опыта нескольких десятков прежних жизней, проведённых в овладении магией разума. Стремясь понять свой разум и овладеть им, Ямин узнал о ходящих по вуали и уникальных силах, которыми они обладают. Способность

создавать иллюзии и проверять их действие на людях заинтриговала его. Ещё более он был заинтригован выгодой, которую даёт совершение злых поступков и наблюдение того, как люди реагируют на них. Но признаться в этом он может лишь самому себе. Решительное познание зла, приправленного добрыми делами, привело его к обладанию желаемой силой. Ямин больше не способен прикасаться к памяти прошлых жизней, но он уже изучил из них всё необходимое. Он путешествует в компании добрых героев, уравновесившая свои добродетельные поступки делами более сомнительного характера.

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: НЕБЕСНЫЙ ОБМАНЩИК

На 11 уровне ваш дэв ходящий по вуали встаёт на путь совершенства Небесного обманщика. Вы идёте прямо по границе, более тонкой, чем изящная вуаль, и развиваете способность к обманчивой магии ракшасов, даже когда память прежних воплощений становится недоступна. Вы выбираете этот путь, чтобы получить его преимущества и обратить их против зла; или возможно этот путь навязан вам вашей недобросовестностью – потому что преднамеренное зло искупить очень и очень трудно. Узоры на вашей коже отличаются от тех, которые есть у других дэвов. Цвет кожи всегда темнее и содержит больше красного, чем у неиспорченных собратьев. Узоры, сделанные окраской, более замысловатые, неожиданные и более искажённые в отличие от простых и элегантных узоров других дэвов.

Чем дольше вы остаётесь ходящим по вуали, тем большую власть над иллюзиями и обманом вы получаете. Манипуляция другими становится искусством и вашей второй натурой.

УРОВЕНЬ 11: ОБМАНЧИВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Умение пути Небесного обманщика

Скрытность, время от времени, может быть вашим лучшим инструментом; вы скрываетесь от чужих глаз, чтобы успешнее добиться своего.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода, или до совершения вами атаки.

УРОВЕНЬ 11: ОБЛАЧЁННЫЙ В ИЛЛЮЗИИ УДАР

Умение пути Небесного обманщика

Вы научились совершать трюки с сознанием врагов, причиняя им мучительную душевную боль. Ваши удары также заставляют их отступать от вас.

Выгода: Вы получаете талант облачённый в иллюзии удар.

Облачённый в иллюзии удар Атака Небесного обманщика 11

Выдержите противника в страхе, повергая его на колени.

На сцену ♦ Иллюзия, Психическая энергия

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы попадаете по цели неограниченным атакующим талантом.

Цель: Эта цель неограниченной атаки

Эффект: Цель получает дополнительный урона психической энергией 1к10, и вы сдвигаете цель на 3 клетки.

УРОВЕНЬ 11: МАСТЕРСТВО ЗМЕИНОГО ЯЗЫКА

Умение пути Небесного обманщика

В ваших устах слова – не просто инструменты. На некоторое время они могут формировать действительность для других. Ваша способность вводить в заблуждение позволяет вам искажать чужое восприятие.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к проверкам Обмана и талант ложный образ.

Ложный образ Умение Небесного обманщика

Образ выглядит настоящим, настоящий запах, настоящий звук, и он осязаем при лёгком прикосновении. Но он не настоящий!

На сцену ♦ Иллюзия
Стандартное действие Ближняя вспышка 10

Эффект: Вы создаёте иллюзию любого размера в пределах вспышки, которая остаётся до конца сцены, на 5 минут или до того как вы снова используете данный талант. Иллюзия выглядит реальной для всех чувств. Она может издавать звуки, как их издавал бы настоящий предмет, но с ограничениями (на усмотрение Мастера) – например, иллюзия не может воспроизводить длительный разговор.

Вы можете дать иллюзии простые команды, такие как движение по заданной схеме, поедание местных растений, и т. д. Вы также можете согласовать действие с особым условием. Иллюзия может двигаться, когда существо передвигается вблизи неё, или, например, сжиматься и кричать, когда её атакуют. Иллюзия не может перемещаться за пределы вспышки.

Вы совершаете проверку Обмана при создании ложного образа. Существа, которые видят иллюзию или взаимодействуют с ней, могут совершить проверку Проницательности против вашего броска Обмана, чтобы заметить, что перед ними иллюзия. Бросок представляется существу когда оно впервые видит иллюзию и каждый раз при взаимодействии к ней. Существо, которое касается иллюзии, автоматически определяет, что образ фальшивый.

УРОВЕНЬ 12 : ДВОЙНОЙ ОБРАЗ

Умение пути Небесного Обманщика

Где вы находитесь, здесь? Или вы немного левее? Научившись обманывать других, вы узнали, как создать своего двойника, чтобы ввести в заблуждение чужие чувства.

Выгода: Вы получаете талант двойной образ.

Двойной образ Приём Небесного обманщика 12

Внезапно, вас становится двое.

На день ♦ Иллюзия
Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +5 ко всем защитам от провоцированных атак и бонус таланта +2 ко всем защитам от всех других атак. Когда враг попадает по вам атакой, вы можете свободным действием окончить этот эффект, чтобы заставить врага перебросить бросок атаки со штрафом –5.

УРОВЕНЬ 16: КОВАРНОЕ МЕСТО

Умение пути Небесного обманщика

Изменяя восприятие других, вы можете заставить их сторониться иллюзорных опасностей. Конечно, вы можете выбирать, что они видят, контролируя занимаемые ими позиции.

Выгода: Когда вы начинаете свой ход, вы можете свободным действием сдвинуть смежного врага в другую смежную с вами клетку, не являющуюся опасной местностью.

УРОВЕНЬ 20: ИЛЛЮЗИЯ ОДИНОЧЕСТВА

Умение пути Небесного обманщика

Наложение иллюзий на других, с какой бы то ни было целью, может дать вам потрясающую власть в бою. Заставив врага считать, что он остался один, вы можете обеспечить себе и своим союзникам лёгкую победу.

Выгода: Вы получаете талант иллюзия одиночества.

Иллюзия одиночества Атака Небесного обманщика 20

Ваши противники видят лишь то, что вы хотите им показать.

На день ♦ Иллюзия, Психическая энергия
Свободное действие Персональный
Триггер: Вы совершаете атаку неограниченным талантом
Цель: До трёх целей неограниченной атаки.

Эффект: Если вы попадаете по цели вызвавшей срабатывание атакой, цель получает дополнительный урон психической энергией 3к8. Она также становится замедленной и теряет линию обзора до своих союзников (спасение оканчивает и то, и другое). Если вы промахиваетесь вызвавшей срабатывание атакой, цель получает половину урона и не может видеть вас (спасение оканчивает).

Последствие: Цель не может видеть вас (спасение оканчивает).

ОСВОБОДИВШИЕСЯ ОТ ТЬМЫ: ИСКУПЛЁННЫЕ ДЭВЫ

Представьте себя бессмертным. Представьте, каково помнить рождение мира, когда он формировался из сырого хаоса грубыми руками, А потом был доведён до совершенства богами, которые создали вас из эфира. На что похоже лицемерие хода истории, жизней смертных, появляющихся и исчезающих в мгновение ока, развития империй, прокладывающих свой собственный путь к существованию только чтобы пасть под тяжестью собственной деградации? Как вы можете выдержать то, что люди вокруг вас вырастут, проживают свои жизни и умирают? Сможете ли вы это выдержать? Или вы падёте под бременем собственной памяти? Любовь – потеряна. Надежды – разбиты. И нескончаемый ужас извергается из Тьмы в мир.

Представьте всё это, и вы сможете приблизиться к пониманию того, почему дэвы приходят к мораль-

ному падению. Над ними всегда тяготели многочисленные соблазны, сосредоточенные вокруг, исключая, пожалуй, соблазн навсегда покинуть мир. Память прожитых жизней охотится за их мечтами и мыслями, вместе с прошлыми неудачами и разрушенными жизнями, всплывающими из их подсознания, преследуя подобно призракам. Разве удивительно, что некоторые дэвы в конечном итоге предаются Тьме? Можете ли вы осуждать их за отречение от высоконравственного образа жизни, который они выбрали во времена забытые всеми, кроме них?

Упадок дэвов – это великое предательство, которое не только упрочняет мировое зло, но и наносит удар по добру, за которое сражается так много дэвов. Дэвы – исчезающая раса, вместо них рождаются ракшасы: злые, гедонистические чудовища, живущие лишь ради утоления своей нечестивой жажды удовольствия и произвола. Искупление может стать слишком трудным для единожды павших дэвов, так как наслаждение и вседозволенность безнравственной жизни ослабляет их души, обрекая дэвов на порочное существование. Однако возвращение к свету трудно и маловероятно, но возможно. Дэв, освободившийся от оков Тьмы, никогда не забудет те жестокости и злодеяния, которые он совершил, и ужас которых он должен помнить всегда. Но при этом они готовы сражаться с тем, от чего освободились.

ПРЕДЫСТОРИИ ИСКУПЛЁННЫХ ДЭВОВ

Каждая прожитая жизнь хранится в разуме перерождённого дэва, и воспоминания жизней, проведённых в качестве ракшаса, противостоят другим, более светлым воспоминаниям добродетельных жизней. Следующие приключения подходят для дэвов, затронутых злом:

Упавшая звезда: Превращение из дэва в порождение зла – ужасающий жизненный опыт. Прежде чем

попасть в лапы Тьмы дэв сам шагнул ей навстречу. Душа его омрачилась и искажилась, и это подтолкнуло его к безумию. Потом он погиб окончательно, переродившись ужасным чудовищем-нежитью, и в нём окончательно померк свет. Отравленная душа, однако, не покинула этот мир, и он вновь и вновь возвращался ракшасом, каждый раз возрождая в памяти всю низость, которой был привержен, и соблазн совершать всё это снова. Как вам удалось прервать череду перерождений в качестве ракшаса?

Связанные навыки: Обман, Проницательность

Индивидуальные задания: Овладеть специально зачарованным оружием для преследования и уничтожения ракшасов; посоветоваться с правителем о том, как защитить его королевство от влияния ракшасов и дьяволов; найти место, в котором возрождаются поверженные ракшасы и очистить его от их присутствия.

Очищенная душа: Вы пришли к моральному падению, и прожили многие жизни ракшасом. По какой-то причине божество вмешалось в ход событий, подняв вас из тьмы существования и дав ещё один шанс на стороне добра. Ваша злоба была уничтожена, вновь оставив вас чистым и оздоровлённым. Что за божество сделало это? Почему его выбор пал на вас? Хотели ли вы этого?

Связанные навыки: Проницательность, Религия

Индивидуальные задания: Воздвигнуть место поклонения или храм в честь вашего божества-покровителя; найти другого дэва, который как и вы был искажён, и помочь ему вернуться назад к свету; свергнуть тирана.

Печальное существование: Вы освободились от вечности бытия ракшасом, но заплатили ужасную цену. Вы отчётливо помните каждый свой злой поступок, каждое зверство своих когтистых рук. Вы не способны освободиться от памяти нечестивых реинкарнаций. Воспоминания о прошлых жизнях всплывают

обвинениями. Как вам удастся справиться с чувством вины? Рискуете ли вы пасть снова?

Связанные навыки: Запугивание, История

Индивидуальные задания: Проникнуть в плотт ракшасов и освободить рабов; помочь другим дэвам получить прощение за прошлые жестокие поступки; найти ракшасов, с которыми вы когда-то были связаны, и либо повести их к искуплению, либо уничтожить навсегда.

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: ТЁМНАЯ ЗВЕЗДА

На 11 уровне ваш искуплённый дэв встаёт на путь совершенства тёмной звезды. Однократное освобождение от тьмы ещё не означает вечный уход от зла, и никто не знает об этом лучше павшего дэва. Восстановление вашего тела дэва не избавляет вас от памяти и недоброго опыта ракшаса. Мерзкие воспоминания таятся среди ваших мыслей, подталкивая вас к удовлетворению желания совершать безнравственные поступки, принять злобу и порок, и поддаться злему искушению ещё раз.

Ваши тёмные воспоминания преследуют вас. Несмотря на то, что вы изо всех пытаетесь заставить замолчать голоса в своём разуме, вам не удастся сдержать опыт, приобретённый вами в состоянии упадка. Но если вам удалось однажды, значит, вы вновь можете обратиться к памяти жизней, которые помогут вам на вашем пути искупления, но в дополнение к жизням дэва в памяти могут всплыть жизни, проведённые ракшасом. Черпая воспоминания из жизней ракшаса, вы рискуете снова прийти к упадку, но если вы будете придерживаться пути искупления, возможно, однажды вы преодолите чувство вины, лежащее на ваших плечах.

Дэвы называют искуплённых собратьев «тёмными звёздами», учитывая в этом названии их новообретённое стремление к добродетельности и злую тень на их

душах. Конечно, дэвы достаточно редко встречаются мире, а тёмные звёзды ещё реже – они настолько редки, что большинство считает их представителями отдельной расы. Как тёмная звезда, вы должны бороться с отталкивающими воспоминаниями, вместе с тем добиваясь искупления.

Требование: Дэв

УРОВЕНЬ 11: УЖАСАЮЩЕЕ ДЕЯНИЕ

Умение пути Тёмной звезды

Когда вы бросаетесь вперёд, ваши дополнительные усилия взаимодействуют с вашей способностью обращаться к тьме внутри вас. Противники, находящиеся неподалёку, лишь завидев ваше обличье, в ужасе отступают.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы можете один раз в этом ходу использовать расовый талант память тысячи жизней, не лишаясь возможности использовать его ещё раз, или даже если вы использовали его в этой сцене. Противники, смежные с вами в момент использования единицы действия, не могут совершать по вам провоцированные атаки до начала вашего следующего хода.

УРОВЕНЬ 11: ЗАБЛУЖДЕНИЕ, СВОДЯЩЕЕ С УМА

Умение пути Тёмной звезды

Когда вы были рашасом, вы использовали всё, что было в вашем распоряжении, чтобы утолить свой нечестивый аппетит. Когда вы обращаетесь к своей памяти с целью улучшить свои атаки, старые привычки дают о себе знать, и вы насылаете на противника невыразимые галлюцинации.

Выгода: Когда вы используете память тысячи жизней, чтобы добавить бонус к броску атаки, и эта атака попадает, цель до конца вашего следующего хода получает штраф -2 к броскам атак и предоставляет боевое превосходство.

УРОВЕНЬ 11: ИСТЯЗАЮЩАЯ ПЕРЕСТАНОВКА

Умение пути Тёмной звезды

Во время упадка тёмные силы наградили вас удивительной властью над временем и пространством. Хотя ныне вы далеки от той жизни, вы всё ещё можете воззвать к своему дару, чтобы защититься от атак противников.

Выгода: Вы получаете талант истязающая перестановка.

Истязающая перестановка

Атака Тёмной звезды 11

Вы караете вражеские амбиции, обращая судьбу так, что противник сам становится целью собственных атак.

На сцену ♦ Психическая энергия, Телепортация

Немедленное прерывание Дальнобойный 10

Триггер: Враг попадает по вам атакой.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Основная характеристика + 4 против Воли

Уровень 21: Основная характеристика + 6 против Воли

Попадание: Вы с целью телепортируетесь, меняясь местами. Вызвавшая срабатывание атака причиняет вам половину урона, а цель получает урон психической энергией, равный половине урона от этой атаки.

УРОВЕНЬ 12: СПУТАННАЯ СУДЬБА

Умение пути Тёмной звезды

Судьба подчиняется вашим желаниям. Порочные воспоминания нарушают естественный порядок вещей, и обращают последствия в вашу пользу.

Выгода: Вы получаете талант спутанная судьба.

ОСНОВНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Когда атакующий талант ссылается на основную характеристику, это говорит о том, что для атаки нужно использовать вашу наивысшую характеристику. Так, если вы воин, и Сила – ваша наивысшая характеристика, используйте свой модификатор Силы, чтобы определить бонус атаки, как например, при использовании таланта истязающая перестановка.

Спутанная судьба

Атака Тёмной звезды 12

Вы избегаете нити судьбы, заставляя их служить своим интересам.

На день

Не действие **Дальнобойный 5**

Условие использования: Ваш талант память тысячи жизней должен быть неиспользованным.

Триггер: Вы используете талант память тысячи жизней.

Цель: Одно существо

Эффект: Бросьте к6. В следующий раз, когда цель сделает бросок атаки, проверку характеристики, проверку навыка или спасбросок, вы можете свободным действием прибавить или отнять этот бросок от результата.

УРОВЕНЬ 16: УЖАСНОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Умение пути Тёмной звезды

Злобные силы отгораживают вас от добродетельности, соблазняют подарками и подталкивают вернуться в их объятья. Эти силы настолько могущественны, что не позволяют вашей смертной оболочке погибнуть.

Выгода: Один раз в день, когда вы совершаете спасбросок от смерти, вы можете добавить +10 к результату. После этого вы теряете до конца сцены сопротивляемость урону от излучения.

УРОВЕНЬ 20: ПЛЕТЬ ДУШИ

Умение пути Тёмной звезды

Вы высвобождаете свет и тьму, смешанные в вашей душе, единой сверкающей вспышкой. После того как свет начнёт угасать, и ваши противники возопят от того, что их души охватывает пламя, вам остаётся лишь наблюдать за танцем света и теней вокруг вас.

Выгода: Вы получаете талант плетя души.

Плеть души Атака Тёмной звезды 20

Вы выжигаете плоть мучительным светом, а душу – убийственной тьмой.

На день ♦ Излучение, Некротическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 2
в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Основная характеристика + 6 против Воли

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор основной характеристики, и продолжительный урон некротической энергией 10(спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены ваши атаки причиняют дополнительный урон некротической энергией и излучением 4.



ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ РАСЫ: ШИФТЕРЫ

С самого рождения шифтеры могут чувствовать, как трепещет их душа в унисон пребыванию и убыванию луны. Несмотря на пропасть, разделяющую шифтеров и ликантропов, первые, тем не менее, слышат зов луны внутри себя. Ещё детьми шифтеры учатся контролировать свои превращения и сдерживать инстинкты зверя. Однако шифтерам по-прежнему слышится волчий вой и тигриный рык в своих помыслах, а когда они закрывают глаза, им снится, как они преследуют свою добычу и пронзают её зубами и когтями. Некоторые шифтеры принимают эти чувства сполна; ярость варвара шифтера есть проснувшийся древний голод, а шифтер друид превращает своё тело, тем самым отражая зверя, живущего в нём. Другие же направляют свои природные инстинкты в более утончённое русло, но дух зверя не покидает их ни на миг. Любой выбранный шифтером путь – это путь охотника... Каждый шифтер слышит зов луны.

Некоторые шифтеры – одиночки, предпочитающие странствовать по свету, не имея связей, но большинство из них сильно нуждается в узах стаи. Во всех своих странствиях они крайне верны по отношению к своим родным и к тем, с кем они путешествуют. Шифтеры, избравшие путь приключений, скорее всего

имеют вескую причину покинуть свои семьи и вместе с группой странников встретить опасность лицом к лицу. Эти шифтеры могут быть изгнаны из стаи за совершение преступления, о котором они никогда не рассказывали новым друзьям; возможно шифтер поддался лунному неистовству и убил собрата. А может быть, соперник отнял у него возлюбленную, и эта боль жива в памяти. Или вся стая убита, и шифтер оттачивает навыки и ищет союзников, которые помогут совершить возмездие в назначенный час... или это один из шифтеров, ищущий новую семью взамен потерянной. Также возможно, что приключения шифтера предназначены во благо его стаи – он надеется сразить врага, который угрожает его близким, или овладеть сокровищем, в котором нуждается его семья.

Играя шифтером, учитывайте воздействие этих факторов на жизнь своего персонажа. Почему компания авантюристов заменила вам стаю? Насколько силен ваш древний инстинкт? Становитесь ли вы возбуждённым и раздражённым во время полной луны, или вы в совершенстве контролируете свою дикую кровь? Прежде всего, помните, что вы – хищник, независимо, следуете ли вы путём волшебника или разбойника, охотник внутри вас всегда ищет жертву.

ГОРОДСКИЕ ШИФТЕРЫ

Веками бритволапые и длиннозубые шифтеры скитались по равнинам и лесам, и единственным домом для них были сердца их семей и друзей. После падения империи Нерат глушь стала домом для сил достаточно грозных, чтобы вселить ужас даже в сердца могучих воинов длиннозубых. По мере того как мрачные силы обретали могущество, многие шифтеры были вынуждены покинуть леса и перебраться в город. Так же как крысы приспособились к городской жизни, ранее дикие шифтеры адаптировались к миру среди стен большого города. Некоторые приняли обычаи местной культуры, оставив в прошлом старые привычки и истории. Многие же выбрали другой путь, относясь к городу как к любой другой дикой местности. Кто-то выбрал жизнь падальщика, добывая всё необходимое среди отходов, оставленных другими. А кто-то встал на путь хищника. Лучшие из этих шифтеров охотятся за преступниками и теми, кто угрожает городу; другие наживаются на злых поступках и несчастьях жителей.

Шифтеров, живущих в сточных трубах, прозвали крысами. А те, кто предпочитают поверхность, известны как вороны; они устраивают себе дома на плоских крышах и высоких башнях, и в других областях, которые не видны с улиц. Несмотря на то, что шифтеры удалены от природы, животный дух всё ещё ярко пылает как в сердцах крыс, так и в сердцах воронов, и первородные классы являются общими для них. Несмотря на то, что крыса хранитель обитает в коллекторе он всё ещё чувствует потоки природной силы; луна по-прежнему сияет над городом, воспламеняя ярость варвара и поддерживая стойкость хранителя.

Городские стаи малы и они распадаются, если становятся слишком большими. Шифтерам по душе оставаться подвижными, перемещаясь от убежища к убежищу с достаточно большим количеством род-

ственников, хотя это может быть достаточно затруднительно. Несмотря на то, что некоторые стаи разделяются по расовому признаку, вполне обычно то, что бритволапые и длиннозубые шифтеры живут вместе в городских стаях, где каждый использует свои дарования для выживания стаи.

Будь то вороны или крысы, любые шифтеры вызывают подозрение и страх у людей, с которыми они разделяют свой город. Они относятся к наблюдению со стороны горожан как любой хищник, вырабатывая свою схему поведения и определяя, чего лучше миновать, чтобы выжить. У них есть скрытые связи с чёрным рынком, они могут продавать информацию или работать курьерами для тех, кто обратится к ним. Вряд ли кто-то знает секретные ходы города так хорошо, как крысы, и может перемещаться с места на место более стремительно, чем вороны.

Играя городским шифтером, продумайте своё детство и события, формирующих вашу жизнь. Жили ли вы под землёй, среди воров и мошенников, прячась от стражи? Или вы жили на просторах крыш и высоких башен, редко спускаясь вниз, на улицы? Любите ли вы суету городских улиц или предпочитаете смотреть на людей с вершин крыш?

ПРЕДЫСТОРИИ

Следующие предыстории помогут оживить личность вашего персонажа.

Сорока: Обитая в тенях городских улиц, ваша стая училась находить ценности там, где другие видят только отбросы. Ваши навыки и мастерское знание города помогают вашим родственникам выжить. Вы осведомлены о местных рынках, знаете каждую свалку, и ваш острый взгляд не пропустит не одну мелочь, которая недоступна другим. Ваши приключения – поиск того, что игнорируют другие люди; выберите ли

вы склянку после того, как выпили зелье?

Связанные навыки: Внимательность, Знание Улиц.

Каменный бегун: Вы родились на уступе башни и проделали свои первые шаги по краю крыши. Город всегда был для вас игровой площадкой, ваши любимые занятия – карабкаться по стенам и скакать меж препятствий; самое комфортное состояние для вас – это движение. До того как вы отправились искать приключения вы могли рассчитывать на работу посыльным или курьером. Сейчас же вы используете свои таланты в бою, обводя вокруг пальца противников с помощью ослепляющей скорости и ловкости.

Связанные навыки: Акробатика, Атлетика.

Городской шаман: Город живой. Вы обмениваетесь знаниями с духами камня и стали, говоря с древними фундаментами города и господствующими здесь силами. Вы живёте в крепости, очищенной давним сражением? Или на базаре, населённом дюжиной духов торговцев, всё так же привлекающих внимание шумом? А может сердцем города является величественная академия? Вам, как никому, известно всё это, потому что вы слышите голоса города. Вы общаетесь с духами во благо своих близких и используете свои навыки, чтобы сохранить мир между стаями. Ваши предки обучили вас, как вести себя в глуши, но только в городе вы чувствуете себя дома. Если вы играете шаманом, считайте, что ваши духи-спутники отражают вашу связь с городом; дух защитник может быть воплощением крепких городских стен, а дух охотник сверкающим средоточием стальных лезвий.

Связанные навыки: Знание улиц, Переговоры.

Преимущество предыстории: Находясь в городской среде, вы можете замещать проверки Природы проверками Знания Улиц при использовании ритуалов, требующих проверки Природы.

ЧЕРТЫ

Следующие черты обеспечивают несколько вариантов ролей для вашего персонажа, которые помогут ему занять своё место в мире. Хотя они наиболее полезны для городского шифтера, вы не обязаны обладать городской предысторией, чтобы выбирать эти черты.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты этого раздела доступны персонажу любого уровня, выполняющему соответствующие требования.

ПОЛЁТ ВОРОНА

Требование: Шифтер

Выгода: Вы игнорируете труднопроходимую местность во время бега. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Атлетики и Акробатики.

НЕУДЕРЖИМЫЙ ЗВЕРЬ

Требование: Шифтер, расовый талант перемена длиннозубого или перемена бритволапного.

Выгода: При использовании перемены длиннозубого или перемены бритволапного вы оканчиваете один эффект, делающий вас изумлённым или ослабленным.

ГОРОДСКОЙ ХИЩНИК

Требование: Шифтер

Выгода: Когда вы совершаете проверку Атлетики или Знания Улицы, при выпадении «2—7» вы можете считать, что выпало «8». «1» на кости остаётся «1».

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Персонаж должен достигнуть по крайней мере 11 уровня, чтобы выбрать любую черту этого раздела.

ПРОБУЖДЕНИЕ ЗВЕРЯ

Требование: Шифтер

Выгода: Каждый раз, когда вы используете исцеление для восстановления хитов, вы можете до конца своего следующего хода считать себя находящимся в раненом состоянии.

ХИЩНЫЙ ДУХ

Требование: Шифтер, расовый талант перемена длиннозубого или перемена бритволапного, любой первородный класс.

Выгода: При использовании перемены длиннозубого или перемены бритволапного, один раз до конца своего следующего хода вы можете перебросить промахнувшийся бросок атаки первородного атакующего таланта и выбрать любой из двух результатов.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Персонаж должен достигнуть по крайней мере 21 уровня, чтобы выбрать черту этого раздела.

ДРЕВНИЙ ИНСТИНКТ

Требование: Шифтер

Выгода: Когда вы используете перемену длиннозубого или перемену бритволапного, пока вы не перестанете быть ранены, ваши первородные атакующие таланты 1 уровня причиняют при промахе урон равный вашему модификатору Силы или модификатору Мудрости, если только у них изначально не было эффектов при промахе.