

Вступление.

End World – рассказ о параллельной вселенной где существует цепь миров, и дух после смерти проходит эти миры: из родного мира, он попадает на огромную лестницу – это мир снов - способный воплотить все твои фантазии, когда ты доберешься до её вершины ты попадешь в бесконечный лабиринт - мир страданий – здесь ты испытаешь все виды мыслимые и немыслимые боли и страдания. В центре этого лабиринта ты найдешь большую песчаную яму, ступи в неё и ты родишься в другом мире. Это мир песка, всё в нём пропитано духом Восточной сказки, где вместо зеленых лесов крючья засохших ветвей, вместо рыцарей в сияющих доспехах гордые кланы бедуинов. В этом мире невозможно ни постареть, ни умереть - ни в бою, ни от старости или болезни. И когда ты, пройдя через все ступени наслаждения и сквозь весь лабиринт страданий, попадешь сюда, ты поймешь, что у тебя нет никакой цели. Однако, при этом ты будешь желать жить дальше и ради её обретения, потому что, только выполнив свою цель твой дух может упокоиться и перейти в высший мир – последний мир, End World.

Весь мир песка разбит на осколки - большие и малые, одни свободно плавают в вечном пространстве, другие висят привязанные могучими силами к своим местам, другие сталкиваются, соединяясь в новые большие острова или разлетаясь на несколько маленьких.

Почему мир так выглядит? Его раздробили демоны.

Да. Демоны. Так что мир, куда ты попадешь после, терроризируют демоны, и вероятно тебе не захочется, чтобы они проделали с тобой тоже, что и с этим миром. И хотя многие смирились и перешли на сторону агрессоров, менее сговорчивые были поработаны. Но, как и положено, в таких случаях, остались очаги сопротивления. Возможно, именно ты сможешь этому миру очиститься от этой угрозы, ну или сможешь ей его подчинить полностью

Организации.

Демоническое Оккупационное Правительство.

Представляет собой 4 Старших дома:

Дом Низких Небес. Дар – крылья и способность к полёту.

- Полёт – скорость равна движению, не может переходить на бег.

Дом Истинного Пламени. Дар – обращает кровь в жидкое пламя.

- Каждый раз, когда обладатель дара получает повреждение, имеющее режущую (удар заточенной кромкой меча) или колющую (укол острием копья) основу, то он атакует клетку перед собой и две прилежащие к ней клетки с навыком d4 . Эта атака наносит 1d4 урона, увеличивая размер куба за каждую полученную рану (1d6 при 2 ранах, 1d8 при 3 ранах). У Антонаров и Генаров урон не увеличивается за раны.

Дом Осколков Тверди. Дар – покрывает тело прочным панцирем из горных пород.

- Кубик урона от когтей увеличивается на один шаг (1d4=>1d6=>1d8=>1d10).
- Генар и Антонар получают Броня +1. Денар, Айнар и Эйяр-де получают Броня +2. Эйяр-ге – Получают Броня +3.
- Дар сильно расслабил своих обладателей - Vigor уменьшен на один шаг; ослабил их способность улавливать магические потоки - -10 Power Points и Spellcasting уменьшен на один шаг; Сковывает движение -2 на проверки Fighting и Stealth.

Дом Вечных Теней. Дар – Позволяет укрываться в тенях, и использовать их как оружие.

- Обладатели дара находясь в тени: получают Броня +2 и Броня +2 против дистанционных атак; метать сгустки тьмы: 4/8/16 Str+d4

Кроме четырёх старших домов есть три дома отступника – эти дома отказались участвовать в падении мира песка, но несмотря на это, они перебрались в него из мира

демонов. Так же есть множество мелких домов, которые стараются угодить старшим домам или домам отступникам для получения их протекции и дара.

Дом Багровых Вод. Дар – Тело становится, словно плотное желе на котором затягиваются все раны.

- Регенерация – позволяет каждый раунд делать проверку Vigor со штрафом -4. В случае успеха излечивается одна рана, подъём излечивает дополнительную рану.

Дом Ледяной Вечности. Дар – петля времени.

- Позволяет вернуться в состояние, которое было два раунда назад. Бросьте 2d6, если выпал дубль, то возврат произошел, и вы не можете использовать дар следующие 1d4+2 раундов, иначе возврата не было, но попытка осталась.

Дом Тысяч Масок. Дар – Позволяет скопировать на некоторое время чужой дар.

- Раз в день, раунд концентрации позволяет получить на 1d4+1 раунда любой дар.

Каждый дом состоит из пяти каст демонов:

- Айнар
- Эйяр
- Дэнар
- Гэнар
- Антонар

Изначально большинство демонов рождается Антонарами, которые могут вырасти в Генара, а затем даже в Дэнара. Некоторая часть рождается сразу Дэнарами или Эйярами. Способ появления новых Айнар не известен.

Антонар – Низшая каста. Они выглядят как небольшие, около полутора метров высотой, костлявые и скрюченные существа, с когтями, хвостом и длинными ушами. Не обладают особым интеллектом и весьма трусливы. Используются как пушечное мясо, прислуга и домашние питомцы.

Аттрибуты: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d4, Vigor d4

Навыки: Fighting d6, Guts d4, Notice d4, Taunt d6

Движение: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4

Способности:

- **Когти:** Str+d4.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.
- **Размер –1:** Антонары размером с маленьких детей.

Гэнар – демоны этой касты уже более разумны, и способны читать и писать. Обычно исполняют роль прислуги или командуют Антонарами. Имеют некоторое сходство с Антонарами, но более упитанны, и не скрючены, из-за чего кажутся выше.

Аттрибуты: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6.

Навыки: Fighting d6, Guts d4, Notice d8.

Движение: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5

Способности:

- **Лидер стаи:** Генары часто водят с собой нескольких Антонаров, так что они добавляют +1 к проверкам выхода из Shaken.
- **Когти:** Str+d4.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.

- **Size –1:** Генары размером с маленьких детей.

Дэнар – Самая распространенная каста. Они выглядят идентично людям, за исключением крупных похожих на нетопырь ушей, копыт, и хвоста с кисточкой.

Аттрибуты: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8.

Навыки: Fighting d8, Guts d6, Notice d8.

Движение: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.

Способности:

- **Берсерк:** Денары могу входить в состояние Берсерка по-своей воле.
- **Когти:** Str+d4.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.

Эйяр – отдельная каста демонов, до неё нельзя дорасти, в ней можно только родиться. Демоны этой касты бывают нескольких видов:

- Высокие, не меньше двух метров, костлявые, напоминающие тонкого, вытянутого в длину человека **Эйяр-де** – благодаря своему строению они способны улавливать магические потоки, что позволяет им колдовать.

Аттрибуты: Agility d6, Smarts d12, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6.

Навыки: Fighting d6, Guts d6, Intimidation d8, Knowledge (Arcana) d10, Notice d8, Persuasion d8, Shooting d8, Spellcasting d10, Stealth d6.

Движение: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5

Черты: Arcane Background (Magic), Power Points, Rapid Recharge, Wizard.

Заклинания: (25 Power Points) armor, bolt, detect/conceal arcana, dispel, light.

Способности:

- **Когти:** Str+d4.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.

- Огромные, неповоротливые и похожие на нечто среднее между человеком и крабом, **Эйяр-ге** – их панцирь прочен настолько, что ломает попавшее в него пушечное ядро, лишь немного потрескавшись.

Аттрибуты: Agility d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d10, Vigor d12.

Навыки: Fighting d8, Guts d6, Intimidation d8, Notice d8, Stealth d10, Taunt d8.

Движение: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 14(4)

Способности:

- **Броня +4:** У этих гигантов толстый панцирь.
- **Когти:** Str+d8.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.
- **Размер +2:** Вес этих существ более 300 килограмм.

Айнар(WS) – каста демонов правителей, они способны брать под контроль других демонов и порождать новых Антонар. Внешне они похожи на человека весьма слабо - их внешность гротескна и гиперболизирована, а всё тело покрыто толстым слоем различных бинтов и повязок.

Аттрибуты: Agility d8, Smarts d12, Spirit d12, Strength d8, Vigor d10.

Навыки: Fighting d10, Guts d6, Intimidation d12, Knowledge (Arcana) d10, Knowledge (Warfare) d10, Notice d10, Persuasion d10, Shooting d12, Spellcasting d12, Stealth d8, Taunt d8.

Движение: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10 (3)

Имущество: Магический доспех (+3), Демонический Двуручник (Str+1d10), 1d4-1 Реликтов.

Черты: Arcane Background (Magic), Connections, Improved Rapid Recharge, New Power, Power Points, Wizard.

Заклинания: (40 Power Points) armor, blast, bolt, detect/conceal arcana, dispel, quickness, light, puppet, teleport.

Способности:

- **Когти:** Str+d4.
- **Демон:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Половинный урон от не-магических атак, за исключением атак оружием из песчаника.
- **Породить Антонара:** Может призвать из демонического-мира яйцеподобный предмет, который лопаётся через 1d4 ходов и оставляет после себя Антонара.

Обращенные.

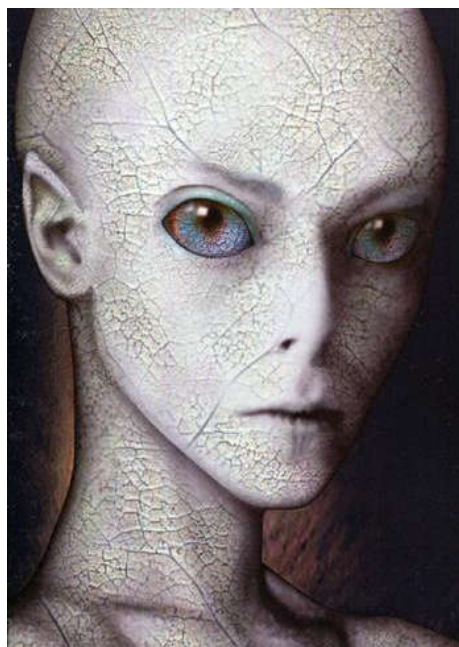
Это люди, добровольно предавшие свой род и ставшие слугами Демонического дома. На их телах есть печать Дома принявшего их, и также на них нередко можно увидеть некоторое влияние дара демонического дома принявшего их.

Если верить слухам, то среди предателей есть те кто становились настоящими Дэнар, по-причинам того, что они достаточно усердно “работали над собой”. Хотя по тем же самым слухам из убитых обращённых вылезают Антонары, или к трупам самых “знаменитых” из числа отступников лично приходили Айнары со свитой и проводили ритуалы над трупом обращённого после чего его дух перерождался как Дэнар или Эйяр, или даже Айнар.

- **Demonic mark:** +2 к проверкам выхода из Shaken; Иммунитет к яду и болезням; Полуторакратный урон от оружия из песчаника; -2 Харизма; Когти: Str+d4.

Расы Мира Песка.

Мир песка населён представителями множества удивительных человеческих рас. Между ними существуют разительные отличия, как во внешности, так и в поведении, но, тем не менее, все они люди. Или если быть корректнее души людей. Потому что мир Пески это последняя ступень перед тем, как Душа отойдёт в Последний Мир и обретёт свой покой..



Борса – дети пустыни.

Рождённые в песчаных барханах, как гласит легенда, из мёртвого тела первого дракона эти люди - прирождённые кочевники. Борса высоки, худощавы, абсолютно лысы, вне зависимости от пола. Раскалённый воздух сделал их кожу грубой и шершавой. На угловатом вытянутом лице ярко горят большие «змеиные» глаза, а во рту угрожающе поблёскивает ряд острых зубов. Всю свою жизнь они проводят в странствиях по пустыне, перебираясь от одного колодца до другого. Они не особо жалуют чужаков, однако любой, кто проявит должную доблесть и отвагу, может заслужить уважение в их глазах и стать почётным гостем или даже братом.

- **Кожа кочевника:** + 1 Стойкость – Из-за обжигающих ветров их кожа огрубела.
- **Честь дюн:** Кодекс Чести – Честь главнейшая вещь в их обществе
- **Быстрее пустынного ветра:** Базовое

Движение 10 – Жизнь под палящим солнцем, на раскалённом песке, среди обжигающих ветров, научила их как быстро передвигаться.

Наследие предков I.

Требования: Borgia.

В вас просыпается древнее наследие предков-драконов. На вашем начинают появляться небольшие зоны покрытые чешуёй, на спине, голове и локтях появляются небольшие костяные наросты, а на пальцах когти.

Персонаж получает **Когти**: Str+d4.

Наследие предков II.

Требования: Seasoned, Наследие предков I.

Ваше тело полностью покрывается чешуей, а костяные наросты на теле, теперь мешают вам носить обычную одежду и броню. Так же у вас отрастает тонкий хвост.

Персонаж получает: **Броня** +2.

Наследие предков III.

Требования: Veteran, Наследие предков II.

Ваше тело все еще изменяется, ваша чешуя стала еще более прочной, а когти стали острее. Хвост становится длиннее и толще.

Персонаж получает: **Броня** +3, **Когти**: Str+d6.

Наследие предков IV.

Требования: Heroic, Наследие предков III.

Ваше тело претерпевает последние изменения: хвост становится еще больше и длиннее, когти острее, а тело становится еще более горячим.

Персонаж получает: **Когти**: Str+d8, **Хвост**: Обычной атакой вы бьёте всех в радиусе одной клетки от себя. Урон Str.

Наследие предков V.

Требования: Legendary, Наследие предков IV.

Вы стали полноценным воплощением своего предка дракона.

Персонаж получает: **Броня** +3, **Дыхание дракона**: Обычной атакой вы выдыхаете огонь в коническом шаблоне перед собой. Каждый, кому не повезло оказаться в площади атаки, может осуществить проверку Agility со штрафом – 2 для того, чтобы попытаться избежать атаки. В случае провала цель получает 2d10 урона и должна осуществить проверку на возгорание. При получении этой черты вы можете выбрать Аспект для этой силы. По-умолчанию эта сила имеет аспект «Огонь».

Бейя - так называют торгашей, ростовщиков и банальных жадин.

Слово это пошло от одного особого людского рода (не особенных в Мире Песка не бывает). Любой сочтёт выкрик «Бейя!» в свою сторону оскорбительным, кроме самих Бейя. Пыльные улочки немногочисленных городов полны слухов, обличающих жажду наживы и большую хитрость, с которой Бейя надувают людей, другие же рассказывают про то, что эти люди произошли от клопов в пустом кошельке Древнего бога плодородия... Небольшого роста, склонные к полноте (признак хорошей жизни – не многие могут похвастаться этим), круглощёкие, с близко посаженными маленькими глазками, большими мочками ушей и улыбкой от уха до уха – таков портрет типичного ростовщика. Бейя и правда жадны, как говорят слухи, но помимо всего прочего они ещё и невероятно умны. Они никогда не упустят возможности подзаработать и смогут всучить чёрту рога. Именно благодаря сочетанию двух этих



качеств они и вызвал большую нелюбовь к себе. В тех редких случаях, когда Бейя не занимаются торговлей, благодаря незаурядному уму из них могут выйти уникальные мастера. Так антидот для яда гранитного угря, отверждающего все жилы и мышцы в теле, обрекая человека на прискорбнейшее существование в виде статуи, было создано выходцем из расы торгашей. Справедливости ради стоит заметить, что на своём антидоте тот неплохо заработал. Таким образом, если вы решили водиться с Бейя, помните, что за дружбу с ним придётся платить в буквальном смысле слова. Однако можно быть уверенным, что он вас никогда не продаст... по крайней мере дёшево.

- **Жизнь ради торговли:** Greedy (Major) – Их жадность входит в легенды.
- **Никто меня не любит:** -2 Харизма – Нет таких, кто бы их любил.
- **Прирождённый торгош:** Persuasion (Spirit) d6 - Они могут уговорить тебя купить их товар.
- **Разум Бейя:** Они получают d6: Smarts или Spirit.

Гинэн – безумные.

В любом месте мира песка можно встретить одиноко бредущего бродягу или небольшую группу нищих. Если приглядеться к их лицам, то за длинными чёрными сальными космами можно увидеть быстро бегающие черные глаза. Ничего удивительного – это вечные паломники Гинэн. Когда боги лепили первых людей из глины, они щедро наградили Гинэн дарами. Им сулили роль судей, мудрецов и предсказателей. Однако глина быстро растрескалась под лучами жаркого солнца. Хотя их тела и были вновь собраны богами из осколков, души Гинэн так и остались разбиты.



Однажды заглянув в глаза, безумец будет знать всё о прошлом и будущем человека, увидит насквозь всё его нутро. Но стоит ли говорить, что всё это, за редким исключением, не имеет никакого значения для Гинэн? Счастливчик, а может и «счастливчик», по какой-либо причине приглянувшийся безумному, услышит весьма расплывчатое предсказание, и сумеет он разгадать его вовремя, его ждёт большая удача или избавление от большого несчастья.

Гинэн всегда точно знают, куда им идти, но никто не знает, откуда берётся это знание, боги давно не отзываются на молитвы. Достигнув места своего, паломничества безумцы начинают истово молиться, а если рядом есть «нормальные» люди, то они устраивают проповеди, разоблачающие человеческие грехи, и требуют покаяния, ведь только с чистой душой можно встречать конец света. Постепенно, один за другим, Гинэн вновь осознают, что им нужно отправляться в путь, снимаются с места и расходятся кто куда.

Кто-то недолюбливает Гинэн за безумство, кто-то побаивается, кто-то наоборот настроен к ним весьма доброжелательно, но никто никогда не мешает паломничеству. Страшна участь тех, кто встанет у Гинэн на пути.

Случается, что Гинэн не получает нового знания, куда идти. Безумие постепенно уходит, а глаза теряют свой блеск. Таких людей называют Нэим Гинэн или спящий безумец. Благодаря своим способностям они высоко ценятся и довольно быстро становятся важными чиновниками, советниками или муфтиями, но самим спящим это не несёт, ни особой радости, ни пользы. Они молчаливы, замкнуты. Усталость и пустота – вот два слова, полностью описывающие их.

- **Безумие Гинэн** – Они начинают с Madness (Major) – они получают -2 ко всем проверкам Notice, по причине галлюцинаций или находятся в серьёзной депрессии и

начинают сессию с 1 жетоном меньше. Получив ранг «Закалённый» они заменяют Madness (Major) и его эффекты на Madness (Minor) – -2 Харизма. 2

- **Предвиденье Гинэн** – Гинэн имеют +1 к парированию, потому что предвидят некоторую часть направленных в них ударов. Так же Гинэн могут начать с одной чертой ранга Новичок, если подходят под её требования.

Аль-Шамс – солнцеликие или дети солнца.

И поставили боги соляной столб, и надели они на него медное кольцо, и вставили два изумруда на место глаз, и первый среди равных вдохнул в общее детище жизнь. И был соляной человек горд и своенравен, умён и талантлив, но не принимал других богов кроме первого. И невзлюбили его за это другие боги и сделали, чтобы он страдал от света и тепла первого. Но не был сломлен дух соляного человека, и скрыл он своё тело от глаз первого, и нанёс на свою кожу лик первого, и стал через него обращаться к первому. И возрадовался первый, что соляной человек не отвернулся от него, и возлюбил его больше других детищ, и запретил другим богам вмешиваться в дела его. И стал с тех пор соляной человек править поднебесным миром.

Аль-Шамс – высшая раса мира песка; без сомнения, существуют причины называть их таковыми. Статный, зеленоглазый, необычно светлокожий человек с копной густых огненно-рыжих волос и окладистой бородой – таким предстаёт портрет типичного паши (генерала-губернатора). Своё главенствующее положение Аль-Шамс не раз отстаивали с оружием в руках. Любой, даже самый малый отряд «огненных» воинов способен вихрем клинков, с холодящими кровь криками, ворваться в ряды врага, неся смерть глупцам, восставших против них.

Всю свою жизнь Аль-Шамс, не важно - мужчина или женщина, посвящают военным тренировкам. Луки, мечи, копья – любое оружие грациозно играет в руках рыжевласого воина. Когда приходит время, каждый юноша и девушка проходят болезненный обряд посвящения, в процессе которого на тело наносится огромный символ солнца. Но это не просто ритуальный символ. В самые трудные дни любой из рода изумрудноглазых может, обратившись к первому, сбросить свои одежды под палящим солнцем, и в тот же самый миг его солнцеворот загорается и приходит в движение, даруя на краткий миг Аль-Шамс такую силу, что он способен, по слухам, рвать людей голыми руками. Однако за всё приходится платить, и ценой для многих оказывается жизнь, а оставшиеся в живых любимые солнца очень сильно подрывают своё здоровье. Тем не менее, именно благодаря этой силе в мире песка ещё есть свободные от власти демонов земли.

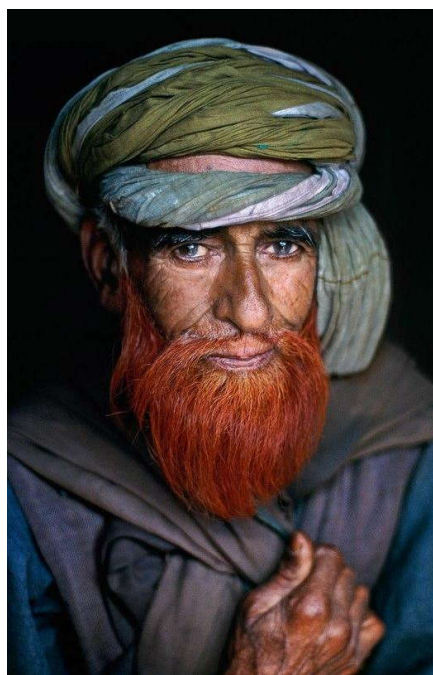
Небесный огонь, дарующий силу в момент нужды – в повседневной жизни является проклятием Аль-Шамс. Бледная кожа не приспособлена для жизни под палящими лучами пустынного солнца, поэтому избранникам первого приходится носить одежду, полностью скрывающую их тело.

- **Тренировки Аль-шамс** – Они получают d6: Fighting или Shooting; и d6 в одном: Intimidation, Riding, Survival, Taunt или Knowledge (связанное с боями). Тренировки у детей Аль-шамс начинаются с раннего возраста.
- **Проклятье солнца** - штраф –4 на проверки связанные с тепловым воздействием окружающей среды.

Благословение Солнца.

Требования: Seasoned, Al-Shams.

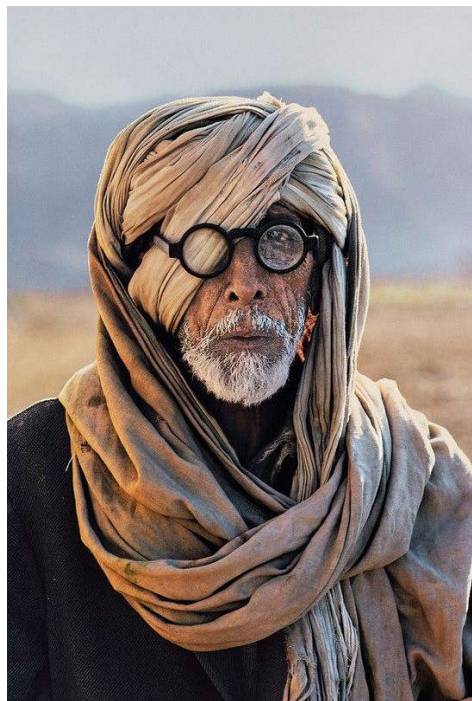
Когда персонаж имеет одну и более ран, он может активировать эту способность. В момент активации солнечный символ персонажа дарует ему энергию солнца. В течение следующих 1d6+3 ходов его сила увеличивается на три



шага($1д4=>1д6=>1д8=>1д10=>1д12=>1д12+1=>1д12+2$), его раны исцеляются, а значение стойкости становится равным 12. Когда эффект благословения заканчивается персонаж падает обессиленным, он умирает от истощения в течение получаса, его можно попробовать спасти проверкой лечения со штрафом -4, но если он выживет его значения силы и живучести навсегда убавятся на один шаг.

Беддаль - меняющие мир.

Яркий халат, в руках добрая кipa из книг, пергаментов, склянок, мешочков с травами и такими экзотическими ингредиентами, как молотые зубы вислоухих карпов - за всем этим добром даже не видно лица! Медленно, покачиваясь из стороны в сторону, опасаясь



обронить хоть крупицу всего этого ценного груза, фигура идёт по узким улочкам после заворачивает в опрятный дом. Мгновение и раздаётся страшный гром, и проклятья на головы древних богов сыпятся как из рога изобилия. такая ситуация знакома любому жителю мало мальски крупного городка. То Беддаль, дитя пустыни, наделённый даром менять ткань мира по своей прихоти готовится к очередному ритуалу.

Черноволосые, бронзово-смуглые, как и многие другие дети пустыни, Беддаль отличаются голубыми глазами с перламутрово-радужным отливом - физическим проявлением их дара. Все обладатели дара, начиная от волхвов, магов, чародеев и колдунов, заканчивая шаманами, ведьмами, ведунами и ворожами - все из них являются Беддаль. Нищие и богатые, добросердечные и бездушные, благопорядочные и погрязшие в грехе - Беддаль менее скованы в выборе своего пути. Однако большей частью это люди отличающиеся пытливым умом, стремящиеся к познанию холодной и беспристрастной истины.

Когда-то Дух Небес связал соломенные куклы для своих дочерей: Дагхаби и Фадди. Пол дня с куклами играла старшая Дагхаби, а пол дня младшая - Фадди. И таков был порядок веками, пока однажды старшая не оставила их при себе на причитающуюся младшей ночь. Не смогли так долго куклы выносить сияния Дагхаби и обуглились. Когда Фадди увидела что стало с куклами она начала плакать. Она плакала над ними три дня и три ночи. К четвёртому дню слёзы смыли с игрушек сажу и копоть, но небыли они такими, какими их дал дочерям отец. И решили сёстры тогда воткнуть в каждую куклу по две бирюзовых булавки и сделали они так. И продолжили они играть куклами пол дня Дагхаби, пол дня - Фадди. Но узрел Отец, Дух Небес, что дочери небрежны были к его дарам. Забрал он их и спустил с небес, вдохнув жизнь. Теперь не могли уже тронуть свои куклы сёстры, а могли только смотреть. Но невыносимо было наблюдать Фадди за страданиями первых людей на голой земле. И научила она их всему, чему учил её отец. И смогли они менять мир и создавать всё что пожелают. Прознав про вольности дочери Отец Дух Небес уже хотел уничтожить первых людей, но взмолилась Фадди, чтоб оставил он их, а наказал её. И смягчился отец, оставил первых людей, а дочери своей запретил он на них смотреть и отвернул от людей. Но Фадди, очень полюбила их и каждый месяц тайком обращается к людям, дабы убедиться, что у них всё в порядке.

- **Сума Беддаль** - Беддаль знамениты своей любовью к ношению сотен тысяч разнообразных мелочей, которые им могут пригодиться, как в быту, так и при проведении ритуала. Беддаль могут нести груз, в 6 раза превышающий значение его куба Силы, в фунтах, тогда как остальные — только в 5 раз.
- **СобираТЕЛЬСТВО Беддаль** - красивый корешок? В сумку. Блестящие камушки? В сумку. Станный череп? В СУМКУ! Беддаль готовы собирать любой мусор, который

по их мнению может оказать полезным как через пять минут, так и через тридцать лет.

- **Изменение мира** - Беддаль раз в неделю могут провести ритуал, позволяющий им изменять мир, так как им хочется. Для проведения ритуала Беддалю требуется 30 фунтов различных беддальских “сокровищ”. Ритуал активен 12 часов после завершения - мир не очень охотно принимает изменения вносимые Беддаль. После того как ритуал завершен Беддаль может выбрать один эффект:
 - Масть - все карты этой масти будут считаться на одну карту старше, или младше.
 - Карту - все масти этой карты будут считаться самыми старшими после джокера.
 - Куб - все кубы этого размера получают плюс один, или минус один.
 - Число - при выпадении этого числа кубик будет перебрасывается, но не взрывать, а его значение не будет учитываться.
- **ЭФФЕКТ ОТНОСИТСЯ КО ВСЕМ БРОСКАМ И КАРТАМ! ВКЛЮЧАЯ КАК СОЮЗНИКОВ, ТАК И ПРОТИВНИКОВ, ТАК И САМОГО БЕДДАЛЬ!**

Аль-Камар - луноокие или дети луны.

Аль-камар, находившееся в меньшинстве, нередко подвергались гонениям со стороны Аль-шамс, поэтому они были часто вынуждены находиться в подполье. Разрозненные общины Аль-камар были изолированы друг от друга, контакты между ними были сопряжены с величайшими сложностями, а нередко — и угрозой для жизни. Часто члены отдельных общин, находясь рядом, не подозревали о соседстве братьев, так как принятая у них практика позволяла им скрывать свои истинные глаза. Вероятно, многовековой изолированностью и вынужденной замкнутостью можно объяснить большое количество самых разнообразных, порой чрезвычайно нелепых и безрассудных ответвлений среди Аль-камар.