

Изначальная реальность.

Редакция 0.8

Оглавление

1.	Общая информация
2.	Фракции
3.	Создание персонажа
4.	Миры
5.	Список Сил
6.	Оружие и снаряжение
7.	Враги и друзья

Общая информация

Примечание. Здесь и далее курсивом выделены либо цитаты-художественные вставки, либо описания элементов игромеханики.

Итак, дорогой читатель, если ты видишь перед собой эти строки, значит ты в дерьме. Да, именно так. Ведь ты умудрился вляпаться в один из самых эпичных конфликтов во вселенной — Войну Соглашений между эшу. Что, слишком сложно и непонятно? Кто это такие? Сейчас все объясним. Прежде всего пару слов об авторах. Те о нас. Мы - эшу. Да, именно так мы и зовемся. Тебе должно быть интересно с чем ты столкнулся и.. поэтому я начну с самых основ. Прежде всего — кто мы такие?

Эшу.

*«Несхожи племя бессмертных богов и племя людей,
что ходят по земле». (Гомер)*

Ответ на этот вопрос, как ни странно, не знают даже они сами. Но если попытаться говорить объективно, то это пришельцы из иного мира, которые способны манипулировать реальностью и изменять её в угоду своим прихотям. Они осуществляют это при помощи особой энергии — эссенции. Она пронизывает всю Вселенную и, скорее всего, является её строительным материалом, базисом. Кроме того, многие эшу состоят в так называемых фракциях — объединениях с общей философией и взглядами на Вселенную, которые пытаются перестроить её в соответствии со своими идеалами. Они ведут бесконечную борьбу, которая известна среди них как Война Соглашений. Ведь в зависимости от того с чьей точкой зрения «согласятся» все смертные изменится облик и суть вселенной. Она станет именно тем идеалом, который каждая фракция считает единственно верным. Но не все эшу состоят во фракциях. Среди них хватает сильных одиночек и просто обывателей — тех, кто променял свою способность менять вселенную и предназначение на относительно спокойную жизнь в персональном «раю». И таких, на самом деле, немало. Это не значит, что они совсем не принимают участие в жизни нашего народа... Хотя они, в целом, и есть народ. Та фракция что завладеет умами обывателей, по сути, выиграет Войну Соглашений. Но их нелегко заставить работать на кого-то кроме себя.

Такова краткая суть их жизни. Эшу обитают в Нексусе — пространстве, соединяющем абсолютно все миры во Вселенной. Мироздание для эшу многогранно. В нем множество никем не открытых мест, так что Нексус для них — бескрайний космос. И для эшу живут в нем, впрочем, это место отнюдь не безопасно. Во многом благодаря множеству духов различных негативных эмоций: гнева, страха, печали и прочих. Конечно, здесь есть и положительные эмоции, но их не так много. Кроме того, вся сила воздействия эссенции основана на сильных эмоциях, так что эти духи в некотором могут служить эшу пищей.

Как выглядят эшу? Внешность их идентична человеческой. Никто не знает откуда взялось это сходство, но основной гипотезой является то что эшу были искусственно завезены Аркеями с Земли на заре времен, в подходящую для этого по всем условиям планету. Таким образом, с самого начала эшу были лишь ничем не примечательным гуманоидным народом....

Происхождение.

Когда-то эшу жили на планете Наури, которая находится где-то в галактике Млечный путь. Наури почти не отличается по условиям жизни от Земли, за исключением чуть более короткого периода обращения вокруг солнца их планетарной системы — 360 дней. Эшу — единственный разумный вид на своей планете. Их народ не един и состоит из нескольких крупных стран, а также городов-государств. В их истории когда-то существовала большая империя, объединившая большую часть эшу, но времена те давно прошли, да и эшу народ по природе своей довольно свободолюбивый.

На данным момент уровень развития их цивилизации позволяет им совершать космические перелеты на ограниченное расстояние, но в настоящее время куда больше эшу занимает вопрос политического и культурного единства их народа. Однако никто из них так и не нашел решения этой проблемы.

В один прекрасный день ученый-эшу по имени Утт разработал модель системы виртуальной реальности, которая позволила бы его народу стать единым целым, создав общее образовательное, развлекательное и культурное пространство. Реальность 2.0. Но для реализации этого плана не хватало средств и подходящей технологической базы.

К счастью для Утта решение этого вопроса скоро нашлось. Археологическая экспедиция, отправившаяся на раскопки в горный хребет, расположенный на северо-востоке их мира нашла руины массивного строения. Пройдя внутрь экспедиция нашла в нем некий древний артефакт. Доставив его в университет города Канагем ученые принялись изучать его. Как выяснилось впоследствии, это был мощнейший источник энергии и база данных одновременно. Этот артефакт нарекли Привратником, так как он был устройством, содержащим в себе искусственный интеллект и знания об Аркеях — загадочных предшественников цивилизации эшу, которые весьма почитаются среди нашего народа. Объем данных был настолько массивен, что на его расшифровку ушли месяцы непрерывного труда. Как только были получены первые результаты стало ясно, что Скрижаль можно использовать для создания заветной общей сети эшу. Энергия, которая могла выработать Привратник, должно быть достаточно, чтобы питать сеть. Однако в ней было ещё кое-что. Артефакт содержал инструкцию по изменению разума индивида и переходе его на новый уровень бытия. Утта весьма заинтересовала эта информация и он начал составлять план по дальнейшей эксплуатации Привратника.

Через пару месяцев был составлен план строительства проекта «Наследие» — сооружения для обслуживания Привратника. Утту нужны были добровольцы, которые согласятся пройти процедуру информеризации — так он назвал переход сознания в качественно иное состояние. Но для подобных целей нужны были много денег. Которых не было. Тогда проектом заинтересовался Амос — тогдашний мэр Канагема. Он выделил деньги на начало работ и вызвался добровольцем, что сильно удивило население города и политическую верхушку. Никто не знал тогда что стояло за его внезапной поддержкой малоизвестного ученого.

Мэр Канагема стал одним из первых добровольцев, которые должны были испытать на себе операцию по инфомеризации. Через некоторое время пришел второй — Нур Герити, также известный как Люмос, нынешний глава фракции Милосердных. А затем пошли и другие эшу. Медленно, но верно все стали переходить в новую жизнь с надеждой на лучшее в сердце.

Вот только радость была недолгой. Постепенно стали появляться новости о том, что атмосфера планеты стала портиться. Химический анализ стал показывать наличие неизвестных примесей. Похоже, что это было связано с тем что Скрижаль бывая изъята из того «храма» и это нарушило функционирование комплекса, что в свою очередь повлекло за собой техногенную катастрофу. Совместными усилиями эшу пытались решить проблему, но было уже поздно — атмосфера стала безнадежно портиться и становится все менее пригодной для дыхания. Была развернуто экстренное строительство куполов над городами. Города стали почти полностью изолированы друг от друга. А в Канагеме тем времен все больше эшу отправлялось по ту сторону Омикрона. В Нексусе к этому времени уже был создан целый город эшу.

Новый Канагем

Первоначально город был не таким, каким его знают в настоящее время. Изначально это была просто совокупность нескольких «палаток», эдакий перевалочный пункт, где можно было отдохнуть от исследований открывшегося нам пространства. Да, несмотря на инфомеризацию, переход нашего сознания на иной уровень и потерю нами тела в привычном значении этого слова, нам по-прежнему требовался отдых.

Постепенно первые эшу начали осваивать эссенцию — загадочную энергию, которую они впервые ощутили в своих новых телах. При помощи эссенции эшу могли создавать вещи буквально из ничего. Так было заложена основа нового города. Прозвали его тогда просто и незатейливо — Новый Канагем или Нексус-сити. Название прижилось, и оно осталось таковым по сей день.

Кто-то может подумать, что от такого места можно ожидать невиданных чудес и причудливых загадок. Возможно когда-нибудь таким бы он и стал, возмись за его обустройство талантливые архитекторы, но эшу для существования требовалось не так уж и много, поэтому город устроен весьма утилитарно.

Прежде всего, Новый Канагем имеет радиальную структуру. Он состоит из нескольких больших колец, которые, в свою очередь, состоят из отдельных блоков, которые официально называют Обителями. Это места обитания простых обывателей — жителей города. Каждая обитель — маленький мирок, персональное местопребывания каждого из обитателей Нексус-сити, личный рай, если выражаться метафорами. Между кольцами расположены немногочисленные проходы и улицы, по которым изредка гуляют обыватели, желая размяться. Впрочем, иногда по улицам шастают обычные хулиганы — те из обывателей, которые пресытились спокойной жизнью в своих обителях и от скуки или ради развлечения решившие нападать на других, менее наглых и зажавшихся жителей Нексус-сити. За порядком в городе следят Регуляторы — особая группа эшу, занимающаяся арестом преступником, разрешением конфликтов между членами фракций и отражением атак духов, обитающих в Нексусе.

Город покрыт куполом, который защищает город от несанкционированного проникновения. Существует четыре входа в город, каждый из которых тщательно охраняется Регуляторами. За вход взимается небольшая плата в виде эссенции или никсов.

Вся общественная жизнь в городе происходит на небольшом пятачке земли, которая известна как Площадь Основания. Говорят, что именно отсюда пошел город в своем нынешнем виде. На площади находится Портал — место, сооруженное для принятия в Нексус новых эшу.

Впрочем, ни одного нового эшу в городе не появлялось уже несколько циклов. И скорее всего так теперь будет всегда...

Арена.

Место в городе, где всегда будет кипеть жизнь. В этом месте всегда было принято проводить различные соревнования между эшу. Здесь есть как привычные всем виды спорта, где принято использовать исключительно возможности собственного тела, так и дисциплины, завязанные на использовании эссенции: от банальных стрельбищ, гонок и турниров с дуэлями, до стратегических игр при заданных условиях и поле боя. Даже в нынешнее время состязания проводятся регулярно, не смотря на отсутствие новых ярких лиц.

Бар «Гидра».

Место регулярных тусовок обывателей. Все здесь предназначено для удовлетворения прихотей наших новых тел: еда, выпивка, развлечения. Хотя эшу не нужно питаться едой, но здешняя создана таким образом, чтобы доставлять нам удовольствие своим цветом, вкусом, запахом... Всем. Владелец этого бара является крупная шишка из фракции Владык по имени Ларс. В баре часто ошиваются различные вольные наемники, а то и целые группы, предоставляющие свои услуги фракциям и нейтральным эшу.

Великая галерея.

Отсюда можно узнать все что известно о каждом из миров, когда-либо открытых эшу. Также тут можно пройти своеобразную виртуальную экскурсию и ощутить на себе все особенности этих миров. Здесь обитает слепой художник, который за пару никсов готов нарисовать вам картину. Что это будет: портрет, пейзаж или просто странная абстракция – сложно сказать наверняка. Говорят, что картины, которые он рисует, их сюжет и композиция – знамение будущего для того, кто за них заплатил. Но кто верит в эти байки?

Театр «Дуаль»

Одно из старейших культурных заведений города. Здесь часто можно увидеть классические постановки эшу на самые разные темы. Также театр часто любит устраивать представления с различными духами, которые могут использоваться как на вспомогательных ролях, так и чисто в качестве реквизита. Те, кто бывал на местных представлениях говорят, что они обладают особым воздействием на зрителей. Сложно сказать, правда это, или же просто фигура речи...

Здание Совета.

Место дислокации Регуляторов. Отсюда они следят за порядком и безопасностью города. В настоящее время здесь занимается административной деятельностью нынешний и бессменный глава – Векстрон Паддерти. Также в этом месте проводятся экстренные собрания представителей фракций в случае возникновения чрезвычайной ситуации, которые, Впрочем, не возникали со времен Кризиса Кабал.

Великая Кузня.

Промышленный и частично сельскохозяйственный квартал, где обитает большинство из живущих в городе Мастеровых — ещё одной группы эшу, обладающей способностью создавать эманации — особые артефакты на основе эссенции. Мастеровые — цеховая структура с жестким уставом, запрещающим разглашать свои производственные секреты. Мастеровые сохраняют нейтралитет по отношению ко всем фракциям и действуют совместно с Регуляторами для поддержания целостности города.

Квартал смертных.

Небольшая область города, предназначенная для тех смертных, кто решается посетить Нексус-сити. Здесь они могут найти все что душе угодно: развлечения, выпивку, товары, находясь под бдительным присмотром Регуляторов. Практически же это гетто для всех не-эшу.

Одно из самых известных заведений в этом квартале — бар «Орфей». Точнее говоря, это целый развлекательный центр, где бар занимает основную часть. Здесь можно также, как и в «Гидре» послушать множество невероятных историй и слухов, которыми делятся друг с другом смертные самых разных миров и, зачастую, даже отдельных фракций. Здесь можно найти себе непыльную работенку для того чтобы заработать парочку никсов.

Порт «Основание»

Единственный в Новом Канагеме порт. Сюда пребывают корабли различных нейтральных эшу из Альянса Свободных, а также немногочисленные корабли других фракций, которые решили сделать здесь остановку. За порядком здесь тщательно следят Регуляторы, потому что случае столкновений и саботажа кораблей здесь не редкость. Порт также является основной буферной зоной для всех новоприбывших смертных путников из других миров.

Это не исчерпывающий перечень того что можно найти в Нексус-сити, а лишь основные места. На Площади основания часто можно повстречать рекрутёров из различных фракций, на улицах порой можно наткнуться на хулиганов, подпольных торговцев из числа Мастеровых или ещё на что-нибудь подобное.

Маяк «Путеводный свет»

Одно из первых строений Нового Канагема. В самом начале он был заложен Агваем Дором для того чтобы другие эшу всегда могли найти путь к городу. Однако сейчас маяк работает с перебоями и для его поддержания постоянно необходима эссенция. К сожалению, Агвая давно нет среди Мастеровых, поэтому случись что с маяком, чинить его придется собственными силами.

Время.

Время в Нексусе как таковое не существует, поэтому эшу была создана специальная Путеводная башня, которая одновременно является маяком и городскими часами. Время

Башни привязано к дневному циклу родной планеты эшу. Один оборот света башни вокруг своей оси и составляет день в Нексусе. 360 оборотов составляют год, который называют «циклом». На момент написания нашей книги в Нексусе начался 10 цикл.

Стоит отметить, что в каждом из миров время течет по-своему. И если в Нексусе прошел лишь один цикл, то в другом мире могло пройти уже больше сотни лет.

Валюта

Основной валютой, являющейся в ходу у эшу являются, так называемые, никсы. По сути это особым образом спрессованная эссенция, которая в буквальном смысле служит разменной монетой для всех эшу. Поскольку эта энергия хранится только в телах, то способ её консервации поистине революционен для эшу. Цех Мастерских прекрасно понимает это, поэтому именно на нем лежит функция по контролю оборота никсов. В любом случае, никто кроме них не владеет нужными силами для придания эссенции нужной формы, однако попытки вывести секрет неоднократно предпринимались другими эшу и даже целыми фракциями. Поэтому Цех плотно сотрудничает с Регуляторами, а те в свою очередь, стараются поддерживать нейтралитет.

Краткая хронология.

За пятнадцать циклом в Нексусе произошло много всего интересного, но мы выделим лишь основные события.

1-3 цикл — освоение Нексуса, создание первых фракций — Братства Милосердных, Империи Владык, Ордена Зилот, Собрании Книжников и Цеха Мастерских

Этот период характерен бурным освоением пространства Нексуса. По закладки первого города с этих времен осталось множество развалин небольших крепостей, призванных давать приют для тех путешествует по Нексусу в одиночку. Первый крупный конфликт между новообразовавшимися фракциями и Мародерами

4 цикл — Падение мародеров. Уничтожение их главной крепости в глубоком Нексусе.

Объединенными силами Владык и Милосердных была уничтожена главная крепость Мародеров. Последние понесли большие потери и на несколько циклов исчезли из поля зрения эшу.

5 цикл — Кризис Кабал

Внутри фракций формируются отдельные группировки, претендующие на главенство. Изначально единые фракции начинают приобретать внутренние течения своего Кредо. Впоследствии некоторые из них разрослись настолько, что стали угрожать изначальным фракциям. Прежде всего Зилотам и Владыкам. Самыми большими Кабалами были Игроки от владык и прозванные Еретиками — отступники-Зилоты. Оба Кабала были уничтожены, а за их создание во всех фракциях отныне полагалась смертная казнь. Впрочем, это были не единственные Кабала, существовавшие в то время.

6 цикл — Второе пришествие Мародеров, в ходе которого были уничтожены некоторые особо опасные их представители.

Вторая волна, ставшая ещё более разрушительной для этих эшу. Верхушка фракции была обезглавлена во время проведения ритуала уничтожения Нексус-сити, однако это не стало концом для Мародеров

7 — цикл — Разрыв.

Новые эшу больше не появляются в Нексусе. Потеря связи с Канагеном и родным миром. Это точка стала началом конца нашей популяции во Вселенной. Отныне к убийству себе подобных эшу подходят с большой осторожностью.

8 цикл — Конфликт между старыми фракциями и Регуляторами. Появление фракции Сторожей

Группа нейтральных эшу объявила о намерении установить контроль над деятельностью фракций. Результатом этого стала партизанская война, окончившаяся подписанием капитуляции со стороны Регуляторов. Им было передан в управление город, но было запрещено действовать против фракций.

Демиурги согласились поддерживать статус-кво в городе. После этого город стал нейтральной зоной, где запрещены любые силовые столкновения фракций.

Не пожелавшие сдаваться остатки Регуляторов вместе с новыми энтузиастами создали новую фракцию, названной Сторожами. Эта фракция начала медленно, но уверенно набирать все больше и больше сторонников среди тех нейтралов, что устали от Войны Соглашений, но все ещё имевших желание прекратить кровопролитие. Сторожа смогли привлечь на свою сторону часть Милосердных и Зилотов.

Однако фракции объявили войну Сторожам и Владыки добились при помощи своего влияния крайне невыгодного положения для этой фракции.

10 цикл — настоящее время.

Стартовые цикл для эшу 10.

Эссенция.

Эссенция - это источник силы эшу. Никто из них не может сказать, чем в точности является эссенция по своей сути. Кто-то считает её мистической протоматерией, которая содержится во всем сущем, а кто-то полагает что это пассионарная энергия, присущая всем разумным существам во Вселенной. Возможно правы и те, и те.

Факт в том, что за счет эссенции эшу могут творить то, что многие назвали бы магией или чудесами: исцелять болезни, вызывать разрушительные стихийные бедствия, создавать предметы из ничего. За это эшу многие боятся, ненавидят или же молятся на них как на последнюю надежду изменить неизбежное.

Так или иначе из всех разумных существ можно извлечь толику эссенции. И каждый эшу может забрать её себе, пожав как колосья пшеницы в поле. Однако сбор эссенции - процесс трудоемкий и эшу не могут выкачивать её одновременно в больших количествах. Также это

означает, что эшу всегда держаться поблизости скоплений разумных существ. Мир без них для эшу — бесполезный мир. Ведь смертные — не только движущая сила для эшу, но и конечная цель всякого Кредо. Эшу верят, что, когда одно из них восторгается они больше не будут нуждаться в подпитке своего существования. Вселенная наконец-то станет домом. Их домом.

Медитация.

Всякий эшу нуждается в небольшом отдыхе, который принято называть медитацией. Это не сон в привычном смысле слова, а скорее грёзы наяву. Они необходимы эшу также как мозгу смертного необходима перезагрузка для усвоения информации, накопленной за день. Медитация подчиняется внутреннему циклу эшу, который равен 24 часам вне зависимости от того в каком мире находится эшу. Как человек может временно превозмочь себя, так и эшу могут отказаться от ежедневной медитации, однако это всегда плохо сказывается на их внутреннем состоянии. Полное воздержание от неё и вовсе смертельно, так как эссенция будет впустую расходоваться на поддержание состояния тела эшу.

Медитация, тем не менее позволяет эшу поддерживать своеобразное общение со смертными. Но этот способ связи не надежен — сон может отложиться у смертного в памяти, а может и забыться по утру. Некоторые эшу в этом состоянии способны общаться с мертвыми мира, но это доступно далеко не всем.

Каждые 24 часа эшу необходимо совершить медитацию. Это занимает время равное примерно 8 часам. В этот период эшу не может взаимодействовать с окружающим миром, однако его душа способна отделиться от тела и прийти в чужой сон. В этом состоянии эшу может творить все что угодно, однако это не имеет никакого эффекта в реальности.

За первый день без медитации эшу получает штраф -10 на все свои броски. В следующий день эшу тратит 2 пункта эссенции на поддержание своего бодрствования. Каждый следующий день эта цифра увеличивается в 2 раза, пока эшу не совершит медитацию.

Силы.

Силы — это конкретные проявления действия эссенции. Лечение ран, телепортация на огромные расстояния — все это суть различные приемы, которыми могут пользоваться эшу. Количество всех существующих сил до сих пор полностью не каталогизировано даже Книжниками.

Однако, существуют силы, присущие абсолютно всем эшу, независимо от фракции, а также этими силами могут интуитивно пользоваться любой смертный, который обладает эссенцией. Но по сравнению с общим количеством их не очень много:

Дар понимания

Каждый эшу способен понять любой язык, с которым имеет дело. Непонятные буквы и символы выстраиваются в простую и понятную для него систему восприятия. Таким образом эшу способен общаться даже с теми сущностями, для которых обычная речь является чем-то чужеродным и недоступным.

Истинное зрение

Для эшу не существуют иллюзии. Ничто не способно затуманить их глаза, слух и прочие чувства. Однако, для того чтобы разглядеть правду сквозь ложь, для начала нужно усомниться в истинности того что видишь.

Духовное оружие

Это оружие присутствует в каждом эшу. По сути это просто его воля, принявшая вещественную форму. Именно поэтому духовное оружие всегда холодное — оно является продолжением тела эшу. Его невозможно уничтожить или выбить ударом из рук обычными средствами. У каждого эшу духовное оружие по-своему отражает характер своего владельца. Существует четыре основных формы: меч, топор, копье и палица.

Телепортация.

Эшу может преодолевать сколь угодно большие расстояния в мгновение ока. Но есть одно небольшое условие. Он должен хотя бы раз до этого лично побывать в месте, в которое хочет переместиться. Искусство телепортации вслепую требует огромной концентрации и доступно отнюдь не всем из эшу.

Созидание вещей.

Ещё одна из важных сил, доступных эшу. Многих поражает наша способность созвать вещи буквально из ничего. Эшу действительно могут сделать хоть палку, хоть самый сложный компьютер за счет эссенции. За исключением эманаций, эти вещи всегда принадлежат какому-то миру и эшу не сможет потом забрать их с собой в другое место. В процессе созидания всегда неукоснительно работает одно правило — создается лишь один предмет за раз.

Создание жизни.

Эшу могут делать не только вещи, но живых существ: разумных и не совсем. Создать животное проще чем полноценную личность, однако и то и то требует от эшу не дюжих умений и опыта. Сотворение подобных сущностей нельзя поставить на поток.

Чтение ауры

Эшу обладают способностью читать ауру смертного существа. По ней он может понять настроение и состояние души. Однако необходимо понимать, что сила дает лишь общее представление, не показывая конкретных причин того или иного поведения.

Вот таков вкратце список сил, доступных любому эшу или смертному. Зачем нужно использовать эссенцию? Каждый эшу может с легкостью ответить для себя на этот вопрос. Все делается во имя Кредо.

Кредо

«Делай то во что веришь и верь в то что делаешь»

Каждый из эшу способен на многое. Но все это было бы абсолютно пустым и бессмысленным без следования своему Кредо. Даже более того — само существование эшу без следования Кредо в лучшем случае является внутренним упадком и декадентством. В худшем же — тяжелой, ношей, создающей, однако обманчивое впечатление всемогущества, которое вскоре приведет эшу к собственной гибели.

Кредо — это больше чем просто слова или внутренние заветы. Смертный может говорить что угодно, думать второе, а делать нечто третье. Потому что его силы ограничены, ресурсы не бесконечны, а потребности не постоянны. Но с эшу все не так. Им дано то, на что многие не способны в принципе. Потребности и позывы брэнного тела их больше не беспокоят их, а это значит, что вопрос о том, как и зачем они живут становится первостепенным. И зачастую им приходится давать на него честный ответ. Впрочем, эшу также могут и предаваться потребностям тела просто по старой привычке: сложно полностью забыть, что когда-то тебе было нужно есть и пить. Однако в таком случае простая пища для них не подходит, и они должны покупать ту, которую удалось вырастить непосредственно в условиях Нексуса. Такая пища также ценится и остальными эшу, поскольку вкушение подобных продуктов способны частично облегчить

Итак, Кредо — это всегда одновременно и цель и правило для эшу. Это необязательно какая-то формальная заповедь, правило или личный моральный кодекс. Чаще всего это просто вещи из области духа и разума, которые ему кажутся само собой разумеющимися. «Все люди созданы для счастья», «Миром правит алчность и ненависть», «Любовь — величайшая сила во вселенной». Так, по крайней мере, думают некоторые смертные. Для эшу все это, по сути, является истиной. Не больше и не меньше. Он будет действовать в соответствии с ними и будет пытаться воплотить Кредо в жизнь. Вы спросите: как тут может быть единственная и непреложная истина для всех? Ведь всегда есть множество других мнений и точек зрения. Это верно. Но это и неважно. Для смертного мнение всегда останется просто мнением. Сколько бы он не бросал камень, падать вверх из-за одной его убежденности в том, что он тот не будет. Эшу же способны сделать любое свое суждение истиной. Рано или поздно. Создать знаменатель общий для всех как гравитация или скорость света. Но если это возможно, то кто тогда прав? Кого стоит поддерживать больше? Даже самый мудрый эшу вряд ли ответит на этот вопрос. Ведь когда все что угодно может стать истиной её нет. Также, как и в своей прошлой жизни первые эшу начали сбиваться по принципу сходство взглядов. Ничего нового. Теперь между этими группами, называемыми фракциями идет непрекращающаяся война за контроль над Вселенной. И победитель в ней не выявился до сих пор. Но рано или поздно он непременно выявиться...

Кредо каждого из эшу состоит как минимум из одной позиции, которая выражает то к чему по его мнения должна стремиться Вселенная. Для обывателя позицией по умолчанию считается «Жизнь в свое удовольствие». Для нейтрального эшу позиция звучит как «Самое главное это свобода».

То, что мы делаем...

История фракций началась почти сразу же после того как первые эшу ступили в пространство Нексуса. И именно они в итоге стали теми, кто создал то что ныне известно, как Кредо фракций. Четверка первых: Аммос, Люмос, Зилард и неизвестный эшу по прозвищу Магистр, создали то, что станет впоследствии моральным компасом для множества эшу.

Никто из них ныне не скажет, как именно они создали ту самую идею, которая в дальнейшем стала их Кредо. Возможно таковы были глубинные позывы их душ. Быть может это был всего лишь холодный расчет и собственные мысли о смысле о смысле жизни стали отправной точкой для создания Кредо.

Но так или иначе многие теперь пляшут под ту мелодию, которая была создана во времена начала нашей истории. Эти эшу навсегда войдут в историю, как первооткрыватели чувства единства между многими эшу, повязанными ныне не только общими устремлениями, но и общим духом того что они делают. Каждый член фракции так или иначе ощущает течение его Кредо, как моряк чувствует погоду в родном море.

Кредо фракций когда-то были мыслями одного, пускай и выдающегося эшу. Но теперь они уже являются общим достоянием, идеей, принадлежащей уже не им одним, но всем в разной степени вовлеченности. Лидеры фракций по-прежнему оказывают решающее воздействие на Кредо, но теперь они уже не единоличные его пользователи и мысли других также вносят вклад в общий поток. Нарушителей Кредо на заре фракций наказывал самолично их лидер. Он один решал то, насколько эшу отошел от принципов фракции и какова должна быть мера его наказания. Фракционеры могли лишиться части сил, понизить в звании, выгнать из фракции и даже казнить (По крайней мере для Владык это было характерно уже тогда).

Насколько можно судить по истории, в начале своего существования любого учения его трактовка полностью лежит на плечах их основателей. Именно им решать, что именно правильно и нет с точки зрения тех мыслей, которые они считают главными. С одной стороны, такой подход позволяет избегать ошибок в поступках при нестандартных ситуациях, но с другой стороны - всегда необходима некоторая твердость и образность того что ты делаешь, чтобы те, кто пришел после тебя могли идти в точности по твоим стопам и быть уверенными в правильности того что делают. Нужны каноны, заповеди.

Так были сформулированы пять основных заповедей четырех самых крупных фракций. Их сложно назвать моральными правилами в строгом смысле этого слова. Скорее это были идеалы, которым следовало придерживаться, но в случае крайней необходимости эшу мог отступить от них. Однако вечно отступая никогда нельзя полностью понять Кредо фракции. Только последовательные члены способны получить всю полноту силы Кредо, которому служат. Лишь они находятся в гармонии с собой и окружающим миром. Гармония эта такова, что есть ты, есть цели и есть окружающий мир, в который их нужно воплотить в мир. Такова глубинная суть Кредо всех фракций и эшу.

Сейчас Кредо фракции находится под влиянием мнения всех членов. Именно поэтому для тех, кто исповедует то или иное кредо все ещё возможна гибкость в мышлении или действиях. Но чем дальше идет дело и чем больше глубоко убежденных членов фракции становится, тем более жестким становится Кредо, и тем меньше вольностей оно позволяет своим членам, наказывая их отбирая те силы, что были им дарованы для того чтобы нести его во

Вселенную.

Для Кредо важно не только то как ты думаешь, но и то как ты действуешь, потому как мысль без поступка – бесплодна. В соответствии с Кредо каждая из фракций обладает определенным списком своих заповедей. Но он не является исчерпывающим. Когда эшу совершает какой-то значимый поступок это отражается в его душе в соответствии с Кредо, которое он разделяет.

Люди и смертные в своей прежней жизни придерживались самых разных взглядов. Часть ушла в различные фракции, некоторые остались верны собственным идеалом. У всех они разные, однако для любого эшу или смертного, впервые вкусившего прелести использования эссенции, их взгляды становятся из простого мировоззрения в краеугольный камень их существования.

Если смертный или эшу не придерживаются взглядов какой-либо из фракций, то по умолчанию они имеют Кредо Свободный, которое выражается в следующих идеях:

1. Забота о благополучии своих родных и друзей.
2. Невмешательство в большую политику.
3. Увеличение собственного благосостояния.
4. Не причинять умышленно вред другим существам.
5. Не сотрудничать с существами, сознательно причиняющими вред другим.

Каждый Свободный эшу обладает как минимум тремя из перечисленных выше пунктов. Он также может ставить перед собой иные жизненные цели, однако чаще всего они будут совпадать с Кредо той или иной фракции. Смертный и эшу могут по-прежнему не вступать во фракции, не смотря на то что те могут соответствовать их жизненной позиции, однако в этом случае они не будут получать от следования своим взглядам никаких дополнительных возможностей.

Фракции.

Понятие фракции занимает в мировоззрении многих эшу важное место. Как уже упоминалось выше, фракция — сообщество эшу объединенных общим мировоззрением. Все члены фракции придерживаются определенной картины мира, которой они следуют. Она диктует им их место, отношение с другими эшу и смертными. Фракция не может заменить эшу какие-то его личные воззрения, но она является для него ядром и краеугольным камнем одновременно. После посвящения во фракцию эшу не может просто так игнорировать её цели и задачи.

Кредо фракции.

- Чего вы от нас хотите? Что вам от нас нужно? Зачем вы пришли в мой мир?!

- Я думаю, что могу ответить на твой вопрос.

- ...

- Проведя какое-то время среди фракций, я понял одно. У всех них есть одна общая черта.

- Какая?

- Все они призывают отказаться от каких-то важных вещей, с которыми ты жил до этого.

- И ради чего?!

- Ради главных...

Кредо — это самая суть того что делает фракция. Основные постулаты или догмы, которые так или иначе выполняют абсолютно все члены фракции. Главные мазки, которые нужно совершить в процессе создания новой картины мира. Кредо не всегда трактуется буквально. Оно всегда как-то акцентирует внимание на трех вещах: Вселенной, смертных что живут в ней и других эшу. Например, Милосердные всегда пытаются облегчить чужие страдания, а Владыки всеми силами заманивают других эшу на свою сторону.

Кредо фракции отвечает всем и каждому на вопрос о том, что есть самое главное во вселенной: право сильного, милосердие, порядок или что-либо ещё. Чем более высокое место занимает эшу во фракции, тем сильнее на него влияет Кредо.

В случае совершения эшу действия, противоречащего Кредо своей фракции, он должен совершить бросок на Волю с отрицательным модификатором, равным уровню Погружения. В случае успеха он находит в себе силы противостоять порыву поступить не так, как поступил бы истинный член его фракции. При провале же он продолжает гнуть свою линию, даже если это противоречит здравому смыслу и выгоде в конкретной ситуации.

Погружение.

Так эшу называют степень вовлеченности по отношению к Кредо своей фракции. Когда говорят, что «этот эшу полностью погружен» имеется ввиду то что цели фракции, стали играть главенствующую роль в его жизни и личности. В зависимости от того, кто её произносит можно понять его отношение: от восхищенно-одобрительного до полного презрения. Кто-то считает, что Погружение полностью обезличивает эшу и делает его идеальной шестеренкой фракции. Но это не так. Точнее, не совсем так. Для эшу становится очень сложно оценивать свои и чужие действия не через призму Кредо фракции, а также

действовать против него. Просто для него оно начинают играть огромную роль. Как объект любви для влюбленного. Или же высшая сила для верующего. Он будет делать все, для того чтобы пронести Кредо своей фракции в самые дальние уголки вселенной.

Каждый уровень Погружения дает эшу одну новую силу фракции. Каждый второй уровень накладывает дополнительный штраф на Волю при совершении действий, противоречащих Кредо фракции. Если эшу хочет совершить действие, противоречащее Кредо он должен сделать бросок на Волю со штрафом равным её значению плюс штраф за уровень Погружения.

Всего существует пять уровней погружения:

1 — Эшу старается соблюдать Кредо фракции, но его нарушения не даются ему слишком трудно.

2 — Эшу усвоил основы и не намерен сходить с них без крайней необходимости. Погружение начинается оказывать влияние на действия эшу (- 5 к Воле при совершении действий, противоречащих Кредо фракции)

3 — Эшу уже окончательно утвердился в Кредо своей фракции. С этого момента он может достигнуть статуса, позволяющего ему принимать во фракцию других эшу (-10 к Воле при совершении действий, противоречащих Кредо фракции)

4 — Кредо почти полностью заменило эшу иные соображения. Чтобы отойти от линии поведения своей фракции эшу нужно приложить немалые волевые усилия. (- 15 к Воле при совершении действий, противоречащих Кредо фракции)

5 — Высший уровень Погружения. Для эшу более не существует иных доводов в своих действиях кроме Кредо своей фракции. Он непоколебим и последователен в деле продвижения её идеалов. Эшу перестает быть личностью в привычном смысле слова и становится проводником Кредо во Вселенной. (-25 к Воле при совершении действий, противоречащих Кредо фракции)

Особенности фракции.

Фракция — не просто формальное определение взглядов эшу или тип их объединения. Она также влияет на способ его взаимодействия с остальными и, в частности, предопределяет определенный стиль поведения и методы решения тех или иных проблем. Какие-то действия даются представителям одних фракций легче, чем другим, а иные же, наоборот — сложнее. Все это, в целом, не сковывает членов фракции в выборе способов достижения, своих целей, однако подталкивает их в определенном направлении. Согласитесь, что человеку прожившему почти всю свою сознательную жизнь на ферме будет проще и легче заниматься сельским хозяйством, чем тот, кто раньше видел овощи и фрукты исключительно на полках магазинов?

Каждый эшу после вступления во фракцию получает ряд черт, присущих конкретной фракции. Они могут обладать как положительными, так и отрицательными значениями.

Структура фракций.

У каждой фракции своя структура. В основном это строгая иерархия с, как минимум, тремя звеньями: лидером, управителями и рядовыми членами. В целом, фракция может существовать и с двумя ступеньками, но лидер должен быть всегда. Обществ абсолютно равных среди фракций эшу, как и среди смертных, нет.

Лидер.

Глава фракции. Самый умелый, могущественный и идейный её представитель. Он является гарантом и основой продвижения Кредо фракции среди всех эшу и смертных. Он является главным стратегом, политиком и проповедником. Без лидера не может существовать ни одна фракция. Он редко появляется в каком-то конкретном мире и в настоящее время практически все лидеры привязаны к фракционным мирам, из которых они руководят всеми остальными членами фракций в других мирах. За свое положение, силу и опыт они считаются чуть не божествами среди смертных последователей фракций. Имена лидеров фракций известны всем, кто хоть немного интересуется общественной жизнью эшу.

Управитель

Наделенные определенной властью члены фракции. Они решают тактические задачи на месте, принимают во фракцию новых членов. Наделены немалой властью и обязанностями. От такого насколько успешны и дальновидны решения управителей зависит успех фракции в том или ином мире, поэтому на этот пост могут претендовать только более-менее опытные члены фракции. Доверять такую позицию новичку, даже в не слишком важной для фракции кампании доверяют редко и скорее в случае если иной вариант невозможен.

Рядовой член

Основная сила фракции. Боевики, функционеры и распространитель её идей. Они выполняют все основную работу по завоеванию миров и являются «пехотой» в сражении с другими фракциями. Однако их положение не означает что они являются просто боевыми единицами, которыми управители затыкают дыры на линии фронта. Роли рядовых членов фракции весьма разнообразны: они могут выступать в качестве глав разведки среди смертных последователей фракции, командующих на разных участках фронта, диверсантами, возмутителями спокойствия, проповедниками и во множестве иных ролей. Каждая фракция ценит талантливых исполнителей и не будет рисковать ими без крайней необходимости.

Соискатель.

Это эшу и смертные, которые ещё не успели пройти посвящение во фракцию, однако выступающие на её стороне в различных конфликтах. Между ними обычно не делают предпочтений при вступлении, однако иерархии фракции понимают, что среднестатистический эшу в перспективе все же полезнее для фракции, чем даже весьма талантливый смертный. Обычно это сказывается лишь в очередности получения благ от фракции, однако смертных членов некоторых фракций такой расклад не устраивает и порой они даже объединяются в группу по интересам для отстаивания того или иного права либо имущества фракции. Некоторые фракции относятся к проблемам смертных с пониманием, другим же не нравится, когда идет подобное нарушение субординации

Вступление во фракцию.

Каждый член фракции не ниже уровня управителя может принять нового эшу во фракцию. У всех фракций есть свои требования к кандидатам, но управитель всегда может принять нового члена в «большую дружную семью» исходя из собственных соображений на свой страх и риск. Практически всегда каждый потенциальный кандидат проходит серию испытаний, тестов или же просто состоит под наблюдением определенного фракционера в течении определенного периода времени.

Проваливший вступительные испытания кандидат может быть навсегда отринут фракцией, а может быть и просто сочтен «временно недостойным» того чтобы вступить в её ряды. В таких случаях предложение о вступлении может быть принято повторно, но в любом случае это будет последний шанс, провалив который двери фракции будут навсегда закрыты для этого эшу.

Для смертных, пожелавших стать членами фракции правила такие же, как и для эшу, за некоторыми исключениями. Во-первых, им не дают задания, которые способен полноценно исполнить лишь эшу. Во-вторых, принять их во фракцию может не только управитель, но и уважаемый рядовой член фракции, однако вся ответственность за протекже ложиться на плечи того, кто предложил кандидатуру этого смертного, ибо в случае неудачи — это может грозить ему исключением из рядов фракции. В-третьих, смертные просители не обязательно проходят процедуру Посвящения. Иногда для вступления достаточно торжественной клятвы, засвидетельствованной как минимум двумя членами фракции.

Посвящение.

Это важный для всех желающих вступить во фракцию эшу ритуал. Его внешняя сторона может разниться в зависимости от личности управителя, но она всегда содержит следующий элемент: управитель забирает у эшу всю эссенцию, что у него имелась на момент посвящения и вливает в него свою. Это необходимо в силу того, что эссенция эшу с определенным уровнем Погружения дает новообразованному члену все черты фракции. После этого эшу начинает ощущать связь со своей новой фракцией и её идеи начинают играть для него новыми яркими красками.

Смертного же может посвятить даже рядовой член фракции просто дав тому немного эссенции. Однако для полноценного вступления необходимо простое принятие эссенции от управителя.

Однако после Кризиса Кабал этого уже было недостаточно и помимо этого кандидат должен был принять эссенцию, взятую из тела лидера фракции. Немного такой эссенции есть у каждого эшу не ниже уровня управителя.

Империя Владык

Черты фракции.

Лучшие из лучших.

Осознание того что он принадлежит к одной из самых крупных и сильных фракций наполняет душу эшу гордостью и само по себе придает ему силы вершить великие дела, а его воля становится тверже и непоколебимее.

- +5 ко всем броскам на Волю

Не смей перечить нам!

Жалкие смертные и глупые эшу не понимают с кем связываются. Напомни им об этом.

+5 к броскам на Запугивание смертных и эшу не-Владык

Слово чести

«Есть вещи, которые нельзя завоевать силой. Например, уважение.»

Описанное ниже лишь пример работы Слова чести. Не обязательно следовать ему именно в таком виде. Самое главный принцип в действии этой черты — награда за сдерживание слова меньше, чем наказание за провал.

Главная черта фракции. Каждый владыка может дать другому эшу или смертному свое обещание в выполнении определенной задачи. Если Владыка терпит поражение в достижении цели или же иначе нарушает данное слово он делает бросок D100:

1-10 Потеря 5 пунктов эссенции

11-40 — Потеря 10 пунктов эссенции

41-80 — Потеря 15 пунктов эссенции

81-100 — Потеря двух единиц максимального предела эссенции.

В случае успеха:

1-10 — Получение 5 пунктов эссенции

11-50 — Получение 3 пунктов эссенции

51-80 — Получение 2 пунктов эссенции

81-100 — Получение + 5 к Воле на следующий бросок.

Именно так. Владыки считают себя лучшими из лучших и провал для них гораздо болезненнее, чем поражение, а победа, по их Кредо лишь подтверждает их «очевидный» статус. Всем известно об этой особенности Владык и поэтому те очень неохотно дают своё слово кому-бы то ни было. Особенно с учетом того что Владыка считает ниже своего достоинства помогать кому-то в «мелком», по его мнению, деле.

Сила. Власть. Могущество. За эти три слова множество людей было готово отдать что угодно: честь, здоровье, любовь, даже жизнь. Лишь бы на секунду ощутить их пьянящий аромат. Почувствовать себя выше всех в буквальном и переносном смысле. Стремление к этим вещам двигает империи, меняет мир и судьбы людей. Миллионы талантливых и амбициозных людей стремятся их получить. Зачем? Этим вопросом редко кто задается потому что сила и власть настолько привлекательны сами по себе, что не вызывают вопросов. Похоже, что это просто часть природы любого разумного существа...

Эшу в этом плане не были исключением. Эти простые мотивы также заставляли их идти вперед, совершать поступки, за некоторые из которых потом гложила совесть. Но осознание того, что ты обладаешь высшей ценностью - наркотик с которого невозможно слезть. Его хочется все больше и больше. Иногда желания нескольких личностей совпадает. И ради их достижения они вступают в альянс. Скорее хрупкий, чем прочный, основанный лишь на осознании полезности друг для друга. Но мы горнило, которое выкует новую вселенную, лишённую слабости.

Кредо Владык.

1. Выживает сильнейший. Побеждает лучший. Будь им. И твои подопечные унаследуют мир, за который им не будет стыдно. Мир лучших из лучших. Победителей среди воинов.
2. Поощряй борьбу, захватывай самые лакомые части. Проблемы создают слабые собственной же немощностью. Сильные сами делают свою жизнь лучше.
3. Каждый достоин когда-то стать лучшим. Дай ему шанс. Всегда прежде веди на нашу сторону и, если кто-то откажется — борись с ним без пощады.
4. Цени людей по пользе, которую они приносят тебе и обществу вокруг тебя. Если они перестали приносить её — прощайся с ними без сожалений.
5. Мы держим свое слово, ибо оно тоже сила, доступная не всем. Помни, что не все можно завоевать лишь грубой силой.

Иерархия Владык



Известные представители

Харшат — Лидер фракции Владык. Самовлюбленный, напыщенный и высокомерный с теми, кто кого не считает достойным, этот эшу тем не менее всегда верен данному слову. Однако он не разбрасывается этим фактом направо и налево - добиться его благосклонности нелегкая задача. Он не терпит, когда кто-то при нем старается меньше положенного, не работает на пределе своих сил. Харшат порывист и ему иногда не хватает терпения. Он редко выслушивает предложения, которые не считает интересными по той или иной причине, но всегда рад чужой блестящей задумке, экономящей время и усилия фракции в достижении всеобщего господства.

Харшат был одним из сенаторов городского совета Канагема. Точнее говоря, он был секретарем Аммоса, его правой рукой. Старый политик по достоинству оценил рвение своего кандидата, когда тот баллотировался на пост мэра города. На момент начала исхода эшу он *был* мэром, но сразу последовал за своим бывшим покровителем, в надежде установить в Нексусе свое влияние. Какое-то время он опять был в тени, но затем снова вырвался в лидеры, когда Аммос решил отойти от дел фракции и передать бразды правления кому-нибудь другому.

Внутренний совет

Внутренний совет — правящий круг фракции Владык. Он включает в себя шестерых членов во главе с Амосом Эти эшу определяют политику фракции и принимают стратегические решения в соответствии с желаниями Харшата.

Амос — один из иерархов фракции Владык. Ленивый, осторожный, обходительный. Несмотря на внешнюю неуклюжесть и праздные манеры — довольно опасный противник. Он любит уговорить всех выступить против своего соперника прежде чем тот начнет игру.

В бытность свою мэром города эшу он заработал репутацию продажного политика, который не переходил некоторые рамки. Как мафиози в дорогом костюме из старых фильмов он предпочитал делать предложение, от которого невозможно отказаться. Либо загнать своего оппонента в угол и добиться его полной капитуляции. Или смерти, в зависимости от упрямости его жертвы.

Ларс - приятной внешности мужчина средних лет, которого почти везде сопровождают три девушки. Один из немногих эшу, который находит удовольствием в том, чтобы испытывать привычные ощущения смертной жизни. Сибарит, гедонист и ценитель удовольствий. Но этот внешне мягкий эшу обладает некоторой внутренней твердостью, которая позволяет ему прогибаться, но не ломаться под давлением обстоятельств.

Бейлор — мрачный разрушитель, солдат, предпочитающий подчиняться и выполнять указания более высокопоставленных членов фракции Владык. Всегда исполнитель, немногословен и суров. Известен суровым обращением со своими подчиненными из-за чего мало кем уважаем даже в пределах своей фракции. Бейлор любит разгромить своего оппонента в честной схватке улов или мечей, но, если победа жизненно важна для фракции он не колеблясь прибегнет к самым крайним мерам. Удары его редки, но сокрушительны. Долгое выжидание в защите и единственный смертельный удар - его излюбленная тактика.

Уаджет — человек с татуировками «глаза Гора». Умеренно справедливый правитель из фракции Владык, занимающийся экспансией в примитивных мирах с магическим или технологическим резонансом. Падок на лесть в свой адрес. Смертные его мира несколько раз пытались умиловить его, на что тот отвечал им лишь новыми испытаниями и карой для нерадивых предателей.

Сандалор Шут Хаоса — беспечный клоун, любящий принимать участи в веселье ради самого факта участия. Предпочитает изводить противника на расстоянии, нанося мелкие уколы в чувствительные места. Изворотлив, язвителен и шумен. Кажется, что такому несерьезному эшу нет месту во фракции нацеленной на полную и единоличную победу в кратчайшие сроки, но этот эшу всегда умудряется оказаться в центре интересных событий.

Туле — Также известен как Мистический Король. Самый известный оккультный эксперт среди всех эшу. Любитель магии во всей её многообразии. Количество магических систем и ритуалов, которые он изучил превышает знания даже некоторых Книжников.

Орден Зилот.

*«Воспряньте духом, верные!
Возрадуйтесь, праведные!
Ибо грядет Судья
Покарать врагов ваших за грехи»*

Литания воздаяния

Лидер фракции — номинально: Кирен Ревнитель, фактически — семья Диосов

Различность, непохожесть - движущая сила такой замечательной вещи как творчество. И войны. Множества кровавых и отвратительных противостояний между теми, кто считает, что именно их правда истинна. Самая ужасная война - война за идею, не так ли? Превосходства ли силы или высшего блага, не так уж и важно. В основе их всех лежит одна простая и понятная цель - доказать, что именно она самая полная и всеобъемлющая отражает смертную природу и смысл жизни. Но разве человек может найти такую идею? Разве есть на самом деле кто-то, кто знает, как нужно поступать сегодня, завтра и вчера? Нет. Как показывает история такой личности нет и вряд ли будет. Все по-прежнему убивают во имя своих идеалов.

Когда-то один человек дал всем правила и заповеди, которым они должны следовать. И где они теперь? Что заставляет человека следовать им? Ничего, кроме совести. Но и совесть часто ищет поддержку. Но откуда её взять? Всему нужен стержень и основа, которая бы могла говорить тебе: "Ты поступаешь мудро и правильно". Человек огласил правила, но не смог их поддержать. Но если человек слаб, то нужен кто-то сильнее, кто будет поддерживать законы. Не другой человек или смертный - ведь они обязательно оступятся рано или поздно. Бог? И где же он был, когда с нами происходило все это дерьмо? Стоял в стороне? А может к тому моменту его уже не было во Вселенной? Или вовсе — никогда? Но значит ли это что его не должно быть и впредь? Нет, человек не способен соблюдать то что ему предписали без

веры в правильность своих действий. А значит, нужно чтобы она была. А создать её можно лишь установив самому.

Владыки и Милосердные. Они были первыми. Их имена были у всех на слуху. За их борьбой следили, затаив дыхания, решая при этом для себя кого стоит поддержать и чье видение Вселенной соответствует им больше. Кое-кто из нас тогда также стоял в стороне. Или был по разные стороны баррикад. Мы смотрели на всю эту борьбу и постепенно осознавали, что она в сути своей бессмыслица. У каждой из фракций своя правда, свои доводы. У каждого есть основания встать на ту или иную сторону. Так чем же каждая из них лучше другой? Покой и борьба. Порядок и хаос. Противоречие и дихотомия. В один прекрасный момент мы устали от всего этого дерьма.

Никто не мог одержать верх. Тогда мы поняли, что их конфликту не будет конца и края. Никто из них не был прав. А значит никто не имел права победить. Нужно было нечто третье. Что примирило бы всех. Новая сторона. Третья сила. И ей решили стать мы.

Но как это сделать? Они были сильны. Даже наших совместных усилий не хватило бы чтобы унять их всех сразу. Тогда мы вспомнили о ней. О вере. О том, что где-то может быть сущность, которая следит за нашим спором и уже выносит свой приговор. Мы стали искать её. Того самого бога, в которого верили ещё когда жили в Канегеме. Среди нас были бывшие священники культа Созидателя. Но где же он сам? Его поиски в пустоте Нексуса не привели нас ни к чему...

Пока однажды один из нас – благочестивый Зилард не сказал: " Бог не оставил нас навсегда, он все ещё жив в наших душах. Но теперь растерял свою форму, дав жизнь всей Вселенной. Мы должны создать нового бога". Да... новый бог. Эта мысль всколыхнула всю нашу суть. Но теперь Он станет новым арбитром нам всем. Устранит противоречия. Одна вера, одна цель, одно видение. Один бог для всех. Как говорят Милосердные «это та самая цель, не следовать которой – преступление». Что ж, тогда новый бог должен родиться как можно быстрее. Мы решили использовать наш величайший дар – эссенцию для создания Судии. Эссенция станет кровью, что будет течь по его венам.

Кирен Ревнитель

Фракция Зилотов возникла на волне недовольства противостоянием Милосердных и Владык. Некоторые эшу хотели предотвратить этот конфликт и собрались в группу, которую возглавил некий Зилард. Его поддерживали часть Владык и Милосердных, которые видели, что конфликт их фракции становится слишком затяжным и с каждым новым оборотом теряет смысл. Объединив свои усилия, они назвались Зилотами и стали новой, третьей фракцией.

Они стали новой стороной в конфликте, но стороной с конкретными и ясными целями. Зилард провозгласил, что ничье Кредо не может стать всеобщей истиной. Необходим внешний гарант, судья и мерило совести для всех смертных и эшу. Им может стать лишь независимая от всех великая сила. Зилоты провозгласили целью своей фракции создание подобной силы. Так было положено начало Нумену — первому и единственному божеству, которое намеревались создать эшу. Миллионы смертных и сотни эшу ежедневно вызывают молитвы к Богу, Который Пробудится. Эссенция, источаемая их молитвами, подпитывает эту сущность. Все Зилоты знают, что однажды её станет достаточно для того чтобы пробудить сознание их бога. И тогда во вселенной наступит мир и порядок. Тот что хотели принести

своим собратьям, но в результате решили поделиться им со всеми сразу. Увы, самому Зилард было не суждено это увидеть, поскольку он был убит на самой заре зарождения своей фракции. До сих пор никто не знает кто именно убил его: Империя, Братство или же они разделили поровну его кровь на своей совести. Однако, среди обывателей ходят безумные слухи, что сами Диосы, нынешние главы Ордена приложили руку к этому. Мало кто готов поверить в такую чушь, но все же таковые порой находятся.

Кредо фракции.

1. Разумные существа должны следовать законам. Следуй им и обретешь гармонию.
2. Приводи разрозненное к целому. Одна цель. Одно видение.
3. Единая вера дает единую цель. Единая цель дает осознание полноты вселенной.
4. Будь справедлив, но суров с нарушителями. Тот, кто нарушает закон - виновен и должен осознать свою вину. Непокорный - казнен. Сомнений быть не должно.
5. Неси слово нашей истины во все миры. Наш бог - порядок, ибо таково желание наших сердец. Ниспровергай ложных богов, даруй людям веру в нашу силу.

Черты фракции

С нами бог!

Зилоты почитают Нумена всем сердцем и это придает им силы противостоять страху, что порой накатывает на них при встрече с ужасами и опасностями различных миров.

- +10 к Воле на противостояние эффектам, страха, ужаса со стороны смертных, эшу или иных сущностей.

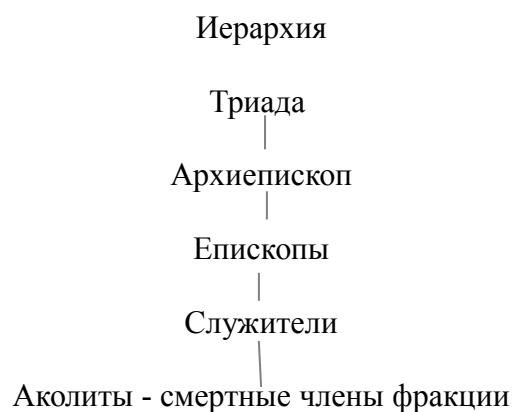
Непреклонность

Зилоты сильнее прочих фракций считают, что их точка зрения самая верная и любые компромиссы, относящиеся к их фракции они считают неприемлемым.

- 5 к Воле на бросок при желании временно отступить от Кредо.

Святилище

Каждый Зилот должен обустроить святилище Нумена в мире, где он находится. Святилище является запасным местом возрождения Зилота в случае, если основному угрожает опасность. Также паства по-началу может возносить молитвы лишь в Святилище. Оно может выглядеть угодно — заброшенный дом на окраине города, типичный рабочий офис... Главное, чтобы Святилище было освящено Зилотом и не было доступно для всех без разбору.



Известные представители.

Диосы - семья из трех человек, заправляющая во фракции. О них мало что известно за пределами фракции.

Кирен Ревнитель — распорядитель фракции от лица Диосов. В бытность свою в мире эшу — священник церкви Созидателя.

Меллори — Служитель. Исполнительный священник, обычно вызывающий у всех чувство доверия. Методично и последовательно насаждает веру в Нумена.

Цетарий - проповедник идей Зилотов среди нейтральных эшу в Новом Канагеме. В своих речах предпочитает подчеркивать положительные стороны больше, чем очернять чужие фракции. В целом известен тем, что не слишком ревностно относится к своим прямым обязанностям, однако он часто в курсе того что твориться в городе.

Собрание Книжников

«Вселенная состоит из историй, а не из атомов»

Мюриэль Ракейзер

Глава фракции - Магистр

Мир - это загадка. Каждое разумное существо осознает это с того самого момента как начинает смотреть по сторонам и задаваться вопросами. Кто я? Откуда я? Куда иду? К чему стремлюсь? Чаще всего эти вопросы остаются без ответа. Множество различных культур и религий по-разному отвечают на этот вопрос. Кого-то устраивает их точка зрения и он обретает внутреннюю уверенность и цельность. Однако, всегда были те, кто хотел знать больше. Докопаться до самой сути происходящего. От мудрецов древних племен, до ученых современности. В этом плане эшу не были исключением. Мир манил их своими секретами.

Одной из главных загадок была, конечно же, Скрижаль. Древний и таинственный артефакт неизвестной расы. Для чего и кем он был оставлен? Во благо или во зло? Немногочисленные ученые Канагема стали изучать Скрижаль, но поняли, что так и не приблизились ни на йоту в разгадке её тайны. А затем случился Выброс. Атмосфера становилась все более и более непригодной для жизни. Изучать Скрижаль возможности больше не было. Оставалось лишь уйти в Нексус и продолжить изыскания там, в надежде что это поможет всем остальным ответить на множество вопросов.

В отличии от других фракций, Книжники редко ставят собой целью захватить тот или иной мир, что позволяет им чаще прочих мирно вест с ними дела. Тем не менее, Собрание чаще прочих конфликтует с Орденом на почве чрезмерной прозелитарности последних.

Все знают, что Магистр был главой нашей фракции с самого начала. Но при этом никто не помнит его имени. Он предпочитает держаться в стороне и не ведет активной деятельности за пределами фракционного мира. Даже внутри фракции о его прошлом мало что известно. Говорят, что он не просто так забыл своё имя и что за этим стоит какая-то мрачная история, произошедшая во время самого первого цикла.

Чем сейчас занимается фракция? Собирает знания. Путешествует. Пытается раскрыть тайны Вселенной. И конечно же узнать побольше об Аркеях или Великих Предках. Мы до сих пор не обнаружили их присутствия в Нексусе. Хотя должны были. Куда они подевались? Судя по тому, что мы о них знаем, эти существа по своей силе были равны богам, в которых мы когда-то верили в древности. Похоже и специально оставили свои следы в нашем мире. И хотели, чтобы мы пришли.

Мы также пытались вступить в контакт с Мародерами. Как оказалось, это было напрасной тратой времени. Они явно не собираются вести переговоры. Мы проверили то что увидели на предмет сходства с первыми Циклами. Похоже, те Мародеры с которыми мы встретились не имеют почти ничего общего с теми бандитами под руководством Дауда, чья крепость была разрушена объединенными силами Милосердных и Владык. Этот факт заставляет нас чувствовать себя крайне неудобно. Что они такого знают, чего не знаем мы?

Несколько раз нам встретились странные существа, которых мы окрестили Пустыми. Они сильны и на них не действует эссенция. Скорее всего это ещё одно проявление гениальности Предков. Они смогли создать орудия для защиты их немногочисленного наследия, с которым мы успели столкнуться. Куча развалин без намека на что-либо. Если мы когда-нибудь найдем «склеп», содержащий хоть намек на историю Предков, это будет прорыв. Но пока мы натываемся лишь на этих сторожевых псов. Мы пытались поймать и изучить одного из них, но их тела очень быстро распадались. Даже наше истинное зрение не дало проникнуть в их суть. И это пугает.

Архивариус Фабий

Кредо Книжников.

1. Любое знание - ключ, открывающий главную дверь - просвещение. Храни их и оберегай.
2. Не стой на месте, познавай. Ступая на те тропы, что ещё не были истоптаны.
3. Смотреть как события идут своим чередом или активно вмешиваться в них — личное дело каждого. Но всегда спрашивай себя о том какой опыт оно принесет тебе.
4. Делись своими знаниями с теми, кто готов слушать. Умей отказать тому, кто ещё не достиг понимания.
5. Каждое существо достойно просвещение. Не важно эшу это или смертный.

Черты фракции.

Терпение истинного ученого.

Книжник получает + 10 на проведение поисков, связанные с материальными документами и прочими носителями информации (работа в библиотеке, обработка компьютерных потоков данных)

Путь к знаниям.

Эшу из фракции Книжников способны извлекать из своих жизненных уроков больше пользы, что позволяет им лучше прочих пользоваться Силами.

При повышении Разума на каждом новом уровне Книжник может выбрать ещё одну дополнительную силу.

Иерархия Книжников



Писарь - смертные члены фракции

Известные представители

Магистр — глава фракции. Эшу, который, как кажется, помнит абсолютно все, но при этом забывший собственное имя. Он одержим идеей найти Аркеев и открыть все тайны Скрижали. Для этого он пытается удержать в своем сознании как можно больше информации. Он считает, что таким образом сможет научиться сознательно использовать все полноту своих способностей. Ни один эшу в Нексусе не знает столько, сколько успел запомнить Магистр. Говорят, что того, о чем он не знает просто не существует в природе. Правда, сам Магистр не любит, когда про него говорят в подобном ключе. Он всегда считал, что до полного познания всего ему придется ещё долго копить информацию.

Магистр очень любит истории. Они могут быть не оригинальными, но если рассказчик вкладывает в них всю свою душу, то этого намного ценнее, чем сухое описание новой диковинки, увиденной недавно в одной из Внешних миров. Ещё он очень любит расспрашивать гостя о его жизни и если последний разрешит, то он старается запомнить все моменты его жизни, вплоть до этой встречи. Никто не знает зачем ему это нужно. Сам он отвечает на это тем что: «Память есть истинное бессмертие для любой вещи и человека».

Нигмус - Второй по значимости человек во фракции. Одержим идеей собрать энциклопедию "содержащую посредством всех возможных понятий полную карту бытия", что таким образом станет хребтом для достижения главной цели фракции - обретение равновесия путем всеобщего просвещения.

Мародеры.

*"Зло - наша религия"
Неизвестный Мародер*

Глава – неизвестен.

У любой монеты есть обратная сторона. Любой столп отбрасывает тень. И конечно же в любом мало-мальски крупном сообществе есть свои изгои и отбросы. Их не понимают, ненавидят и боятся за то, кто они есть и за то, что они способны сотворить с другими. Эшу не стали исключением. Пускай со стороны они выглядят как сообщество сверх-существ, которым чужды привычные для других роли и взаимоотношения, но факт остается фактом - в их "большой семье» нашлось место для своих "уродов". Причем большинство затрудняется определить в чем их уродство больше - моральное или физическое.

История Мародеров как сообщества началась вскоре после того как сформировались две первые фракции в обществе эшу. Владыки стали "отцами" для множества несимпатичных и мерзких личностей, которых взрастила "скользкость" их Кредо, общий смысл которой часто укладывался во фразу "разделяй и властвуй". Кое-кто, однако, говорит, что их заслуга в становлении Мародеров не больше и меньше чем всех остальных эшу вместе взятых. Всегда

были одиночки, чьи мысли и желания кардинально расходились с цивилизованностью общества, в котором они жили. А такие могли быть где угодно.

Черты фракции.

Достоверно известно только про одну черту этой ужасной фракции, по которой её представителей довольно легко определить.

Уродство.

Некая странная, выбивающаяся из общего ряда черта создающая впечатление странной или пугающей внешности. Эта черта может по-разному проявляться в зависимости от мира где находится Мародер, однако она всегда создает впечатление неуютности нахождения рядом с Мародером.

При обнаружении Уродства другими, Мародер получает -15 ко всем броскам, связанным с социальным взаимодействием, кроме запугивания.

Одиум.

Мародеры умеют пользоваться странной и пугающей субстанцией, называемой Одиумом. Те, кто сталкивался с ним говорят о чувстве боли, как физической, так и душевной, которую испытываешь при контакте с этой вязкой черной субстанцией. Одиум по своей природе - антитеза эссенции и её сути. С его помощью нельзя сделать ничего хорошего, лишь испортить, осквернить и извратить то что есть.

Действие Одиума.

Прикасаясь к одиуму, персонаж должен пройти проверку на Выносливость и Волю. Неудачная, проверка Выносливости накладывает штраф на все физические действия. В случае провала проверки Воли персонаж переживает начинает переживать неприятные воспоминания своей жизни. Пока персонаж не поспит, он может совершать действия, требующие волевых усилий с большим трудом.

В случае контакта с одиумом эшу тот должен пройти проверку Выносливости. В случае провала эшу дезориентирован и теряет возможность совершать какие-либо действия в ход. Кроме того, действие одиума вызывает постоянную трату эссенции. Чем сильнее попадание, тем больше трата. Эшу или смертный теряют 1D6 +4 Эссенции или Здоровья, в случае окончания первой. Кроме того, за каждый дополнительный успех эшу или смертный теряют один пункт эссенции или здоровья в ход. Для того чтобы прекратить трату эссенции и здоровья необходимы одновременные успешные проверки Воли и Тела (Выносливость) со штрафом -10 на все броски.

Иерархия.

Про иерархию Мародеров ничего не известно. Возможно она существует, а возможно и нет. Тем не менее, у них должен быть как минимум глава фракции.

Известные представители.

Мародеры весьма скрытны и мало кто осмелится признаться, что лично знаком с одним из них. Да и, откровенно говоря, никто не стремится узнать их лучше из-за их злобного и кровожадного поведения. Ходят слухи что некоторые из эшу и смертных поддерживают с ними тайные контакты. Последние, естественно, не намерены афишировать подобную информацию.

Чем выше значение Знания эшу тем больше вероятность что ему известно одно или несколько имен Мародеров. Вполне возможно, что когда-то он встречал их в одном из миров, а то и вовсе активно контактировал с представителями этой мрачной фракции. Цели и причины таких контактов целиком и полностью лежат на совести персонажа-эшу.

Братство Милосердных.

*«Когда ты обладаешь силой, способной спасти жизни и души миллионов, равнодушие - непростительное преступление»
Люмос, глава Милосердных*

Лидер фракции – Нур «Люмос» Герити

Кажется, с момента своего возникновения любое разумное существо волнует только одно - вернуть себе состояние покоя и безмятежности. Что в этом плохого, в конце концов? Каждая корова хочет просто пастись на лугу, жевать траву - следовать своим первичным инстинктам. Разумное существо в этом отношении немногим отличается от коровы. Каждый из нас хочет спокойной жизни. Работа, дом, семья, дети... Ну и что там ещё по списку? Не вижу в этом ничего плохого. Совершенно. Естественная цель, к которой стремится каждое живое существо. "Но как же хищники?": спросите вы. Разве им не нужно убивать ради достижения своего "состояния покоя"? Нужно. Но они животные, в то время как мы, эшу и смертные - разумные существа. И в наших силах изменить мир так, чтобы в нём никому не пришлось страдать. Избавить его от хищников. Или, по крайней мере, взять их под свой полный контроль. Наука, религия, медицина. Все служит это цели. А сейчас у нас есть возможности, о которых мы прежде и не мечтали. У нас есть эссенция. Никто не знает, что она из себя представляет, но с её помощью можно изменить мир. Так как этого хотим мы. И любой на нашем месте.

Но что насчет других точек зрения? Что если кто-то считает иначе? Они просто испуганные зверьки, которые сами себя загнали в клетки, из которых теперь не могут выбраться. Владыки думают, что мир есть борьба. Ха! Они считают так исключительно из-за того, что не представляют себе иного существования. Думаю, они и сами бы не против прекратить свою бесконечную гонку, вот только они слишком горды или трусливы,

чтобы признать это. Ведь это мигом сделает их "никем". Совет лычки, за которые они упорно держаться.

Мне жаль признавать, что первым эшу в Нексусе был Амос. Но все-таки после него пришел Люмос. Уверен, он уже тогда знал зачем пришел сюда. И я бесконечно рад этому. Он сразу понял то великое благо, которое несла эссенция для нас всех. Увы, не все столь мудры как он. Но рано или поздно они поймут. Все. Иначе покой им будет только грезить.

О'зир, Паладин Братства

Братство Милосердных — сообщество врачей, наставников и защитников мира. Эти эшу воспринимают близко к сердцу чужие страдания и стремятся вернуть Вселенную в состояние всеобщей безмятежности. Такой подход может показаться странным для эшу, особенно с учетом нашего стремления к эссенции, которая, в свою очередь, дистиллируется из сильных эмоций... Но для эшу из этой фракции это не является проблемой. Они стараются по максимуму использовать силу своих противников против них же самих. Они несут мир всеми доступными средствами, однако они безрассудны и отважны в сражении против тех, кого они считают своими извечными врагами (а это, в первую очередь, Владыки). В то время как другие фракции считают, что все средства хороши Милосердные используют только то

Кредо фракции.

1. Страдания, боль, война и конфликт — все это мы в силах предотвратить, а значит обязаны не допускать их. Спокойная вселенная - счастливая вселенная.
2. Жертвую собой ради тех, кого защищаешь. Их жизнь священна, а нам не нужно бояться смерти.
3. Примирай гневливых, успокаивай трусливых, рассуди спорящих. У всякого конфликта есть причина. У эшу всегда есть средство его решения. Добивайся компромисса.
4. Борьба с другими - следствие ожесточенности нашего сердца. Нежелание идти на компромисс - её причина. Никогда не участвую в потасовке тех, кто сам этого захотел.
5. Иногда не всех удастся спасти. Есть эшу и смертные, упорствующие в своей жестокости и потакающие своим эгоистичным наклонностям. Борись с ними без пощады.

Нур Герити (Люмос) — глава фракции. Занимается привнесением порядка в созданные миры. Называет себя членом таинственной фракции «Милосердных». По ходу действия дает различные советы и выражает свою точку зрения относительно происходящего.

О'зир — член фракции Милосердных, носящий звание Паладин. Глава немногочисленных ударных сил фракции. Лихой человек, уставший от бремени своей должности. На людях почти всегда сохраняет бодрое расположение духа и боевой настрой, готов защищать свою фракцию до последней капли.

Арри Элисон (Аразель) — бывший член фракции Милосердных. Создатель силы Свет Милосердия. Врачеватель, предпочитающий иметь дело с самыми сложными случаями психических травм. Впоследствии присоединился к Владыкам, изменив свою функцию на помешательство и угнетение.

Шанти — нынешняя держательница Дома Покоя, которое ранее занимал Аразель.

Акаши — главная помощница Шанти. В отличие от прочих членов Братства она не эшу, а дух любви.

Гайр Молчаливый — Разведчик фракции. Прозван Молчаливым за то, что на общих собраниях фракции никогда не выдвигает своих предложений и всегда исполняет чужие.

Турианос - сторонник радикальных действий в отношении других фракций и тех, кто недостаточно поддерживает Милосердных. Среди иерархов его стремления непопулярны, но он собрал вокруг себя решительных новичков из фракции, не желающих сносить поражения от других фракций.

Ио - одиночка, пытающийся преобразовать Вархаммер под доктрину Милосердных, за что получил репутацию безумца даже среди своих.

Черты фракции.

Примиритель.

Эшу получает +10 к броскам на Харизму в случае если он пытается бесконфликтно разрешить конфликт (не работает на запугивание).

Приверженность жизни.

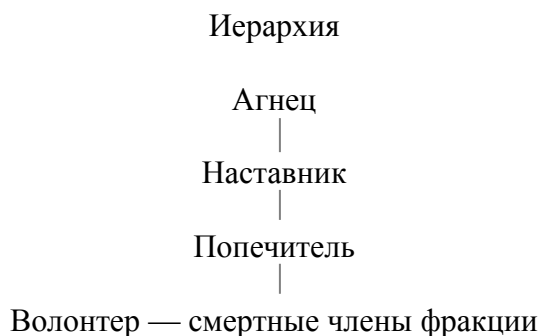
Милосердные получают бонус +10 на проверки, связанные с медициной и целительством.

Круг покоя

Как только Милосердный попадает в новый мир он должен как можно скорее создать свой Круг покоя. Иногда Круг может находиться в загробном царстве доброго божества местного мира, а иногда и вовсе принимать материальную форму какой-нибудь криогенной капсулы в технологически продвинутом мире. Это место отдаленно напоминающее Нирвану из человеческой мифологии. Здесь мертвые отдыхают от своего бытия после смерти. Сюда уходят некоторые особо доверенные союзники Милосердных после своего фатального поражения. Эшу из этой фракции может воззвать к их помощи и выдернуть из Круга в случае необходимости. Однако, чем чаще умирает такое существо, тем меньше знаний и навыков остается от его изначальной личности.

*Количество существ, которые может держать Милосердный в Круге покоя равно уровню Разума*5. Каждая смерть существа которого вернули из Круга отнимает у Милосердного дополнительно 3 пункта эссенции. После третьей смерти существо уже нельзя снова*

вернуть к жизни, и оно остается в круге до тех пор, пока мир не будет принадлежать фракции или пока Круг не будет разрушен.



Лига Сторожей.

"Поразительная слепота и гордыня нужна, чтобы навязывать собственную точку зрения и называть это истиной, просто потому что против тебя нечего ответить."

Элкосар, Лидер Сторожей

Лидер фракции - Элкосар

Каждая фракция эшу несет в себе перемены. Плохие или хорошие, неважно. Важно, что они меняют миру по своему усмотрению. И конечно же никто не спрашивал обитателей нужно им это или нет. Милосердных, возможно, и принимают с распростертыми объятьями, но вот во Владыках я сомневаюсь. Но абсолютно все они не понимают главного. Они нигде не нужны. Их нигде не ждут. И это справедливо. Справедливей чем кажется им самим. Ведь в конце концов мы же боги. Да, мы создаем миры, воскрешаем мертвых и воздвигаем города, но разве это должно нас как-то характеризовать кроме того, что мы способны на многое. Смертные тоже многое могут, но никто из них не может заставить других подчиняться его силе просто потому что остальным нечего противопоставить. Но на самом деле им есть что. А нам, эшу, это не нравится. Мы слишком привыкли быть моральным компасом для всех и каждого. А что если мы просто ошибаемся?

Кредо Сторожей.

1. Изменения что мы несем - суть корень нашей гордыни. Мы думаем, что знаем лучше, но это не так. Мир сам знает, что ему нужно.
2. Следи за братом своим, дабы не исказил он замысел, оставленный не им. В чужой мир не идут со своей правдой.
3. Обращай изменения наших братьев вспять. Это жестоко, но вести миллиарды жизней по ложным путям - бесчеловечно.

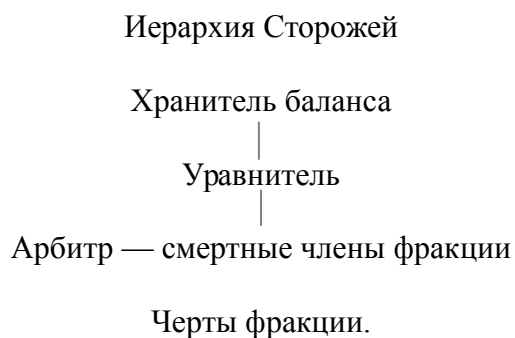
4. Миры - достояние всех эшу. Как и их обитателей. Они не должны знать друг о друге. Их пути не должны пересекаться. Ибо это справедливо.

5. Не убивай братьев своих, пока воля их не угрожает миру. Не трогай смертных, пока их действия не ведут всех к гибели.

Рут — спокойный и невозмутимый охранитель миров. Ни в одной ситуации не проявляет паники или потери самообладания.

Элкосар - глава фракции Сторожей. Самый молодой и, соответственно, самый слабый из всех глав фракций, за что вызывает насмешки и презрение среди остальных эшу. Считающийся выскочкой и молокососом по степени рассудительности и внутренней выдержке он, тем не менее, превосходит многих более опытных эшу за что уважаем некоторыми нейтралами. Компенсирует отсутствие необходимой силы невероятной изворотливостью и скрытностью.

Гектор - бывший Владыка, раскаивающийся за то, что совершил когда-то в прошлом и теперь делает все возможное чтобы устранить последствия своей службы.



Мировая воля.

Во время медитации Сторож может получить от мира своеобразное указание на необходимость решить определенную задачу, которая должна привести мир в «равновесие».

Проявление Мировой воли полностью лежит на мастере. Это может быть, как небольшое задание, так и крупная миссия. Восстановление равновесия не всегда означает поддержку слабым и угнетенным в их борьбе или наоборот помощь гадким и мерзким личностям.

На одной волне.

Сторож не получает штрафов на применения Сил противоречащим Резонансу мира. (Создание предметов для «технических» миров и остальные в зависимости от деталей мира)

Цех Мастеровых

Многие эшу сражаются за идею. И ради этого объединяются во фракции. У Цеха нет идеи, которую они хотят нести во всем уголки огромной вселенной. Их объединяет общее дело: преобразование Нексуса и всех остальных миров в место, приятное для жизни разумных существ. Для этого они занимаются окультуриванием окружающего пространства вокруг себя: строят многочисленные станции и убежища в Нексусе для тех, кто хочет передохнуть в пути и укрыться от враждебных духов или преследователей. Цех не отдает предпочтений ни одной из фракций, более того – они стараются придерживаться нейтралитета и баланса. В ведении Цеха находится поддержание всей «финансовой» системы общества эшу и существование Нового Канагема – одного из немногочисленных мест, где представители разных фракций вынуждены держать себя в руках и соблюдать мир.

Мастеровые не захватывают миров и не переделывают их под себя – они сами создают новые, чем заслуживают уважение со стороны Сторожей: Мастеровые – единственная фракция, которую те не трогают и не пытаются выгнать из того или иного мира. Впрочем, иногда им тоже достается, когда отдельные их представители пытаются нести цивилизацию слишком рьяно туда, где её ещё не готовы принять.

Иерархия

Демиург

|

Архитектор

|

Строитель

Известные представители

Не каждому дано

В отличие от прочих фракций Мастеровые выдвигают к своим кандидатам одно требование. Желая вступить в цех должен обладать даром созидания.

Агвай Дор – основатель фракции, отошедшей от дел. Практически сразу после создания Нового Канагема он вместе с ещё двумя Мастеровыми

Протекторат

Все члены Цеха находятся под защитой Регуляторов. Те, кто как-либо причиняет вред представителю Цеха будет отвечать перед ними.

Парой слов.

Кредо каждой фракции – как брильянт со своими гранями. Сам по себе он кажется цельным, но множество оттенков и граней позволяют говорить, как минимум, о расхождении во мнениях внутри самой фракции. Однако, как Кредо влияет на эшу, так и эшу влияют на него.

Именно поэтому важно определиться с тем как именно эшу воспринимает свое кредо. Считает ли он его непреложным руководством к действию или же скорее, как общей схеме будущего дома, в который он волен вносить свои коррективы. Споры, возникающие между членами одной фракции, порой бывают не менее драматичны, чем конфликты с другими объединениями.

Единственным надежным стержнем фракции можно назвать его лидера. Несмотря на то, что зачастую именно он создал Кредо фракции и за ним остается последнее слово, его подчиненные могут иметь мнение отличное от него. Не всегда Кредо откликается на подобные разночтения, но даже глава порой может быть не прав. Ведь как уже было сказано – «Как Кредо влияет на нас, так и мы на него».

Отчетливым знаком того, принимает ли Кредо решения эшу – состояние его Сил. Кредо не отнимет того что дает, если сочтет поступки правильными.

Так Кредо нельзя в полной мере назвать религией или философской системой, то его границы кажутся иногда аморфными и непостоянными. Однако общие рамки есть всегда и когда эшу заходит за них, то он рискует потерять расположение того что дает ему дополнительные силы идти вперед к тому что он считает идеалом.

Ниже можно посмотреть то, как в целом разграничены представители той или иной фракции.

Братство милосердных

Концепт – Буддизм, пацифизм, альтруизм

Личности – защитники, врачи, опекуны

Цель – Спокойный мир без потрясений и противоречий.

Империя владык

Концепт – Гегемония, Превосходство, Конкуренция

Личности – Спортсмен, тиран, полководец

Цель – Мир сильных и волевых личностей

Орден Зилот

Концепт – Справедливость, Повиновение законам, Вера

Личности – Наставник, судья, блюститель порядка

Цель – Мир без полутонов и противоречий под властью единой объективно существующей разумной силы.

Лига Сторожей

Концепт – Равновесие, Стоицизм, Ответственность

Личности – Охранитель, тайный шпион, наблюдатель

Цель – Сохранение Вселенной в первозданном состоянии, отсутствие произвольных перемен, подчинение естественному движению

Собрание Книжников

Концепт – Истина, объективность, познание

Личности – ученый, философ, первооткрыватель

Цель – Познание законов Вселенной и создание единого для всех знания.

Гильдия Мастеровых

Концепт – Созидание, обустройство, Цивилизация

Личности – Ремесленник, строитель, художник

Цель – Нет. Однако считается, что Мастерские хотят сделать из Вселенной понятное и обустроенное место. В частности, искоренить то что считается «дикой природой».

Мародеры

Концепт – Разрушение, Боль, Зло

Личности – осквернитель, искуситель, маньяк

Цель – Неизвестна

Создание персонажа.

Для того чтобы начать необходимо создать персонажа, который будет вашим альтер эго в этом странном и опасном мире Изначальной Реальности. Однако это может быть не только эшу. Вы также можете играть за просто смертного — одного из множества слуг эшу в самых разных мирах. Или даже быть главой собственной фракции эшу.

Перед тем как сделать эшу или смертного тем, кем он является сейчас, нужно расписать его характер, внешность и биографию. Для этого нужно ответить на несколько вопросов:

1. Как зовут персонажа? Как он выглядит и откуда он родом?
2. Какой у персонажа характер? Какие у него есть привычки или фобии, подчеркивающие его личность?
3. Во что персонаж верит? Какие имеет убеждения и как он их заработал?
4. Каковы его отношения с окружающим миром? Много ли у него друзей, есть (или были) ли в его жизни какие-то особенные люди?
5. Каковы его отношения с родителями? Что они из себя представляют и как они повлияли на личность персонажа?
6. Чего персонаж хочет от жизни сейчас? Каковы его долгосрочные планы, мечты, цели?

Эшу.

Итак, вы — эшу. Один из множества сверх-существ, бороздящих Нексус в поисках новых миров, чтобы подчинить их идеалам своей фракции, исследовать в свое удовольствие, завоевать... Да мало ли зачем ещё? Для того чтобы создать эшу необходимо, прежде всего понять, что он из себя представляет. Сложить в голове его образ в виде характера, отношения с окружающими и целями в жизни.

Далее следует начать с его биографии. Кем он был до того, как попал в Нексус? Кем работал, какие убеждения имел, с кем общался, дружил, кого и что любил и ненавидел? И какое место он занимал в обществе эшу. Помимо этого, также следует указать его внешность, пол, возраст и так далее. После этого необходимо описать его характер — какие выделяющиеся черты ему присущи, как он общается с окружающими, какие у него есть недостатки. Все это должно быть отражено в его биографии: в какой семье родился, на кого учился, чего хотел добиться в жизни. Все это «смертный» этап жизни эшу

После него для всех эшу наступает переломный момент — исход в Нексус. Знаковое событие для общества. Когда ваш персонаж попал в Нексус. Он успел войти в когорту немногих избранных, что первыми вошел туда? Он был тем, кто последовал за ними? Пришел во время массовых переселений? Или же попал туда случайно в самом конце по остаточному принципу? Что персонаж сделал для того чтобы попасть в число тех, кто выиграл операцию инфомеризации? Это была слепая удача и воля случая? Или же он был близок к персоналу Омикрона? У него был богатый покровитель? Или его заслуги перед обществом были так высоки, что его отправили вне очереди? Эшу — существа с не слишком длинной, но насыщенной историей жизни в Нексусе. То как и когда попал сюда персонаж повлияет на его отношения с большинством эшу.

Все наследие эшу выражается в тех навыках и знаниях, которые имел эшу до инфомеризации и тех знакомых, которые уже были в Нексусе до него или последовали сразу после. Все они

связаны с ним нитями контактов и обязательств.

Механика всемогущества.

Перед тем как сделать эшу или смертного тем, кем он является сейчас, нужно расписать его характер, внешность и биографию.

Следующий этап — придание формы способностям эшу как существа, меняющего реальность. Как уже известно, он может делать множество вещей при помощи эссенции. Однако у всех эшу есть предел, который они могут вместить. Абсолютно все эшу, даже те кто совсем недавно прибыл в Нексус или никогда не покидали город, обладают предельным запасов в 10 пунктов эссенции. Эшу с запасом ниже этого не существует.

На создание на старте вам дается 20 очков опыта. Опыт — это одна из самых ценных вещей, что эшу может вынести для себя из жизни в Нексусе. Пережитое открывает новые пути для эшу. За счет опыта можно повышать основные характеристики, брать себе новые силы или приобретать преимущества для эшу.

Так как ваш эшу уже какое-то время активно участвует в жизни сообщества ему дается по умолчанию ещё 15 пунктов к предельному запасу эссенции. Циклы, проведенные в скитаниях и борьбе, сделали его более опытным, чем простые обыватели.

Броски.

На каждое применение Сил и совершение определенных действий делается бросок D100. В этой системе работает обратная последовательность — для успеха необходимо сделать бросок равный или меньше определенной сложности.

Также бросок D100 используется для разрешения ситуаций с использованием физического тела эшу: бега, стрельбы, ближнего боя и множества других.

Сложность броска.

В каждом конкретном случае сложность броска устанавливается мастером в зависимости от условий и опасностей ситуации, однако средней сложностью применения Сил эшу является диапазон от 40 до 50, если не сказано иное. Иногда сложность броска может быть понижена или повышена на постоянной или временной основе, в зависимости от ситуации. В противном случае используется сложность по умолчанию.

Степени успеха и провала.

Каждая десятка больше или меньше установленной (или средней) сложности с округлением вниз является степенью успеха или провала. Эффекты броска могут меняться в зависимости от количества степеней. Они также имеют решающее значение при разрешении оппозиционных бросков.

Оппозиционные броски.

В случае если эшу или смертные совершают против друг друга броски на определенные действия побеждает та сторона, у которой больше степеней успеха или меньше степеней провала. В случае равенства оба действия соперников считаются не успешными.

Сбор.

Сбор является основным способом пополнения эссенции для эшу. Для того чтобы совершить её эшу должен находиться среди скопления людей. (По крайней мере их количество должно быть больше одного человека.). По умолчанию каждый эшу может совершить один Сбор в день. Дополнительные попытки собрать эссенцию из окружающих разумных существ зависит от показателя Знания.

Для Сбора необходимо сделать бросок шестигранника. В зависимости от выпавшего числа эшу получает равное количество эссенции. Эшу не может получить эссенции больше, чем количество людей, находящегося с ним в непосредственной близости вне зависимости от результата броска. Эшу может сделать ровно столько бросков на Сбор за день (промежуток между двумя медитациями), сколько пунктов вложено в его Разума.

Страх.

Даже для эшу существуют вещи, которых они боятся. Многие Силы не имеют значения, когда перед эшу или смертным ликом к лицу встают его потаенные страхи и опасения. Могучие противники также могут вызвать у эшу страх: ведь они лишь гости в том мире, где обитают эти сущности. Только его железная воля может помочь ему преодолеть этот страх, но и они не всемогущи.

Становясь свидетелем определенных событий эшу или смертный делают бросок Страх, прибавляя к нему свой показатель Воли. Некоторые ситуационные особенности позволяют увеличить или уменьшить показатель Воли.

Стойкость.

Тело эшу и эссенция едины, чего нельзя сказать о смертных. Когда она иссякнет их тела станут лишь игрушкой в руках эшу. Но даже у куклы есть свой запас прочности. Эссенция убивает многих, но не всех сразу. Иногда смертные даже способны выдержать эти сокрушительные удары судьбы без наличия собственной эссенции в теле.

По умолчанию каждый смертный гуманоид из плоти и крови обладает Стойкостью 6 если не сказано иного. В случае с нематериальными сущностями, механизмами и теми существами, чей размер превышает средний в своем роде вопрос решается в зависимости от места их пребывания.

Эшу обладают, по-умолчанию, Стойкостью 7

Показатель Стойкости повышается на 1 за каждые две единицы Тела.

Помимо этого, Стойкость является основным показателем целостности. Каждый раз, когда полученный урон превышает Стойкость, эшу или смертный отнимают остаток от

своего запаса эссенции. Когда запас эссенции смертного заканчивается, он начинает терять Стойкость. Количество повреждений, которые способен перенести смертный равно количеству его Стойкости. Когда оно доходит от 0 до – 2, смертный делает бросок на Выносливость. При провале он теряет сознание и выбывает из боя. При критическом провале он умирает. В случае успеха смертный способен действовать ещё один ход. При критическом успехе он может тут же совершить ещё одно действие.

Эшу, чей запас эссенции падает до 0 не теряет Стойкость, а сразу умирает. Вернуть его к жизни можно лишь дав ему как минимум 1 пункт эссенции. До этого времени его тело распадается на мелкие частицы в течении нескольких минут и остается лишь маленьким облачком, вокруг которого витают кольца из букв на никому не известном языке.

Защита.

Помимо природной стойкости существует множество способов обезопасить свое тело от нанесения повреждений. К ним в основном относятся различные типы брони, щитов и прочего защитного снаряжения, которое множество повстречать во множестве миров. Помимо этого, броня также присущая различным механизмам и машинам. Показателем брони также наделяют некоторые из Сил эшу. В среднем, значение Защиты может различаться: от легкой примитивной брони из кожи, до футуристических доспехов из прочнейших металлов. Некоторые Силы также дают защиту, равно как и врожденные способности и особенности некоторых существ, которых эшу или смертный может повстречать в том или ином мире.

Инициатива.

Всякий раз, когда начинается бой все стороны конфликта должны сделать бросок Инициативы на D10 прибавляя при этом половину показателя Тела с округлением вверх. Некоторые достоинства и недостатки персонажей влияют на изначальные показатели инициативы.

В случае если на персонажей была устроена засада, то первый ход всегда

Опустошение.

Нексус полон опасностей как физических, так и психических. Помимо таких сущностей как дух гнева, не меньшую, а то и большую опасность представляют те же духи отчаянья. Они бьют по самой уязвимой части любого разумного существа – его духу. Но это далеко не самое страшное. Смерть близких, невообразимые ужасы, которые могут происходить в том или ином мире. Жуткие существа, на первый взгляд не уступающие в могуществе ни одному из эшу... Все это понемногу откалывает от души эшу по кусочку, превращая его в старый, закостеневший труп, в котором едва держится его душа. Ещё одним немаловажным аспектом является Кредо. Когда на твоих глазах топчут твои ценности, когда рушатся драгоценные установки... Это не может пройти бесследно.

Всякий раз, когда эшу или смертный становятся свидетелями ужасных событий или грубого нарушения Кредо они должны сделать бросок на Волю. В случае успеха их дух остался

непоколебим. В противном случае опустошение прошло по ним и они должны кинуть 1D6, после чего записать полученный результат в графу Опустошение. Когда его уровень дойдет до 100 эшу просто перестает быть и медленно растворяется в окружающем пространстве. Смертный же становится сумасшедшим.

Восстановить внутренне равновесие способно следование Кредо, прием особой пищи, нахождение в определенных местах и иногда – влияние духов и иных сущностей.

Уровни Опустошения:

1-30 – приемлемый уровень для того, кто активно странствует по мирам или Нексусу.

31-60 – Персонаж многое повидал и несет на себе тяжелый груз воспоминаний. (Дополнительный штраф – 5 на все социальные броски, кроме запугивания)

61-90 – Персонаж на грани помешательства. Обычная и даже кровавая смерть уже ни капли не трогают его душу. (Персонаж получает постоянное психическое расстройство)

91-100 – Полный и окончательный распад. На этой стадии персонаж едва осознает собственные действия.

Рейтинг Ужаса

То, что может увидеть эшу может быть страшным, очень страшным и просто до безумия ужасным. Вселенная полна самых разных мест и сущностей, способных вызвать у эшу или смертного ужас, от осознания которого жить будет сложнее чем прежде. Только закаленный характер и воля способны противостоять многочисленным кошмарам и не скатиться в пучины Опустошения.

Некоторые из встречаемых эшу или смертным существ имеют Рейтинг Ужаса. В момент встречи с ними эшу должен сделать проверку на Волю. Рейтинг Ужаса может быть равным от одного до пяти, что выражается в соответствующем отрицательном модификаторе от -10 до -50 соответственно. В случае провала проверки Ужаса действуют обычные правила по увеличению Опустошения

В случае критического провала проверки Ужаса эшу делает бросок Разума с отрицательным модификатором, равным степени провала. При провале эшу получает временное психическое расстройство, при критическом – постоянное. Его нельзя вылечить при обычном понижении уровня Опустошения, и оно требует вмешательства со стороны как минимум опытного целителя из Братства Милосердных.

Характеристики.

Каждый эшу обладает двумя характеристиками, которые играют главенствующую роль в жизни. Это Тело, Воля, Знание и Харизма

Тело – это все что относится к взаимодействию с физическим миром. Бег, стрельба, воздействие окружающей среды. Несмотря на свою природу для эшу это также немаловажно, как и для смертных

Воля — это способность эшу управлять эссенцией: придавать вещам форму, менять мир, влиять на других. Это его руки, ноги и уста в Нексусе. Высокая воля положительно

сказывается на большинство совершаемых им действий, будь то искусное владение духовным оружием или способность убедить собеседника в своей правоте.

Разум — то что умеет делать эшу как личность и творец. Показатель того сколько трюков выучил эшу за время жизни в Нексусе. Эшу называют эти фокусы Силами. Каждый эшу с момента «рождения» обладает небольшим набором сил, данных ему по факту прохождения им инфомеризации. Остальные знания приходят с опытом. За них нужно платить. Каждое Сила стоит определенное количество очков опыта (ОО). Общий уровень Знания позволяет увеличить количество Сил, которое может изучить персонаж. Также уровень знаний влияет на степень осведомленности эшу об окружающем его Нексусе, других мирах и эшу. Тому, кто обладает высоким знанием доступные тайны... которым лучше оставаться тайнами.

Помимо этого, от степени Знания зависит то, сколько раз в день эшу способен совершать Жатву эссенции.

Харизма — способность эшу морально воздействовать на смертных и эшу. Сила воздействия их личности на других. Высокая харизма дает возможность добиваться некоторых целей мирным путем. Хотя каждый эшу обладает своим Кредо они по-прежнему остаются разумными существами, а всякое подобное существо часто бывает подвержено влиянию других личностей — обычных эшу, членов фракции и даже простых смертных, если те ему особенно дороги. Эшу с явной харизмой всегда будут ценными членами для любой фракции, ведь они способны делать то, на что остальным требуются большие затраты воли и эссенции.

Преимущества.

Некоторые эшу приобрели за время странствий по Нексусу то, что не может помочь им напрямую — друзей, связи, контакты, редкие артефакты, миры. Их стоимость зависит от их ценности для эшу. Владение собственным миром совсем не тоже самое что и дружеская поддержка обывателя из Нексус-сити. Однако из всего можно извлечь свою выгоду.

Характеристика	3 ОО, после 5-го уровня — 5 ОО
Преимущества: Союзники Контакты Известность*	2 ОО за одного союзника 1-3 ОО за один контакт в зависимости от степени влиятельности. 3 ОО за известность в определенной фракции или среди определенного круга лиц.
Эманация*	2-10 ОО
Максимальный уровень эссенции	2 ОО
Мир*	15 ОО

Союзники — те эшу и смертные, что придут вам на помощь в случае если вы их попросите. Однако не всегда союзники успевают прийти сразу в нужное место и в нужное время. Кроме того, союзники могут испугаться степени опасности, с которой они могут столкнуться на месте, но тем не менее они будут стараться помочь вам по мере своих сил.

Контакты — каждый из подобных личностей готов поделиться с вами ценной информацией

или использовать свои связи если посчитает это выгодным. В чем и заключается основная проблема. Контакты не будут специально рисковать своим положением или жизнью чтобы помочь вам, поэтому к ним следует обращаться с некоторой осторожностью.

Известность — эшу известен среди большинства прочих за какой-либо выдающийся поступок. Он получает плюс к Харизме на воздействие на тех, кто одобряет его поступок и минус на тех, кто считает его подлостью.

Максимальный уровень эссенции – запас, который способно нести в себе тело эшу или смертного.

Мир — личное пространство эшу. Мир может обладать абсолютно любыми размерами, физическими законами и прочими параметрами. Каждый эшу волен использовать мир по-своему. Будет ли он местом, откуда эшу сможет призвать подмогу, складом сокровищ или местом отдыха зависит исключительно от эшу.

Эманация — артефакт, действующий в любом мире и не несущий действие Резонанса за свое использование. Эманации могут быть, как весьма редким, так и довольно часто встречающимся предметом. Во время первых циклов их создавали в больших количествах, однако сейчас число мастеров среди эшу не так уж и велико, поэтому некоторые эманации ценятся на вес золота.

Общие достоинства и недостатки.

На начало игры эшу и смертный может взять различные особенности, называемые достоинствами и недостатками. Они подчеркивают его особое место в обществе эшу или же даруют ему определенные способности, которые нельзя получить иначе.

Недостатки всячески усложняют для эшу жизнь, однако это делает его более взгляд на Вселенную более взвешенным и трезвым, напоминая о том что он несмотря на все свои силы остается несовершенным.

Каждый недостаток и достоинство стоит определенное количество очков опыта, которые можно использовать при создании персонажа. Эшу и смертный не может взять противоречащие друг другу недостатки и достоинства.

Недостатки.

Уродство. 3-5 ОО

Отсутствующая конечность, кривое лицо и прочие косметические дефекты. Увы, но таковым вы были воссозданы вовремя инфомеризации. Это не мешает вам совершать повседневные действия, однако в определенных ситуациях это налагает дополнительную нагрузку.

Кроме того, некоторые эшу считают любое уродство недобрый знаком, из-за чего они сторонятся обладателей подобных дефектов.

Штраф на -10 к Харизме при убеждении того, кто считает уродство признаком чего-то зловещего. В частности, тайной принадлежности к Мародерам.

Слабая воля 5 ОО

Вы слишком сильно «плывете по течению». Иногда вам сложно заставить себя сделать что-либо.

Вас проще запугать, убедить, или навязать свое мнение. Броски на сопротивление запугиванию и убеждению увеличиваются на -10.

Тугоумие 5 ОО

Новая информация с трудом проникает в вашу голову. Вы учите две новые силы только за каждый второй пункт Разума. В остальных случаях вы учите только одну Силу.

Дурной характер. 5 ОО

С такими замашками вам сложно найти общий язык с другими людьми. Вы получаете -10 на Харизму при убеждении других смертных или эшу в своей правоте.

Изгой 7 ОО

В прошлом вы совершили нечто такое, что поставило крест на ваших сколько-нибудь нормальных отношениях к вам других эшу.

Трус 3 ОО

Несмотря на все свою силу и положение вы также пугаетесь каждого шороха, как в те времена, когда ещё не были тем, кем вы стали. Этот страх не может выветриться ничто на свете.

Вы получаете штраф -15 на проверки, связанные с ужасом.

Предел возможностей 10 ОО.

Вы чувствуете, что многое вам недоступно просто в силу вашей природы. Не всем на этом свете уготовано стать великими и вы в числе подобных людей.

Кривые руки 7 ОО

Ремесло не дается вам ни в каком виде, из-за чего вам сложно создавать новые предметы и иметь дело с техникой. Вы получаете штраф -15 на Создание вещей и на взаимодействие со сложной техникой.

Кодекс чести 5 ОО

Эшу давно выработал в себе определенный свод правил, нарушение которых он считает неприемлемым ни при каких обстоятельствах, что делает переговоры с ним крайне затрудненными. Вы получаете дополнительный штраф – 10 на Волю при попытке нарушить Кредо фракции или свое собственное

Неудачливость 5-7-10 ОО

С такими эшу вечно происходит то, что можно назвать фатальной неудачей. Все валится из рук по совершенно непонятной причине.

Неподготовленность 3 ОО

Персонаж паталогически рассеян. Каждый раз, когда делается бросок на Инициативу он отнимает от своего результата - 2

В зависимости от количества вложенных очков эшу по требованию мастера должен перекинуть за сессию 1, 2 или 3 удачных броска на любые тесты.

Сонливость 12 ОО

Эшу тяжело удерживать своё тело в покое, поэтому ему необходимо больше времени на то чтобы восстановить силы. Сон занимает у него не 8, а 12 часов. Досрочное его прерывание накладывает дополнительный штраф – 5 на все проверки Воли.

Подрезанные крылья 5 ОО

Вы не способны пользоваться Силами Телепортация и Левитация. Данный недостаток не влияет на способность проникать и уходить из конкретного мира.

Домосед 4 ОО

Эшу слишком привык подолгу оставаться на одном месте, поэтому ему становится сложно ориентироваться при путешествиях в Нексусе. Его потоки кажутся ему чрезвычайно непривычными и малопонятными. Эшу получает штраф – 10 на все перемещения в пределах Нексуса

Достоинства.

Герой фракции. 3 ОО

Вы являетесь выдающимся деятелем одной из ныне существующих фракций. Внутри неё вас уважают и всячески поддерживают, однако это также означает что ваши враги будут относиться к вам ещё более неприменимо.

Созидатель 5 ОО.

Вам проще чем остальным эшу дается создавать простые вещи. Кроме того, вы способны создавать более сложные, составные предметы. Подобная одаренность является неплохим основанием для вступления в Мастеровые. Помимо этого, вы можете создавать Эманации – особые вещи, которые могут перемещаться между мирами без угрозы быть разрушенными.

Волевой. 4 ОО

Управлять своими действиями для вас много проще чем другим.

Повышение Воли стоит на 1 очко дешевле.

Знающий 5 ОО

Осваивать новые знания не составляет для вас большого труда, даже с учетом всего того что дает Скрижаль.

Повышение Знания стоит на 1 очко дешевле.

Природное обаяние 4 ОО

Вам всегда все сходило с рук. Вы обладаете талантом убеждать людей в том, что вам нужно.

Повышение Харизмы стоит на 1 ОО дешевле.

Друг неразумных 10 ОО

Вы хорошо понимаете неразумных существ. Вы способны находить с ними общий язык почти мгновенно, устанавливая надежную связь. Различные животные воспринимают вас как «своего» и в случае чего готовы прийти на помощь. Помимо этого, вы можете попытаться установить контакт с различными монстрами и даже приручить их.

Эшу делает бросок на Волю против Воли монстров. В случае успеха он не будет нападать первым. При двух и более степенях успеха монстр может выполнить несложный приказ, если он не противоречит его инстинкту самосохранения.

Отвага 4 ОО

Вы не теряете самообладание даже в самых критических ситуациях. Едва ли что-то способно по-настоящему может вас напугать. Вы можете перебрасывать несколько раз в день (равно показателю Воли) неудачные проверки ужаса.

Оратор 5 ОО

Ваши речи всегда грамотно выстроены, что позволяет вам проще добиваться словами того чего вы хотите. Вы получаете +10 на Харзму при убеждении своих оппонентов.

Удачливость 5-8-10 ОО

Иногда некоторым эшу везет больше, чем остальным. Вы не знаете как объяснить это с логической точки зрения, но факт в том что иногда и без использования эссенции удача неожиданно поворачивается к ним лицом. И хорошо если они в этот момент не являются вашими врагами.

В зависимости от количества вложенных очков эшу может перекинуть за сессию 1, 2 или 3

неудачных броска на любые тесты.

Внутренние резервы 9 ОО

Когда все становится плохо, и эссенция начинает вас покидать вы находите силы продолжать борьбу несмотря ни на что.

На эшу не действует штраф – 10 на все броски, в случае если уровень эссенции падает ниже 5 пунктов.

Читающий мысли 12 ОО

Вы способны читать мысли других разумных существ. Однако эта способность не работает интуитивно, и вы должны делать бросок Воли для того чтобы пройти проверку. В случае провала вы не можете читать мысли разумного существа до тех пор, пока не поспите. В случае критического провала вы не можете читать мысли цели в течении 2D6 дней.

Глубокий сон 12 ОО

Медитация эшу проходит настолько продуктивно, что ему необходимо делать только в раз течении 48 часов.

Бродяга 4 ОО

Эшу привык чувствовать себя в открытом Нексусе как у себя дома, поэтому ему гораздо проще ориентироваться в его безграничном, ускользающем пространстве. Эшу получает бонус +10 к проверкам перемещения в пределах Нексуса.

К бою готов 3 ОО

Персонажа невозможно застать врасплох. Всякий раз, когда он попадает в приготовленную заранее засаду он кидает инициативу также, как если бы он начал бой в обычных условиях.

Решительность 2 ОО

Всякий раз, делая бросок на Инициативу в начале боя эшу или смертный прибавляет к своему результату + 2

Черты

Черты не являются недостатками или достоинствами в привычном смысле слова. Скорее они являются особенностями, придающими жизни эшу, определенное значение. Некоторые черты обладают большим влиянием

Тенебран 8 ОО

Это название придумали хронисты Книжков для обозначения всякого эшу, который обладает способностью пользоваться одиумом. Ввиду печальной репутации основных пользователей

этого вещества – Мародеров быть Тенебраном означает по сути быть изгоем в обществе эшу. Также теннебранами называют тех эшу, которые по тем или иным причинам в прошлом сотрудничали с Мародерами. И хоть тут зачастую имеет место банальный шантаж – те, кто начинает танцевать под дудку этой фракции приобретает позор и негодование со стороны других эшу. Возможно вашу личину ещё не раскрыли, но это легко сделать, если знать куда именно смотреть в ауру.

Теперь эшу может копить в своем теле до 8 пунктов одиума вместо эссенции. Каждый новый оборот уничтожает один пункт Одиума вместе с 1 пунктом эссенции.

Эшу получает штраф -20 на все социальные проверки с теми, кто так или иначе знает заранее, что эшу – теннебран.

Усмиренный 9 ОО

Вы – один из жертв экспериментов Джеро – бывшего члена Братства Милосердных. Его наследие уничтожено, однако вы были одним из тех, на ком провели опыт по усмирению – хирургически отточенной операции, которая лишила вас чувства гнева, страха и любых сильных эмоций в целом. Это дало вам определенные преимущества, но также и награло некоторыми недостатками.

Благодаря усмирению вы больше не испытываете эффекта Страха. На вас не действуют силы вроде Воодушевления или Лика хищника. Однако вы можете проводить жатву лишь раз, вне зависимости от показателя Знания. Уровень Погружения также не может быть выше 1.

Призрачное тело 10 ОО

По неизвестной причине тело эшу получило нестабильную структуру во время инфомеризации. Из-за этого он лишь частично пребывает в материальном мире. Со стороны он выглядит как призрак и старых легенд – полупрозрачный и слегка бледный. Это не может само по себе не привлекать внимание к своей персоне почти в любом из миров, где он останавливается. И для того чтобы взаимодействовать с материальным миром эшу с призрачным телом должен потратить 1 пункт эссенции на сцену для того чтобы его конечности обрели материальность. Однако в этом положении есть свой плюс – эшу можно ранить только при помощи Убийцы сути в таком состоянии или иной мощной магии мира, в котором он находится.

Опустошение 8 ОО

Эшу забирает вдвое больше эссенции с одной Жатвы. Однако, каждый раз он делает это эшу кидает d100. При критическом провале на месте случайно умирает один из смертных. При провале наступает упадок сил, выражающийся в потере сознания одним случайным человеком.

Баланс сил 5 ОО

Некоторые трюки удаются эшу проще других

Эшу получает бонус +10 при использовании 3 определенных Сил. Однако он также получает

штраф -10 на использование 3 других Сил.

Синкретизм 6 ОО

Разум и душа эшу настолько гибки, что он может придерживаться двух разных Кредо одновременно. Подобное запрещено во всех фракциях, а в Ордено даже жестко преследуется. Синкретик не может достигнуть самого глубокого из идейных уровней ни одного из Кредо, которого он придерживается, однако его убеждения достаточно гибки, чтобы занимать не последнее место в иерархии своей фракции.

Эшу может иметь пять уровней Погружения в двух разных кредо в любых пропорциях. Синкретик не может иметь пятый уровень ни при каких условиях, пока он не откажется от своей дуалистичной установки.

Аура ужаса 3-6-9 ОО

Что-то в вашей ауре вызывает ужас у других разумных существ. Вы способны применять это как оружие в бою против ваших врагов, которые трепетать от ужаса при одном лишь вашем присутствии. Однако эта аура также влияет на общение с остальными – они ощущают некоторый дискомфорт при общении с вами, что мешает вам вести полноценные переговоры.

Эшу получает Рейтинг Ужаса 1-2-3 в зависимости от количество вложенных очков опыта. Помимо этого, он получает штраф -5 на все социальные взаимодействия (кроме запугивания) за каждый уровень Рейтинга Ужаса.

Создание смертного.

«Не спеши человек, остановись, давай поговорим с тобой: кто ты, зачем ты здесь и куда ты идешь.»

Быть смертным в большой игре эшу кажется равносильным самоубийству. В самом деле — что может противопоставить существо из крови и плоти могучим чудотворцам из иного мира? Как ни странно, недостатки смертного против эшу работают как достоинства. В отличии от эшу, смертных много. Их число восполняемо, эшу же вынуждены действовать аккуратней — вряд ли кто из собратьев примчится им на помощь в случае надвигающегося фиаско. Сколь бы сильны не были силы, даруемые эссенцией они рано или, поздно иссякнут, если эшу не будет рассчитывать свои возможности по воздействию на мир.

Помимо этого, эшу практически всегда — специалисты широкого профиля. Их знания размазаны как масло по огромному батону хлеба. Да, они умеют многое, но широта зачастую проигрывает узкой специализации. Опытный стрелок может создать для эшу крайне невыгодные условия, навязывая бой на своей территории. Опытный врач вернет своих товарищей в строй прежде чем эшу успеет восстановить собственные силы. А отдельный ученый может обыграть эшу в конкретной области знаний.

Ещё одно преимущество о котором не следует забывать — отсутствие необходимости в подпитке эссенции. Конечно, смертному тяжело расставаться с приобретенными силами,

даруемыми эссенцией, но он может спокойно существовать в своем прежнем образе. И самое главное — ему не нужно совершать регулярные сеансы медитации для утрамбовывания эссенции в собственном теле. Поэтому, когда эшу спит, человек остается бодрствующим.

Перед тем как сделать смертного тем, кем он является сейчас, нужно расписать его характер, внешность и биографию. Для этого нужно ответить на несколько вопросов:

1. Как зовут персонажа? Как он выглядит и откуда он родом?
2. Какой у персонажа характер? Какие у него есть привычки или фобии, подчеркивающие его личность?
3. Во что персонаж верит? Какие имеет убеждения и как он их заработал?
4. Каковы его отношения с окружающим миром? Много ли у него друзей, есть (или были) ли в его жизни какие-то особенные люди?
5. Каковы его отношения с родителями? Что они из себя представляют и как они повлияли на личность персонажа?
6. Чего персонаж хочет от жизни сейчас? Каковы его долгосрочные планы, мечты, цели?
7. В зависимости от мира в котором он живет, как он относится к проявлениям того что принято считать сверхъестественным?

Помимо этого, смертный должен сделать выбор четырех навыков: одного главного и трех второстепенных.

Главный навык дает смертному +30 на все броски связанные с использованием этого навыка.

Второстепенные навыки дают +15 на все использование этого навыка.

Помимо этого, эшу может выбрать для навыка специализацию. Эшу будет получать на -5 меньше за использование основного навыка, но + 10 в случае применения специализации.

Навыки смертных.

Каждый эшу обладает обширным запасом знаний, заключенным в Скрижали, однако в виду массивности объемов информации и необходимости держать в уме различные Силы их знания в различных специфических областях деятельности.

В отличии от эшу у смертных нет впереди вечности для того чтобы овладеть всем что умеют эшу, однако в отличии от них они могут до совершенства отточить то чем уже владеют. Многие эшу в начале своего пути получили некоторые свои навыки как раз у талантливых смертных, с которыми им довелось встретиться.

И сейчас по-прежнему очевидно, что некоторые вещи смертные помощники выполняют лучше, чем сами эшу. Именно поэтому умный эшу всегда заботиться о своих слугах, стараясь не посылать их на самоубийственные задания.

Боевые.

Различные навыки, помогающие смертному в битве с себе подобными.

Бой холодным оружием – способность обращаться с любым холодным оружием (колющим, режущим, дробящим). Смертный обладает способностью мастерски обращаться с конкретным типом вооружения.

Специализации:

Колющее оружие – копья, шпаги

Режущее – мечи, топоры

Дробящее – булавы, дубинки

Ближний бой – Любое искусство использования своего тела как оружия – от простого умения махать кулаками до отточенных восточных боевых единоборств.

Обращение с огнестрельным оружием – смертный умеет хорошо и метко стрелять из различного вида огнестрельного оружия

Специализации:

Винтовки – любое гладкоствольное оружие, предназначенное для поражения на дальних и средних дистанциях

Пистолеты – любое оружие, предназначенное для поражения на коротких и средних дистанциях

Тяжелое вооружение – специфическое вооружение наряду с гранатомётами и других футуристических средств массового поражения.

Бой голыми руками – смертный использует силу своего тела для нанесения увечий своим врагам.

Специализации: Боевые искусства

Технические

Ремонт – Смертный обладает способностью восстанавливать поврежденные предметы. Скорость и качество такой работы напрямую зависит от сложности предмета, который предстоит отремонтировать.

Специализации: Простые инструменты, Сложная техника.

Обращение с компьютерами.

Специализации: Хакинг, Написание программ.

Социальные навыки.

Общение – отображает то насколько ваш персонаж способен убеждать своим словом других эшу и смертных.

Специализации: Обман, Убедительность, Соблазнение, Запугивание, Притворство

Самовыражение – умение подавать себя при помощи различных изобразительных средств.

Пение - способность своим голосом очаровывать людей

Игра на музыкальном инструменте – умение хорошо играть на одном из множества возможных музыкальных инструментов.

Прочие навыки.

Бдительность — вы способны замечать мелкие и неприметные детали обстановки, позволяющие вам делать более полные выводы.

Взлом — вы умеете взламывать замки, что безусловно, является довольно полезным навыком для ваших хозяев.

Специализация:

Электронные замки – замки с электронным кодовым замком и работающими за счет электроэнергии.

Маскировка – способность незаметно проникать в места, где вас по тем или иным причинам не хотят видеть.

Управление транспортным средством

Специализация:

Автотранспорта – легковые автомобили, грузовики или мотоциклы

Корабли – морские суда от легких суденышек до фрегатов и линейных кораблей.

Самолеты – воздушный транспорт гражданской или военной авиации

Знания — обширный список различных энциклопедических знаний о конкретном мире или

неких общих принципов.

Специализации:

Знания местности (в зависимости от мира) – представление об истории и устройстве определенной географической местности.

Знание существ (в зависимости от мира) – знание о повадках, образе жизни и мышлении определенной группы существ в конкретном мире.

Знание эшу – отображает ваши познания в области жизни ваших основных хозяев. Позволяет вспомнить основные моменты устройства их общества, психологии, экономики и политического устройства

Мистика – знание об устройстве тонкого мира

Достоинства смертных

Мастер своего дела 5 ОО

Смертный получает дополнительные +15 на совершения действий, связанных с его основным навыком. Таких людей в его мире можно пересчитать по пальцам, они настоящие профессионалы и эшу крайне повезло, что они столкнулись с ним раньше его конкурентов.

Пользователь эссенции 7 ОО

Смертный может хранить в своем теле до 25 пунктов эссенции, в отличие от стандартных 18. Его сущность лучше приспособлена для такого количества энергии

Внушительность 6 ОО

Смертный обладает крупным, мускулистым телом. Настоящая гора мышц. Вы получаете +10 на все проверки, связанные с Силой и Запугиванием. Кроме того, вы получаете дополнительную 1 к Стойкости

Выдающийся ум 6 ОО

Ваш мозг работает лучше большинства смертных в вашем мире. Вы с легкостью решаете сложные интеллектуальные задачи и умеете анализировать информацию. Смертный получает +10 на все броски связанные с использованием Знания, а также на броски, связанные со своими техническими навыками.

Одаренный 9 ОО

Помимо своих основных профессиональных талантов вы обладаете ещё одним даром, который вы можете использовать на полную катушку. Это может быть совершенно никак не связано с вашими текущими навыками. Возможно это предрасположенность, которая была у вас с рождения, а возможно это результат глубокого интереса и упорных тренировок. Смертный может выбрать дополнительный бонус +30 на любой навык или специализацию, помимо основных.

Благосклонность господина 8 ОО

Всякий эшу, которому вы служите относится к вам особенно, не так как ко множеству других своих подопечных. Неизвестно чем именно это вызвано. Возможно дело в вашем природном обаянии, а может быть и в вашей способности стройно аргументировать свою позицию

Невероятная стойкость 4 ОО

Смертный обладает 2 дополнительными пунктами Стойкости. Именно они порой отделяют его жизнь от смерти. Невероятная стойкость может быть вызвана разыми причинами: от природной крепости тела до закалки и невероятной удачи.

Вооруженный волей 10 ОО

Смертный способен не просто использовать Духовное оружие также, как и эшу.

Недостатки смертных

Дурной характер 5 ОО

Вредные привычки, отталкивающая манера общения и что-то подобное мешает смертному взаимодействовать с другими людьми должным образом. Вы получаете штраф – 10 на все броски, связанные с социальным взаимодействием, за исключением запугивания.

Хилость 5 ОО

Смертный, в виду плохого телосложения, травм или чего-то ещё не может должным образом использовать свое тело. Смертный получает штраф – 10 на все проверки, связанные с Выносливостью.

Опозоренный 6 ОО

В свое время вы подвели своего хозяина, оставшись при этом каким-то образом в живых и теперь на вас косо смотрят все члены фракции, которой вы служите, а также те эшу, на которых вы по той или иной причине работаете и которые знают про вашу оплошность в прошлом. Вам трудно в чем-либо убедить своих покровителей и те не доверяют вам в полной мере. Смертный получает штраф -10 на все социальные взаимодействия и попытки убедить других эшу в своей правоте.

Узкий интерес 9 ОО

Вам не хватает природной гибкости в изучении тех или иных областей, и вы смогли добиться лишь некоторого успеха в одной из них. Прочее же либо было для вас неинтересно, либо вы не обладали достаточным прилежанием для изучения чего-либо ещё.

Создание сноходца.

Так эшу обычно называют тех из смертных, которые нашли способ проникать в Нексус из их родной реальности, посредством сновидений и путешествия через Море снов. Такие люди являются желанными союзниками для эшу, так как их способности столь же широки и разнообразны, как и у них, однако те меньше подвержены ограничениям обычных слуг эшу.

Мечтатели очень по-разному относятся к эшу. Для кого-то они представляют объект пристального и всестороннего изучения, а для кого-то они не более чем опасная угроза, которой следует сторониться, что роднит их по взглядам с членами Эгиды.

Мечтатели обычно нечасто встречаются за пределами Моря снов, однако те из них, что научились ходить по иным местам в Нексусе зачастую начинают вести довольно бурную деятельность и также объединяются в небольшие группы по интересам, некоторые из которых разделяют интересы тех или иных фракций, а другие же являются не более чем узким кругом старых знакомых, преследующих конкретные цели.

У всех мечтателей есть одна особенность – нестабильность времени их пребывания в Нексусе. В родной реальности они входят в него только когда спят. В остальное время им это пространство не доступно и очень редкие экземпляры способны входить сюда наяву как к себе домой. Время их пребывания в Нексусе обычно не больше 10 часов, если они не используют специальных средств и техник по продлению своего пребывания. Однако это зачастую бывает довольно опасно для их тел, что остались в домашней реальности.

Всех мечтателей связывает с домом особая серебряная нить. Если связь с телом прервется, то последствия для мечтателя могут оказаться самыми плачевными, вплоть до смерти или сумасшествия. Увидеть её эшу способен лишь с использованием своего истинного зрения, а разрубить её он может только за счет своего духовного оружия. Иначе мечтатель просто вернется на следующий день. В отличие от эшу их существование не связано напрямую с эссенцией что хранится в их телах, поэтому её полную потерю они переживают легче чем они.

Помимо этого, сноходцы сами способны собирать эссенцию, пускай и не так эффективно, как эшу. Однако сам этот факт делает их угрозой для некоторых иных эшу, которые стремятся уничтожить мечтателей во чтобы то ни стало. Члены же Эгиды двояко относятся к этому факту, однако они всегда рады принять мечтателя в свои ряды и сделают все возможное для того чтобы очернить эшу в их глазах прежде чем те составят о них конкретное мнение.

Достоинства сноходцев.

Пожинатель 10 ОО

Вы способны собирать эссенцию. Природу этой особенности не знает никто, однако она является крайне полезной для вас и ваших возможных спутников, так как позволяет меньше зависеть от внешних обстоятельств.

Каждые 2 пункт Разума позволяет совершать Сбор.

Человек Моря снов 4 ОО

Вы гораздо лучше прочих мечтателей ориентируетесь в море Снов, что позволяет вам искать подходящие прибежища и избегать опасных для разума круговертей. +10 на броски, связанные с перемещениями в Нексусе.

Недостатки сноходцев

Пустой 10 ОО

Этот мечтатель по тем или иным причинам не способен собирать эссенцию со смертных. Он может рассчитывать только на то что у него есть в данный момент и то что он может добыть иными путями.

Маяк для духов 5 ОО

По каким-то непонятным причинам вы привлекаете внимание духов. Учитывая соотношения сил в Нексусе обычно это отнюдь не те, с кем бы вы жаждали встретиться.

Время на исходе 7 ОО

Вы способны проводить в Нексусе меньше времени, чем другие мечтатели.

Время пребывания ограничено 6 часами.

Миры.

Мир... Как много в этом слове звучит для эшу. Каждый из миров — маленький микрокосм в масштабе Вселенной. В каждом из них действуют свои собственные законы. И каждый мир отчаянно пытается завоевать одна фракция за другой. За миры идет борьба как за самые сочные куски мяса среди волков. Всякий мир по-своему неповторим и уникален в глазах эшу. Однако далеко не для всех миры ценны сами по себе. Для тех же фракций любой мир — материал для преобразования их видения Вселенной. Принести мир в истерзанной войной поле боя? Разрушить до основания чей-то идеалистический рай? Проповедовать божественное слово там, где о богах с роду не слышали? У каждой фракции своя цель, поэтому все миры что находятся под властью той или иной фракции несут её отпечаток и медленно меняются под действием Кредо фракции. Кого-то такие изменения ужасают, а кого-то наоборот — восхищают.

Так или иначе, но не один не даст изменить свою суть просто так. И тут в дело вступает...

Резонанс

Если жители мира не могут противостоять влиянию эшу, то сам мир встает на защиту своей целостности. Он уничтожает на корню действие Сил эшу и даже настраивает своих обитателей против пришельцев извне. Резонанс — это иммунная система мира, которая поражает эшу своими реакциями как антитела — вирусы. Магия в технологичном мире перестает действовать, а технология в мире магии рассыпается в прах. Логичное становится хаосом в нестабильном универсуме, а хаос упорядочивается там, где это является неотъемлемой частью места. Резонанс не дает эшу изменять миры так как им вздумается без усилий.

Впрочем, иногда Резонанс «остаётся доволен». Если применять удар молнией в мире магии — это будет не так странно, как в мире техники и наоборот. Однако, всякое разумное существо в мире - проводник Резонанса. Любая странность, увиденная ими будет работать против эшу. Пока мир не станет принадлежать им. В этом случае Резонанс уже почти не влияет на действия эшу.

Каждый раз, когда эшу использует Силу, противоречащую Резонансу конкретного мира он кидает D100. В случае провала Сила эшу не срабатывает, а эссенция тратиться зря. В случае критического провала эффекты могут быть самые разнообразные, но в целом они всегда разрушительны для него.

Все миры, которые можно встретить в Нексусе можно условно поделить на 2 группы. Первая — миры которые были найдены эшу. Их большинство и за них ведется основная борьба между фракциями эшу.

Миры, найденные эшу

Элистрия.

Место, пропитанное волшебством и ощущением грандиозности. Здесь армии людей, эльфов и гномов ежедневно сталкиваются с толпами орков, нежити и демонов. Их битве нет конца, потому что это был мир первый мир, созданный Милосердными и первое их поле боя с Владыками. Здесь ни на секунду не останавливается великая, потому что ставки слишком высоки и победа здесь станет знаковым событием, которое определит дальнейший расклад сил и в конечном счете – исход всей войны Соглашений.

Катейн

Средневековый мир, состоящий преимущественно из людей. Однако в этом мире немало монстров самых разных видов, а также малоразвитых народов нелюдей вроде гоблинов или рыболюдов. Люди пытаются активно истребить эти народы, чтобы занять окончательное господство. В этом месте

Витария

Небольшой ледяной мир, в котором немногочисленные людские поселения сопротивляются различным тварям, порожденным льдом и холодом. Количество эшу здесь невелико, поскольку мир, в целом, не представляет для них большого интереса. За одним исключением. Именно здесь в настоящее время окопался один очень могущественный Мародер по прозвищу Иней, который близок к захвату власти. Именно этот привлекает фракции и отдельных эшу из Альянса свободных в этом мире, которые хотят уничтожить Инея, пока он изменил расклад сил в пользу Мародеров.

Свалка.

Это место не принадлежит никому. Потому что никто не захочет назвать себя его господином. Пристанище разбитых надежд, порушенных планов и горьких сожалений. Никто не задерживается здесь надолго. Но практически всем рано или поздно захочется побывать в этом странном месте. Иногда нужно выдержать паузу и собраться с мыслями. Это место не способствует обретению душевного покоя, но зато дает ясно понять отчаявшемуся что будет *если* он откажется продолжать борьбу: запустение и медленная смерть.

Свалка – это гора мусора мусора, порушенных домов и мертвых неудачников, что не смогли заставить себя жить, когда нельзя было умирать. Результат маячит перед глазами все время, пока эшу бродит по этому унылому месту.

Как ни странно, у этого места есть хозяин и уже довольно долгое время. Он почти не покидает Свалку, возможно потому что присмотр за отчаявшимися стал его смыслом жизни. Что же привело этого эшу к такой черте?

Основные места

Мусорные холмы. Занимают большую часть поверхности мира. Состоят из различного металлического и прочего неорганического мусора.

Антан

Единый континент размером с Западную Европу, где идет непрекращающаяся окопная война между несколькими человеческими державами. Уровень развития напоминает начало 20 века на Земле. Одной из главных особенностей этого места является то, что война здесь ведется на 2 фронта: физическом и духовном. На второй план попадают души солдат, не пожелавшие прекращать свой бой даже после смерти. На этом уровне помимо людей существуют различные опасные монстры, а также действует своеобразная «магия».

Здесь существуют две основные силы. Кайзеровский Штерн и Ретанский альянс. Первый поддерживает Империя Владык, вторых – Братство Милосердных. Иногда в конфликт вмешивается Орден. Ещё реже тут можно встретить Книжников. Остальные фракции практически не появляются здесь, за редким исключением.

Сейчас Ретания проигрывает затяжную войну, уступая территории Штерну, однако за счет помощи Братства они держат Кайзера на расстоянии от столицы и главных промышленных центров.

Мифария

Мир победившей концепции легенды и мифологической картины мира. На дворе 15 век. Геополитическая ситуация в мире почти та же, за исключением того факта что ожили все древние сказания человечества. Боги реальны и следят за своими поданными, ведя при этом войну друг с другом с помощью народов, которым покровительствуют. Древний Египет дожил почти неизменным до наших дней. Политеистические картины мира преобладают всюду: боги греков, кельтов, викингов, китайцев и многих других народов вмешиваются в жизнь своей паствы, пытаясь распространить свою картину мира.

Практически копия борьбы эшу в отдельно взятом месте

Мертвый треугольник.

Так эшу прозвали тройку близлежащих миров, в каждом из которых основную роль играет смерть. Ни в одном из этих миров нет большого количества разумных смертных, но много различных созданий смерти вроде зомби, призраков и других неуспокоенных мертвецов. Многие считают Треугольник непригодным для использования, однако то же Братство одержимо идеей вернуть этим мирам первозданный облик или хотя бы сократить влияние смерти на эти места.

Тассарок

Этот мир состоит из нескольких королевств, расположенных на одном большом континенте. Большая часть территории – мертвая, сухая земля, кишашая покойниками, скелетами и призраками. Единственное королевство живых людей - Ярдат отчаянно обороняется против

прущих со всех сторон тварей. В крупных городах на единственном в этом мире континенте в равных пропорциях распределены силы Ордена и Братства. Они воюют друг с другом, однако изредка объединяются против особо сильных некромантов, что порой возникают на горизонте, стремясь стереть последних живых смертных с лица земли.

Зенкар

Циклопические развалины огромного футуристического города, где можно найти как полуразложившихся мутантов, так и группы людей, борющихся за выживание. Никто не знает, что послужило причиной такой катастрофы, однако некоторые Книжники полагают, что все катастрофы в Мертвом треугольнике могут быть как-то взаимосвязаны друг с другом.

Город Зенкара поделен на несколько общих крупных уровней и практически никто сейчас не знает что творится на самых нижних его уровнях.

Некрополис.

Однажды в этом мире правительство развязало ядерную войну и остатки человечества борются за последние крохи неиспорченных ресурсов. Поверхность полна оживших трупов и изуродованных радиацией животных. Немногочисленные выжившие люди ютятся в подземных убежищах, некоторые из которых соединены друг с другом сетью подземных туннелей. В целом силы фракций в этом мире равномерно поделены между собой, что позволяет предположить, что конфликт здесь затянется ещё надолго.

Скандрия.

Когда-то этот мир был целостен и располагался ниже уровня неба. Но благодаря случившейся в древности катастрофе большие куски земли стали парить в небе и вся жизнь теперь сосредоточена вокруг этих островков суши посреди бескрайнего неба. Люди здесь активно применяют различные летательные аппараты, перемещаясь между островами. Технологический уровень развития застыл на отметке повсеместной угольной промышленности.

Земля Магов

Людской мир, похожий на землю конца 20 века. Большую роль здесь играют общества магов, которые скрываются от общества, но стараются тайно им манипулировать. В этом мире большую роль играют Владыки и Книжники. Одно из немногих мест, где они ведут друг против друга полукоткрытую борьбу.

Номерная Земля

Это многочисленные копии планеты Земля, в которых обитает большая часть основного контингента для обращения. В некоторых мирах изменения бросаются в глаза, по сравнению с «основной» Землей, в других же отличия сходу практически невозможно.

Именно в подобных мирах проходит большая часть сражений между фракциями, поскольку такие миры – самый часто встречающийся источник смертных слуг и эссенции.

Звериная Равнина

В этом мире нет гуманоидов и иных подобных существ, однако в нем обитают разумные животные, которые могут быть целью для Жатвы эшу. Общества этих зверей отдаленно напоминает родоплеменные общины эшу в древности. Основной скрепляющей силой равнин являются прайды львов, которые контролируют те или иные куски территории.

В данном мире немалым присутствием обладают прежде всего Владыки и Милосердные. Зилоты представлены в меньшем количестве, поскольку местным обитателям чужды концепции Заветов. Книжники также мало интересуются этим местом ввиду отсутствия у зверей сколько-нибудь развитой письменной культуры, однако некоторые из Собрания ценят те устные легенды, что передаются здесь из поколения в поколение. Мастерские желают заселить эту землю более прямоходящими разумными существами и построить классическую цивилизацию, что в свою очередь находит немалое сопротивление со стороны Сторожей.

Миры, созданные эшу

Острова Свободы

Не очень большой водный мир, состоящий из множества островов. На нем правит нейтральный эшу Теофор, который является важной фигурой в Альянсе Независимых миров. На его острове часто бывают представители других фракций, которые пытаются завлечь местных на свою сторону. Но хозяин Островов тщательно следит за тем куда, и кто направляется в его владениях, поэтому такие эшу часто прикидываются такими же нейтралами.

Маркрат.

Мир начала 21 века, в котором крайне высок уровень осведомленности об эшу. Здесь многие фракции также довольно часто проводят свой набор, также, как и пытаются распространить своё влияние на мир. И это гораздо проще сделать здесь, потому что создатель этого мира, по слухам, пропал где-то глубоко в Нексусе. Скорее всего он уже давно мертв, но некоторые из его приближенных смертных слуг все ещё ждут его возвращения.

Обитель Нергоса

Обитель Нергоса представляет собой прямого конкурента Мистара по части собранной в одноименном городе этого мира коллекции книг. Сам Нергос когда-то тоже был Книжником, однако он не разделял любви своих бывших собратьев к бережному обращению с чужими письменными достояниями. Ради запретных во множестве миров книг и рукописей, он готов многое отдать их владельцам. Или просто самолично заделаться новым хозяином этих произведений: старых-то никто не спрашивает их мнения!

Хемри.

Мир-вотчина эшу по имени Уаджет. Этот Владыка держит мир в своем подчинении, однако здесь велика активность Братства, желающего освободить этот мир из-под власти Империи. У Ордена тоже есть свои планы здесь, и они тайно создают здесь ячейки своего культа,

призванные сместить Уаджета, правящего как фараон из своего пирамидообразного дворца в городе Сефрис.

Центрион.

Магический мир, в котором боги ведут свою собственную игру за души смертных. Создан эшу Агваем, пытавшемся вывести новую породу смертных, которые могли бы собирать эссенцию самостоятельно, но при этом не были угрозой для эшу. С самого начала этот мир закрыт для посещения и ни одному эшу ещё не удавалось попасть туда.

Годенс.

Город победивших корпораций, возведших свою власть в абсолют. Понятие естественного отбора здесь возведено на новый уровень. Гигантский город, поделенный на Шпиль – огороженный район немногочисленной элиты и просто достаточно везучих и предприимчивых «хозяев жизни». Остальную же часть занимает грязный Харштаун – тут нельзя доверять никому дольше. Чем видишь в поле зрения, у каждого есть свои резоны ударить в спину и обойти неудачника, который даже не может отстоять собственную жизнь и достоинство.

Большинство населения работает на несколько крупных корпораций, мечтая о лучшей доле для себя и своих немногочисленных друзей и родственников. Но даже такие узы не смогут продержаться долго под натиском соблазнов роскошной жизни.

В Годенсе изначально установлена власть Империи Владык, однако подпольное сопротивление в лице Братства и Ордена не дает им спокойно править в этом мире. Так как в этом мире сосредоточены основные промышленные мощности Империи, то оно тщательнейшим образом охраняется, а поиском диверсантов из других фракций круглосуточно занимается служба безопасности здешней корпорации «ЛОРД»

Также в этом месте присутствует эпизодическая деятельность Мародеров, которые, однако довольно легко скрывают под видом происшествий и несчастных случаев в Харштауне.

Фракционные миры.

Среди всех прочих миров особо выделяются миры фракций. Они - витрина их магазина жизни, который они собираются открыть для всех в будущем. Нет более наглядного пособия по тому что ждет Вселенную после победы одной из них. Кто-то находит их притягательными, а кто-то - пугающими. Но практически никого они не оставляют равнодушными.

Последний приют.

Домашний мир Милосердных. Огромный идиллический континент, на котором расположен Дом покоя - самая известная во вселенной... психушка. Сотни и тысячи новых пациентов курсирует по этому циклопическому дому. Все они когда-то пострадали от ужасов своего мира или войны Соглашений. Милосердные считают своим долгом исцелить каждого такого несчастного. Но их слишком мало для такой масштабной задачи, а тех, кто может сделать сумасшедшего обычным человеком и вовсе - единицы.

В Доме покоя служит особая категория эшу, которых принято называть Попечителями. Они следят за пациентами дома и стараются исцелить их от всевозможных недугов и телесные составляют ничтожную малую часть от их числа. Основной контингент пациентов Дома покоя – разумные существа, страдающие от тех или иных форм психических расстройств. Параноя – лишь легкая простуда по сравнению с плеядой тех ран и шрамов души, с которыми сталкиваются Попечители. Зачастую же эти болезни могут быть и вовсе уникальными, не имеющими аналогов печатями Резонанса, которому так или иначе нужно чтобы существо оставалось в том состоянии, в котором оно находится. Многие Милосердные видят в этом великую несправедливость, поэтому исправить это для Попечителей – дело чести.

Именно в Доме покоя практикуется техника исцеления через прохождения Моря снов. Пациент, оказавшийся в таком состоянии и прошедший его, зачастую, успешно исцеляется от своего недуга, становясь целостным и здоровым.

Остальную часть занимает город, в котором живут родственники и друзья тех смертных, что помогают фракции установить свою власть. Это место лишено недостатков типичного города - здесь нет преступности, на улицах всегда чисто и светло. Идеальная награда для своих слуг.

Хрустальный Собор

Фракционный мир Зилотов. Огромный храм, посвященный их божеству, в котором ежедневно возносят свои молитвы сотни эшу и смертных просителей. Всякий пришедший услышит звук пения, разносящийся равномерно по всему миру.

Того кто пришел в Хрустальный собор в первую очередь захватывает ощущение какой-то космической гармонии и величия, которое можно разглядеть в многочисленных ровных колоннадах храма, из которого состоит большая часть мира. Куда бы вы не пошли вы можете услышать как до вас доносятся звуки произносимых нараспев литаний и молитв. Знайте же, что именно в этот момент по всему Собору разносится песня, восхваляющая Нумена и призывающая его прийти в грешную вселенную и установить в ней свой порядок.

Самое сердце Хрустального дворца – Божья колыбель – особая комната огромных размеров,

где покоится Тот кто ещё не рожден или Нумен – великое божество фракции Зилотов. Во главе Колыбели стоит Троица – самые главные члены фракции. Они направляют и работают с эссенцией, которая поступает сюда в виде молитв из всех миров, где присутствуют Зилоты. Этот поток преобразуется в тело и сознание бога. Никто не знает, когда будет завершена эта работа и каков именно будет пробудившийся бог, но в одном Зилоты уверены наверняка – он сметет всех кто угрожает мировому порядку и установит навечно мир среди эшу и смертных, лишив их повода к спорам и разногласиями о том чья правда важнее. Потому что сам Нумен станет той самой правдой, ради которой они ведут свою борьбу.

Золотой Дворец.

Мир Владык. Немалую часть мира занимает огромный, роскошный дворец, в котором заседает Внутренний круг во главе с Харшатом. Однако здесь также существует целый город, который является воплощением кредо фракции. В Золотом городе можно достать практически все что угодно смертному или эшу, потому как в нем проживают несколько Мастерских, не состоящих в их официальной фракции в Нексус-сити. Это вызывает огромное раздражение Регуляторов, но они ничего не могут с этим поделать.

Золотой город поделен на несколько Районов, самым крупным, из которых является Торговая площадь или Великий золотой базар. Здесь можно найти множество диковинок и товаров из множества различных миров. Основную ценность Золотой базар представляет больше для эшу, чем для смертных, но эти могут найти здесь то что им интересно. На них также нацелена местная развлекательная инфраструктура, состоящая из множества таверн, борделей, мелких арен и других развлекательных заведений.

Другой достопримечательностью Золотого дворца является Арена Бейлора – самая известная среди всех эшу так как именно на ней раз в цикл проходит Большой турнир – соревнование между смертными и эшу за право занять почетные первые места на Арене и заработать себе бессмертную славу и великое богатство фракции. Победитель также может стать почетным членом фракции Владык, если он согласится на предложение. Но мало кто отказывался быть частью фракции победителей по жизни.

Равновесие

Мир Сторожей. Его трудно назвать миром в привычном смысле слова, потому как само кредо фракции не предполагает какого-то конкретного идеала. Скорее это можно назвать местом. Отдельной точкой во вселенной где все находится в балансе и равновесии. Здесь у всего есть пара и свое отражение. Количество объектов всегда симметрично и все они разные. В сопряжении нет чего-то плохого или хорошего, правильного или вредного. Здесь есть все понемногу. Точнее говоря все что каждый хочет увидеть.

Это мир также самый маленький, по сравнению с прочими фракционными мирами. Большую его часть занимает каменный зал с высокими колоннами, где члены фракции собираются для того чтобы обсудить дела и разработать стратегию по выдворению других эшу.

В Равновесии порой можно встретить некоторых нейтральных эшу, которые

Вселенский Архив

Фракционный мир Книжников. Здесь расположена самая большая библиотека во вселенной. Никто доподлинно не знает сколько именно книг собрала фракция за все время своего существования. Однако здесь присутствуют копии многих редких экземпляров из самых разных миров. Многие считают, что они вобрали в себя весь Резонанс того мира из которых были взяты. Да и в целом они позволяют прочувствовать мир, окунуться в его суть и дух.

Библиотека Архива состоит из множества гигантских разделов, где можно найти информацию абсолютно по всему что хочется, за исключением, возможно некоторых совсем уникальных сведений, которые книжники ещё не успели добыть. Однако нужно понимать, что за все есть своя цена и просто так Книжники не будут делиться с вами своими знаниями. Одной из самой распространенной формой оплаты доступа является запись истории столь же ценной, как и та, что вы намерены рассказать. История не обязательно должна быть оригинальной или содержать какие-то изыски, однако она должна быть действительно ценной хотя бы для вас. Книжники записывают не только сухие строчки, но иногда и само ощущение от сказанных вами слов, поэтому то как вы рассказываете историю зачастую гораздо важнее того, о чем именно вы говорите. В конце концов – даже вселенная имеет свойство иногда повторяться, но лично вы способны придать истории ценность.

Путешествие по Нексусу.

Нексус – необъятное пространство, вмещающее в себя множество различных мест, миров и странных существ. Эшу или смертный, путешествующий по нему должен всегда быть начеку: никогда не знаешь на что можно наткнуться в этой странной, местами темной и непроглядной, а местами – до безумия цветастой пустоте. Каждый шаг здесь должен быть осторожен и осмотрителен. Особенно с учетом того, что тут нет понятия «шаг» как такового. В бескрайней пустоте тело эшу парит как астронавт в космосе. При этом он гораздо лучше управляет своим телом и при возможности даже создает иллюзию фиксированного движения по прямой, чтобы лучше сосредоточить свой разум на достижение цели.

Первым при путешествии по Нексусу эшу делает бросок на Знания. Перед этим эшу должен знать или хотя бы приблизительно представлять куда он хочет попасть. В зависимости от успешности подсчитывается то насколько быстро он прибудет в назначенное место.

Результаты:

- 1-10 – путь займет в три раза дольше.
- 11-39 – путь займет в два раза дольше
- 40-60 – путь будет проходить ровно столько, сколько должен
- 61-89 – Путь будет проходить в два раза быстрее
- 90-100 – путь будет проходить в три раза быстрее

Далее эшу делает бросок на Волю, который определяет насколько успешно он преодолел путь до нужного места.

Список возможных событий:

- 1-5 – Эшу встретил на своем пути Пустого либо нечто чуждое и невообразимое
- 6- 15 – Эшу встретил на своем пути Мародера.
- 16- 25 – В пути эшу попались бандиты, члены Эгиды или другие недоброжелательные эшу
- 26-35 – Эшу попался член другой фракции или враждебный дух.
- 36- 45 – Эшу никого не встретил на своем пути.
- 46-55 – эшу встретил случайного смертного путника или эшу, с которыми он может при желании поговорить. Возможно они окажутся враждебными в итоге, но первыми агрессию не проявят.
- 56-65 – Вы встречаете бродячего торговца эманациями, у которого можете взять что-нибудь по сниженной цене.
- 66- 80 – Вы встречаете дружелюбного эшу, смертного или духа, с которыми вы можете пообщаться
- 81- 90 – Вы встречаете члена Пустотных странников, который согласен сопровождать вас до места вашего назначения и убедиться в том, что вы в полной безопасности.
- 91-100 – Корабль, согласный подбросить вас до нужного места бесплатно или за символическую плату.

Список Сил.

Общие силы.

Этими силами может владеть каждый эшу и смертный, использующий эссенцию. Именно силы из этого списка они берут себе при взятии нового уровня Разума. Каждый эшу и смертный по-умолчанию берут 2 новые Силы за каждый новый уровень Разума. Этот список сил включает в себя самые разные способности, которую могут пригодятся эшу или смертному в их нелегких странствиях по мирам.

У каждой Силы есть 4 основных характеристики: Название, стоимость, эффект и условие.

Стоимость – это то количество эссенции, которое эшу или смертный должны заплатить за то чтобы применить свою Силу. Пункты эссенции тратятся независимо от того успешно ли была применена Сила. Здесь и далее может использоваться сокращение ПЭ (пункты эссенции)

Эффект: Описание воздействия Силы на окружающий мир. Эффект может варьироваться в зависимости от количества степеней успеха, критического провала или успеха на броске.

Условие: Для того чтобы взять новую Силу порой требуются некоторые условия помимо повышения уровня Разума.

Стартовые силы эшу

Этими силами владеет на интуитивном уровне каждый из эшу.

Название: Дар понимания

Стоимость: нет

Эффект: Вы понимаете абсолютно любую речь, язык и семиотическую систему.

Условия: Эшу, смертный

Название: Истинное зрение

Стоимость: нет

Эффект: эшу может распознать любую иллюзию и наложенное изменение. Не действует на иллюзии, созданные другими Эшу. Для того чтобы применить эту Силу необходимо сознательное желание увидеть истину сквозь пелену иллюзии.

Условия: Эшу

Название: Духовное оружие

Стоимость: нет

Эффект: эшу мгновенно достает личное холодное оружие.

Условия: Эшу

Формы:

Меч — наносит 6 повреждений, плюс 1 за каждую степень успеха.

Палица — наносит 5 единиц повреждения, плюс 1 за каждую степень успеха. При успехе больше 80 оглушает оппонента на 1 ход.

Копье — наносит 5 единиц повреждения, плюс 1 за каждую степень успеха. Позволяет наносить прицельный удар. В случае успеха эшу получает штраф — 5 на все броски Воли.

Топор — наносит 7 единиц повреждения, плюс 1 за каждую степень успеха. Позволяет нанести сокрушающий удар, который не позволяет парировать удар в следующем раунде, однако дающий дополнительные +3 к повреждению в случае успеха.

Сила Духовное оружие имеет три состояния:

- 1) Убийца плоти – обычный стальной меч, который хорошо уничтожает существ, однако плохо справляется с бронированными целями
- 2) Убийца металла – оружие становится заточенным на уничтожение неживых объектов, состоящих по большей части из неорганической материи: роботов, техники.
- 3) Убийца сути – самое сильное и основное состояние Духовного оружия. Убийца сути может уничтожить практически что угодно во вселенной, однако для того чтобы перейти на эту форму нужно потратить 1 дополнительный пункт эссенции. Кроме того, эшу должен обладать Разумом не ниже 2, для того чтобы он мог применить эту особенность.

Название: Телепортация

Стоимость: 2 ПЭ

Эффект: Перемещает эшу в заданную точку мира. За каждое расстояние сверх 100 км необходимого эшу должен потратить 1 дополнительный пункт эссенции. За телепортацию кого-то помимо эшу необходимо потратить 1 дополнительный пункт эссенции. Эшу может телепортироваться только в то место где он уже когда-то бывал.

Условия: Эшу, смертный

Название: Чтение ауры

Стоимость: нет

Эффект: Эшу видит ауру человека в виде переплетения различных цветов. Аура передает только общее настроение человека. В случае провала эшу не может читать ауру до тех пор, пока не проведет медитацию. При критическом провале ауры этого человека больше нельзя считать.

Условия: Эшу, смертный

Название: Создать простой предмет

Стоимость: от 2 до 3

Эффект: создание простого не механического и не электронного предмета. При создании работает правило Резонанса в первые 2 дня. Эшу не может создать предметов больше, чем Разум*3

Длительность: до конца игры

Условия: Эшу, смертный

Название: Создать мир.

Стоимость: по усмотрению мастера, но не меньше 30

Эффект: эшу создает для себя в Нексусе собственный маленький мир, ни больше не меньше. Каждый эшу определяет для себя то как выглядит его мир, кто в нем живет и что он хочет в нем видеть.

Условия: эшу

Стартовые силы смертного

Смертный получает эти силы автоматически, как только эшу наделяет его хотя бы одним пунктом эссенции.

Название: Дар понимания

Стоимость: нет

Эффект: Вы понимаете абсолютно любую речь, язык и семиотическую систему, за исключением специально созданных шифров.

Условия: Эшу, смертный

Название: Истинное зрение

Стоимость: нет

Эффект: эшу может распознать любую иллюзию и наложенное изменение. Не действует на иллюзии, созданные другими Эшу. Необходимо волевое усилие для того чтобы разглядеть истинную форму сквозь завесу иллюзий.

Условия: Эшу

Название: Телепортация

Стоимость: 2

Эффект: Перемещает эшу в заданную точку мира. За каждое расстояние сверх 100 км необходимого эшу должен потратить 1 дополнительный пункт эссенции. За телепортацию кого-то помимо эшу необходимо потратить 1 дополнительный пункт эссенции. Эшу может телепортироваться только в то место где он уже когда-то бывал.

Условия: Эшу, смертный

Название: Чтение ауры

Стоимость: нет

Эффект: Эшу видит ауру человека в виде переплетения различных цветов. Аура передает только общее настроение человека. В случае провала броска аура не видна. В случае критического провала ауру нельзя прочесть ещё в течении семи дней.

Условия: Эшу, смертный

Название: Создать простой предмет

Стоимость: от 2 до 3

Эффект: создание простого не механического и не электронного предмета. При создании работает правило Резонанса в первые 2 дня. Эшу не может создать предметов больше, чем Знание*3

Длительность: до конца игры

Условия: Эшу, смертный

Стартовые силы сноходца

Эти Силы сноходец получает в момент своего первого сна.

Название: Дар понимания

Стоимость: нет

Эффект: Вы понимаете абсолютно любую речь, язык и семиотическую систему.

Условия: Эшу, смертный

Название: Телепортация

Стоимость: 2

Эффект: Перемещает эшу в заданную точку мира. За каждое расстояние сверх 100 км необходимого эшу должен потратить 1 дополнительный пункт эссенции. За телепортацию кого-то помимо эшу необходимо потратить 1 дополнительный пункт эссенции. Эшу может телепортироваться только в то место где он уже когда-то бывал.

Условия: Эшу, смертный

Название: Истинное зрение

Стоимость: нет

Эффект: эшу может распознать любую иллюзию и наложенное изменение. Не действует на иллюзии, созданные другими Эшу.

Условия: Эшу

Название: Чтение ауры

Стоимость: нет

Эффект: Эшу видит ауру человека в виде переплетения различных цветов. Аура передает только общее настроение человека.

Условия: Эшу, смертный

Прочие силы

Этими силами со временем может овладеть каждый эшу или смертный. Эти Силы персонаж выбирает при повышении Разума. По умолчанию персонаж берет 2 новые Силы при каждом повышении этой характеристики

Название: Иллюзия

Стоимость: 2-3

Эффект: 2 - создает иллюзию существа, звука или образа. Необходимо пройти успешную проверку Разума для того чтобы разглядеть истину сквозь пелену обмана.

Продолжительность: на сцену

Условие: Эшу, смертный

Название: Телекинез

Стоимость: 3-10

Эффект: 3 - способность поднимать и передвигать небольшие предметы. 10 - манипулирование объектами массой до нескольких тонн. Количество поднимаемых одновременно предметов зависит от уровня Разума.

Условия: Эшу, смертный

Название: Молниеносные рефлексy

Стоимость: 4

Эффект: Персонаж начинает действовать быстро. Очень быстро. Соответственно увеличивается как скорость передвижения, так и реакция, что позволяет лучше уклоняться в бою.

Продолжительность: действует количество раундов, равное показателю Разума

Условие: Эшу, смертный

Название: Сверхчеловеческая сила

Стоимость: 4

Эффект: Персонаж становится гораздо сильнее среднего человека. Он может с легкостью смять лист металла, пробить каменную стену или швырнуть взрослого гуманоида размером не больше 2-х метров.

Продолжительность: действует количество раундов, равное показателю Разума

Условие: Эшу, смертный

Название: Титаническая выносливость.

Стоимость: 4

Эффект: Персонаж получает бонус +20 на все проверки, связанные с выносливостью. Также персонаж временно получает +3 к Стойкости.

Продолжительность: действует количество раундов, равное показателю Разума

Название: Сверхскорость

Стоимость: 4

Эффект: Эшу увеличивает свою скорость бега в два раза.

Условие: Эшу, Смертный

Название: Создание тульпы

Стоимость: от 4 и выше

Эффект: Создает живое существо, не обладающее душой и с временным сроком существования. Срок равен количеству минут, равному показателю Знания эшу. Каждая тульпа заточена на выполнение ровно одной задачи. С тульпы нельзя осуществлять Жатву. Тульп не может быть больше Разум*2. Кроме того, тульпа никогда полностью не похожа ни на одно уже существующее или существовавшее ранее живое существо: оно всегда чем-то отличается внешне.

Условия: Эшу, смертный

Название: Создание сложного предмета

Стоимость: от 4 и выше

Эффект: создание сложного устройства, робота, механизма. При создании работает правило Резонанса первые 4 дня.

Длительность: До конца игры

Условия: Эшу, смертный, Дар созидания

Название: Невидимость

Стоимость: 3

Эффект: Вы становитесь невидимыми. Но лишь для глаз. Например, вас все ещё можно увидеть в инфракрасном спектре. Кроме того, вас могут заметить по звукам шагов.

Название: Управление стихиями

Стоимость: 2 - 7- 10

Эффект: Эшу получает возможность управлять основными стихиями: огнем, водой, землей и воздухом. Данная сила делится на несколько видов проявления

Проявление 1) 2 - огненная стрела, порыв ветра, волны воды, сотрясение земли. Одиночный удар, наносящий 2 пункта урона.

Урон 1D6+5 стихийного урона.

Проявление 2) 10 - огненная буря, обычный шторм, землетрясение, наводнение.

Накрывает площадь радиусом равную количеству метров 20*Разум.

Урон 2D6 + 3 каждому, попавшему в зону действия

Проявление 3) 5 — стена стихии. Создает барьер из определенной стихии. Ширина и длина равна количеству метров, равному показателю Разума. Каменные стены позволяют защищаться от различных метательных снарядов

Условия: Эшу, смертный

Название: Контроль над животными

Стоимость: 2-4

Эффект: 2 - управление обычным домашним животным. 4 - управление диким животным. Эшу получает полный контроль над животным. Животными считаются только представители царства природы. Монстры и прочие «неестественные» существа не подвержены действию этого эффекта. В случае критического провала животное впадает в ярость и немедленно атакует того, кто пытался применить Силу. Количество одновременно контролируемых животных равно Разум*3

Длительность: до конца игры

Условия: Эшу

Название: Левитация

Стоимость: 8

Эффект: Эшу приобретает способность к полету на сцену без использования дополнительных средств. Он может взлететь на высоту в несколько километров, равную уровню Знания эшу.

В зависимости от фракции при уровне Погружения начиная с 3 Левитация приобретает определенный внешний эффект. Чем выше уровень Погружения, тем более ярким становится проявление.

Милосердные – белое свечение вокруг тела

Владыки – красный огонь

Зилоты – «ангельские» крылья

Книжники – струящиеся свитки

Сторожа – металлические сферы

Мародеры – перепончатые крылья

Мастеровые – реактивный ранец

Условия: Эшу

Название: Исцеление

Стоимость: 2-4-6

Эффект: Залечивает повреждения тела различной степени тяжести. На первом уровне – легкие поверхностные повреждения, на втором – серьезные ранения, на третьем – серьезные тяжелые раны, грозящие смертью. После исцеления существу требует отдых. Не работает на механизмы.

Название: Пути

Стоимость: 3

Эффект: Персонаж становится оплетен светящимися нитями, которые не позволяют совершать активных движений. Необходимо пройти проверку Воли со штрафом -20 чтобы высвободится от Пут.

Фракционные силы.

Фракционные силы — те способности которые получает каждый эшу после посвящения во фракцию. Новая сила дается за каждый новый уровень Погружения в порядке очередности, указанной ниже. На некоторых уровнях Погружения эшу может сделать выбор между двумя силами.

Силы Владык

1. Название: Уважение силы

Стоимость: 2

Эффект: Владыка получает +10 к броскам Харизмы на всех смертных, уважающих и обладающих силой и властью в том или ином виде (полицейские, военные, преступники)

Условия: Эшу, Владыка

2. Название: Лик хищника

Стоимость: 3

Эффект: Владыка получает бонус +10 на запугивание. Слабовольные существа практически не сопротивляются этому эффекту и готовы сразу сделать то что от них требуют.

Условие: Эшу, Владыка

3. Название: Аура лидера

Стоимость: 6

Эффект: Существа в радиусе Разум*4 метра получают бонус +15 на сопротивление страху. Действует до конца сцены.

4. Название: Искусство боя

Стоимость: 8

Эффект: Владыка получает +2 повреждению, наносимому своим Духовным оружием в дополнении ко всем прочим. Смертные в радиусе Разум*4 метра получают бонус +10 на атаки своим оружием, будь то холодное или огнестрельное оружие.

5. Название: Образ героя

Стоимость: 10

Эффект: Владыка получает +10 к броскам Воли и Харизмы. Он приобретает доспехи с эффектом Щит 2 (-10 на броски) а также становится иммунным к страху. Все в радиусе 20*Разум метров приобретают +20 на сопротивление страху до конца сцены.

Силы Милосердных

1. Название: Отражение

Стоимость: нет

Эффект: Отражает направленный в Милосердного любой направленный урон, сделанный холодным или огнестрельным оружием, магией и другими способностями.

Продолжительность: до восстановления уровня эссенции выше 5 или смерти эшу

Условие: уровень эссенции ниже 5, Эшу, Милосердный.

2. Название: Наложение рук

Стоимость: от 2 и выше

Эффект: Эшу заживает раны смертного. 2 - легкие раны, 3 — тяжелые раны. 4 – около смертельной раны. С помощью исцеления нельзя вылечить психозы.

Условия: Эшу, Милосердный

3.Название: Ясность мысли

Стоимость: 5

Эффект: эшу или смертный ненадолго приобретают четкость сознания вне зависимости от психического заболевания, которое они обладают.

3.2 Разговор с мертвыми

Стоимость: 4

Эффект: Эшу приобретает способность поговорить с духом умершего разумного существа. Для этого он должен находится либо непосредственно рядом с телом, либо обладать какой-либо вещью, обладающей сильным отпечатком ауры умершего.

4. Название: Возвращение

Стоимость: 8

Эффект: Возвращает из жизни недавно умершее смертное существо.

Вернуть к жизни существо можно в течении количества часов, равного количеству Знания эшу.

Условия: Эшу, Милосердный

4 . 1 Разделиние боли

Эффект: существо, получившее повреждение поглощает их за счет эссенции связанной с Милосердным.

5. Название: Праведная ярость.

Стоимость: 10

Эффект: Сталкиваясь с великой несправедливостью, подлостью или предательством Милосердный может впасть в праведную ярость. На него не действуют эффекты страха, он получает +20 ко всем проверкам Воли, Духовное оружие наносит дополнительные 4 пункта повреждений.

Силы Книжников

1. Память вещи.

Стоимость: 2 эссенции

Эффект: Прикоснувшись к предмету, Книжник видит и ощущает последнего, кто прикоснулся к нему и связанные с вещью эмоции. Диапазон продолжительности воспоминания варьируется в минутах, равных показателю Разума

1. Название: Крепкая память

Стоимость: 3

Эффект: Эшу запоминает увиденный или запечатленное иным образом явление и может воспроизвести его на раунд. Не работает на силы дороже 5 эссенции. Не действует на мистерии.

Условия: Эшу, Книжник

2. Название: Красные нити

Стоимость: 3

Эффект: Выдает информацию о глубинной связи одного существа с другими: любовь, родственные отношения, затаенная ненависть, страх. По умолчанию Книжник может увидеть лишь одну связь, плюс ещё одну за каждый уровень Разума. Красные нити укажут общее направление, но не конкретное место нахождения. Степень точности зависит от количества степеней успеха.

Условия: Эшу

3. Название: Рвение ученика.

Стоимость: 4

Эффект: Смертный или эшу временно приобретает те опыт или знания Книжника, которые он имеет сам. Книжник не может одновременно передать знание Сил больше, чем показатель его Знания.

Книжник может получить один из навыков смертного, а тот в свою очередь может узнать как использовать одну из Сил, которой владеет Книжник.

4. Название: Забытое наследие

Стоимость: 8

Эффект: В состоянии медитации Книжник способен отыскать информацию, которую уже невозможно получить тем или иным способом. Эта информация всегда обладает определенной ценностью как для мира в целом, так и для отдельных её представителей. Для того чтобы воспользоваться Забытым наследием Книжник должен иметь хотя бы приблизительное представление о том что конкретно он хочет узнать.

5. Память всех.

Стоимость: 10

Эффект: Книжник устанавливает связь своего разума с количеством эшу или смертных равно показателю его Разума. Во время своей медитации каждый может получить доступ к воспоминаниям того что происходило с ними за день.

5. Забвение

Стоимость: 12

Эффект: Книжник полностью лишает памяти эшу или смертного. Также он может удалить лишь отдельные воспоминания, не затрагивая память в целом.

Силы Сторожей

1. Название: Покров

Стоимость: 3

Эффект: Эшу и большинство его действий становятся незаметны для других эшу в мире. Те, кто пытается отыскать эшу в толпе где его заметили или при помощи официальных и неофициальных каналов получают штраф -10

Время действия: до следующей медитации

Условия: Эшу

2. Название: Земля не носит

Стоимость: 5

Эффект: Эшу на которого была применена эта сила получает штраф -5 на все свои броски.

Время действия равно количеству дней, равно показателю Разума эшу.

Условия: Эшу, Сторож

3. Название: Знакомое лицо

Стоимость: 6

Эффект: Создает временную иллюзию знакомства с кем-либо. Цель считает эшу дальним приятелем и может оказать помощь или предоставить мелкую услугу. Однако цель этой силы не может сделать опасное для себя или своих близких действие, только то что в целом согласуется с его целями и возможностями.

Продолжительность: на сцену

Условие: Эшу

4. Название: Запрет

Стоимость: 3-7 — в зависимости от типа и силы предмета.

Эффект: Предмет перестает работать в мире. Не работает на эманации и реликвии.

Продолжительность: на сцену

Условие: Эшу

5. Беспробудный сон.

Стоимость: 12

Эффект: Во время медитации Сторож может попытаться запереть для другого эшу вход в его тело. Таким образом тот не сможет очнуться от своего состояния. Однако и Сторож тоже должен находиться в состоянии медитации для того чтобы поддерживать Беспробудный сон. Эшу может попытаться прорвать блокаду Сторожа броском Воли. В случае провала он не сможет вернуться в свое тело без позволения Сторожа.

5.2 Равные шансы.

Стоимость: 15

Эффект: Сторож повышает все свои характеристики до значения максимальной. Действует один раз в день.

Силы Мародеров

Про способности Мародеров мало что известно, кроме тех случаев, когда с действием их сил сталкивались непосредственно.

1. Название: Адский крик

Стоимость: 2

Эффект: Противник получает штраф -10 на проверку страха и действий против Мародера

Условия: Эшу, Мародер

1.2 Название: Руки тьмы

Стоимость: 3 эссенции 1 одиума

Эффект: Атака Мародера способна наносить урон одиумом. За каждую успешную атаку вычитается 1 пункт одиума.

Условия

2. Название: Абсолютное отчаяние

Стоимость: 5

Эффект: Все смертные должны пройти проверку страха (-20) иначе будут подавлены настолько, что просто не способны сопротивляться.

Продолжительность: на сцену

Условие: Эшу, Мародер

2. 2 Название: Невыносимая боль

Стоимость: 4 эссенции

Эффект: Цель испытывает боль, сходную с анафилактическим шоком и должна пройти проверку Выносливости со штрафом -15. При критическом провале жертва немедленно умирает от болевого шока. Эшу теряет 1D6 пунктов эссенции.

Условия: один раз на сцену

3. Кошмары

Стоимость: 4

Эффект: Смертный, на которого оказали воздействие ночные кошмары чувствует себя подавленным до тех пор, пока не восстановит свои силы сном. Штраф на проверки Воли - 10

Продолжительность: день

Условие: Эшу, Мародер

4. Предвестник Тьмы.

Стоимость: 7 эссенции

Эффект: Мародер создает себе неразумного слугу, способного собирать эссенцию со смертных, силой вытягивая её у них. Предвестник должен пройти соревновательную проверку Воли со смертным, у которого он хочет забрать эссенцию. В случае успеха жертва делает бросок на Выносливость. При критическом провале она становится обессиленной и теряет сознание.

Условия: Эшу, Мародер, Воля 3

4. 2 Щупальца Бездны

Стоимость: 5 эссенции за каждое щупальце

Эффект:

Условие

Силы Зилотов

1. Название: Молитва

Стоимость: 1

Эффект: Успешная молитва дает бонус +5 на любой следующий бросок. Критический успех дает +10. В случае критического провала эшу не может возносить молитвы в течении 1d6 часов.

Продолжительность: 1 раунд

Условие: Эшу

1.2 Название: Благословение

Стоимость: 2

Эффект: Оружие или предмет становятся священными, что выражается в увеличении урона по существам, являющихся «нечистыми» вроде нежити или даже тех, кто принадлежит к другой фракции.

Условия: Эшу, смертный

2 Название: Воодушевление

Стоимость: 2-4

Эффект: 2 - Человек не боится идти в бой против врагов эшу. 4 - Действие на толпу в пределах видимости. Дает иммунитет к проверкам Ужаса на 1d6 раундов

Длительность: количество раундов, равное показателю Знания.

Условия: Эшу

3. Название: Пастырь

Эффект: Смертное существо связано священными узами с Зилотом. Когда это существо находится в опасности Зилот это мгновенно ощущает. Смертный может призвать Зилота в момент опасности с помощью молитвы. Зилот может проигнорировать молитву, но в этом случае нужно совершить бросок на противодействие Кредо по обычным правилам. Зилот не может иметь опекать смертных больше, чем показатель его Разума.

Продолжительность: до конца игры

Стоимость: 4 эссенции за каждого смертного

Условие: Эшу, Зилот

4. Название: Освящение земли

Стоимость: 4

Эффект: Место над которым была использована эта сила становится священным и верующие могут совершать в нем молебны. Кроме того, в зависимости от степеней успеха различные местные «злые» твари будут испытывать как дискомфорт от нахождения поблизости от освященного места, так и острую боль, которая может привести к смерти.

1 степень – дискомфорт, заставляющий повернуть назад в случае сомнений

2 степени – боль. Бросок на Волю со штрафом – 10.

3 степени – отторжение. Бросок на Волю – 20 и по 1 повреждению в раунд, пока существо находится на освященной земле.

Продолжительность: до конца игры

Условие: Эшу, Зилот

5. Название: Ангел Нумена

Стоимость: 10

Эффект: Призывает в мир могучего Ангела Нумена, сражающегося на стороне Зилота до своей смерти или пока не истечет срок призыва. В случае критического провала ангел приходит на помощь, но больше не появляется, пока Зилот не совершит подвиг во имя своей фракции.

Продолжительность: на сцену

Условие: Эшу, Зилот

Ангел Нумена:

Воля - 4

Знания - 0

Харизма — 3

Эссенция — 25

Духовное оружие — меч (1D6 + 2 пунктов непоглощаемых повреждений)

Оружие и снаряжение.

Бесчисленное множество миров во вселенной содержит столь же необъятное количество тех или иных вещей, которые можно встретить в них. Эшу и смертные используют все возможные средства для того чтобы достичь победы. Здесь приведен лишь малый перечень того что они могут использовать в противостоянии друг с другом.

Для холодного оружия существует особенность, связанная с характеристикой Тело. Каждый 2 пункта в этой характеристике добавляют 1 дополнительный пункт урона при атаке.

Особенности.

Прицельный удар – Совершив стандартную атаку со штрафом -10 вы можете нанести урон в конкретную часть тела существа.

Калечащий удар – Проведя успешную атаку со штрафом -15 существо получит рану, которая будет постепенно отнимать его силы. Получившему Калечащий удар необходимо каждый ход проходить проверку выносливости. В случае провала существо теряет один пункт Стойкости.

Оглушающий удар – Успешная атака с модификатором – 20 позволит оглушить существо на один раунд, не позволяя ему атаковать в свой ход. За каждый дополнительный +10 при успехе цель оглушена ещё на один раунд.

Бронебойный – Оружие игнорирует часть брони или стойкости цели при попадании.

Стрельба очередью – Оружие способно стрелять очередью. За каждую дополнительную степень успеха при стрельбе ещё одна пуля попадает по цели. Стрельба очередью совершается со штрафом -15.

Площадный – оружие воздействует на несколько целей в определенном радиусе.

Холодное оружие.

1. Нож.

Обыкновенный нож, который в том или ином виде встречается практически везде, где есть разумная жизнь. Он может быть сделан из разных материалов, использоваться по различному назначению, но его всегда можно использовать как оружие в бою.

Урон – 1D6 +3

Особенности: Прицельный удар

2. Меч

Считается орудием благородных сословий во множестве малоразвитых и волшебных мирах. Старый добрый хорошо заточенный клинок может создать немало проблем для эшу или смертного.

Урон – 1D10 +4

Особенности: Прицельный удар, Калечащий удар

3. Топор

Сильное «варварское» оружие во многих культурах и мирах. Для того чтобы эффективно использовать его в бою нужна немалая сила, однако тот сможет научиться использовать его будет практически непобедим в ближнем бою против неподготовленного противника.

Урон 1D10 + 8

Особенности: Калечащий удар

4 Копье.

Распространенное оружие во множестве «средневековых» миров. Считается прерогативой простых смертных, но аристократия порой не гнушается использовать и его в бою.

Урон 2D6 +3

Особенности: Прицельный удар

5. Дубина.

Зачастую это просто неприязнительного вида большая палка, которая используется всеми, кому не хватило желания или денег взять что-либо иное

Урон 1D8 +1

Особенности: Оглушение

6. Рапира

Коллющее оружие для благородных людей из эпохи

Урон 1D6 + 5

Особенности: Прицельный удар

7. Булава.

Тяжелое дробящее оружие, которое превосходно справляется с броней противника.

Урон - 1D10 +5

Особенности: Бронебойное

8. Кастет.

Насадка на руку в виде куска металла или же просто ряда шипов, создающая дополнительные болевые ощущения от удара кулаком

Урон 1D6+1

Особенности: Калечащий удар, Прицельный удар

10. Посох.

Обыкновенный деревянный дорожный посох.

Урон: $D6 + 2$

Особенности: Оглушающий удар

11. Клевец

Боевой одноручный молот с ударной частью в форме клюва.

Урон: $1D8 + 4$

Особенности: Калечащий удар, Бронебойный

12. Двуручный меч.

Крупный меч, предназначенный для держания двумя руками

Урон $1D10+3$

Особенности: Калечащий удар, Бронебойность 1

Огнестрельное оружие.

Пистолет.

Обычный, доступный во многих оружейных магазинах Глок или Кольт. Отдельные модели, вроде Desert Eagle обладают свойством Бронебойный.

Урон $1D10 + 1$

Особенности: Прицельный удар, Бронебойность 1

Винтовка

Урон $1D10 + 5$

Особенности: Прицельный удар

Штурмовая винтовка

Урон: $1D10 + 6$

Особенности: Прицельный выстрел

Снайперская винтовка

Урон – $1D10 + 8$

Особенности: Прицельный удар

Пистолет-пулемет

Урон 2D8 + 3

Особенности:

Тяжелое вооружение

РПГ

Урон 3D10 +5

Особенности: Площадный

Радиус – 5 метров

Гранаты

Осколочные

Урона 2d10 +3

Радиус – 6 метров

Дымовые

Радиус – 10 метров.

Создают облако дыма, которое затрудняет какие бы ни было действия в области задымления. Стрельба сквозь такую завесу создает помеху в виду штрафа -10.

Светозумовые

Радиус – 15 метров

Существо, попавшее в радиус действия этой гранаты должно пройти проверку Выносливости. При провале оно не может двигаться и пропускает ход. При критическом провале оно теряет боеспособность на 1D6 ходов.

Защитные средства

Кожаный доспех

Обычная стеганая кожаная куртка, обеспечивающая определенную защиту от ударов холодным оружием, однако она малоэффективна против пуль

Защита 1

Особенности:

Полный латный доспех.

Доспех рыцаря, хорошо защищающий своего владельца от большей части ударов холодным оружием

Защита 3

Особенности: Штраф - 15 на проверки Ловкости

Кольчуга

Кожаный доспех с металлическими вставками. Имеет уже более хорошие защитные показатели, а также обеспечивает некоторую защиту от пуль.

Защита 2

Особенности:

Кевларовый бронежилет

Современное средство защиты против пуль.

Защита 3 (Огнестрельное) Холодное оружие (2)

Силовая броня

Один из лучших образчиков средств защиты, которые в принципе способны предоставить многие футуристические миры.

Защита 4(5)

Особенности:

Щит

Защита 1

Особенности:

Общая таблица вооружения

Холодное оружие		
Нож	1D6+3	
Меч	1D10+4	
Рапира	1D10+2	Прицельный удар
Кастет	1D6+1	
Топор	1D8+6	Калечащий удар
Дубина	1D8+1	Оглушение
Копье	2D6+3	Прицельный удар
Клевец	1D8+4	Калечащий удар, Бронебойность 1
Двуручный меч	1D10+3	Бронебойность 1
Посох	1D6 + 2	Оглушение
Огнестрельное оружие		
Пистолет	1D10+1	Прицельный выстрел
Винтовка	1D10+5	Прицельный выстрел
Штурмовая винтовка	1D10+6	Прицельный выстрел
Снайперская винтовка	1D10+8	Прицельный выстрел
Пистолет-пулемет	1D8+1	
Тяжелое вооружение		
РПГ	3D10+5	Площадный
Гранаты		
Осколочные	2D10+3	Радиус – 6 метров
Дымовые		Радиус – 10 метров
Светошумовые		Радиус – 15 метров

Защитные средства

Кожаная броня	Защита - 1	
Кольчуга	Защита – 2	
Полный латный доспех	Защита – 3 – холодное	Штраф -15 на проверки Ловкости
Кевларовый бронежилет	Защита 3 – огнестрельное, холодное оружие - 2	
Силовая броня	Защита 4	
Щит	Защита 1	

Техника.

В мире Изначальной реальности во множестве миров можно встретить огромное количество самой разнообразной техники: от простых легковых автомобилей и деревянных повозок, до футуристической военной техники и космических кораблей. Перечислить все её многообразие крайне сложно, поэтому здесь будут приведены лишь основные моменты.

Техника обладает таким параметром как Прочность. Как только она падает до 0, то техника считается поломанной и не подлежащей эксплуатации. Вот примерное соотношение прочности

Тип техники	Запас прочности
Легковой автомобиль	30
БТР	45
Танк	60
Современный фрегат	90
Парусный корабль	75
Космический корабль	От 100 до 350 в зависимости от возможного типа

Мистерии

Особые силы, применение и знание которых коренным образом меняет расклад в мире, в котором находится эшу. Однако само их использование является крайне рискованным делом, где неудача может привести к катастрофическим последствиям не только для самого эшу но и для всех кто его окружает в пределах целого мира. Кроме того, использование этих сил требует огромных затрат эссенции, что делает эшу уязвимым перед кем угодно после применения чудес.

Никто в точности не знает, как эшу научились творить чудеса, однако это скорее всего связано с моментами просветления, которые испытывает эшу во время медитации. Ныне те так много эшу, обладающих знанием о том, как творить чудеса.

Мистерии — знание столь драгоценное в настоящее время, что далеко не все эшу обладают им и за каждую крупицу сведений об этих силах любой эшу пожертвует чем угодно.

Название: **Сокрушение.**

Стоимость — 30 эссенции

Требование: Предмет большой разрушительной силы (меч из самой прочной в мире стали, бомба, способная уничтожить целый город и тому подобные предметы)

Описание: Уничтожает любую сущность в мире сколь бы сильной она не была. Необходимо войти в состояние медитации и пройти проверку со штрафом -40. При определенных условиях проверка может быть облегчена.

Название: **Воскрешение**

Стоимость - 25 эссенции

Требование: Предмет, имеющий сильную связь с иным светом в мире, где проводится мистерия (в случае отсутствия такового – кровь человека, пережившего клиническую смерть)

Описание: Возвращает любое существо (или сущность) к жизни. Необходимо войти в состояние медитации и пройти проверку со штрафом -30 в течении трех дней. При определенных условиях проверка может быть облегчена.

Название: **Портал в иной мир**

Стоимость — 30 эссенции.

Требования: Предметы из обоих миров, между которыми нужно установить связь.

Создает стабильный проход в иной мир, откуда могут прийти его коренные обитатели. Это могут быть как мирные жители, так и опасные монстры. Портал может быть закрыт при определенных условиях.

Название — **Марш мертвецов**

Стоимость — 25 эссенции

Требование: Кость выдающегося мага или священнослужителя из прошлого.

Поднимает мертвецов из могил для выполнения конкретной цели. Мертвецы поднимаются из земли независимо от состояния разложения. Толпа движется в сторону своей цели не обращая внимания на препятствия, если только они не угрожают существованию марша.

Название — **Титаномахия**

Стоимость — 35 эссенции

Эшу превращается в настоящего титана — исполинского роста существо, наделенного невероятной силой, способной оставлять неизгладимый след на лице мира. Он все ещё остается смертным, но далеко не везде существует оружие или противник, способный нанести ему вред.

Титаномахия действует количество часов, равное Разуму эшу.

Название — **Буря духов**

Стоимость — 25 эссенции

Требования: Сердце духа

Эшу открывает портал в Нексус, призывая оттуда духов различных негативных эмоций. Они начинают крушить все вокруг себя до тех пор, пока не истечет их срок нахождения в материальном мире, после чего они исчезают, а портал закроется. Духи враждебны для всех, включая эшу их призвавших, поэтому их разрушительную силу нельзя контролировать.

Количество духов = Разум*3

Тип вызванного духа определяется броском D100.

Типы духов:

Духи ненависти — 1-30

Духи страха - 31-60

Духи гнева — 61-100

(См. Духи в главе Друзья и враги)

Название – **Кровавая луна**

Стоимость – 25

Эшу создает в небе луну красного цвета. Этот объект светит красным светом и вызывает у живых существ, которое это видят чувство тревоги и дискомфорта.

Все противники мародеров получают штраф - 10 на применение Сил и противодействие страху.

Название – **Тропа снов**

Требование: Слеза младенца

Стоимость – 35

Эшу получает возможность телепортироваться во время медитации, используя в качестве отправной точки чужие сны. Эшу перемещается в место, расположенное рядом со спящим, либо поблизости от него. На эту телепортацию тратиться лишь 1 единица эссенции.

Эманации.

На заре заселения Нексуса отдельные эшу обладали способностью создавать предметы, которые позже были названы «эманациями». Это артефакты, созданные из чистой эссенции, работающие одинаково хорошо в любом из миров. Они не подвластны действию резонанса, однако для подпитки их существования требуется определенная доля эссенции ежедневно.

Впрочем, владение таким артефактом часто искупает все недостатки по его содержанию. Эманации ныне являются роскошью для эшу, а не просто дорогим, но удобным инструментом. Кроме того эманацию можно разрушить, однако по причине их невосполнимости никто не станет уничтожать их без крайней необходимости. А за некоторыми эманациями древности и вовсе ведется охота, потому как их силы способны изменить расклад практически на любом поле боя.

Ниже приведены примеры некоторых эманаций, которыми может обладать персонаж на момент начала своей игры.

Чужая воля 5 ОО

Это духовное оружие, которым обладает каждый эшу, но не имеющее связи ни с одним из эшу лично. Таким образом оно может принять любую форму и скопировать преимущество любого другого духовного оружия. Однако чужеродность этого оружия отражает ту сложность, который испытывает каждый кто намерен воспользоваться им. Поскольку оно никому не принадлежит, то и подстроиться под конкретного эшу оно полностью до конца не сможет никогда.

Чужая воля считается Духовным оружием, принимающем любую форму, но на его использование налагается штраф -10 на броски Воли.

Мантия теней. 5 ОО

Эта эманация существовала и раньше, но распространение получила после возникновения фракции Сторожей. Эта эманация представляет собой небольшой дорожный плащ, накинув который эшу может становиться невидимым для обычного зрения.

Эшу, обладающий Мантией теней обладает силой Покров.

Том познания. 6 ОО

Эту эманацию связывают с фракцией Книжников, хотя среди них использование этого артефакта не слишком распространено. Все же прочие эшу обожают эту эманацию за одно простое, но столь желанное свойство для каждого эшу. Том запечатлевает в себе одну силу, как бы упорядочивает её хаотичную природу в строгую формулу, что позволяет не бояться осечек или нежелательных побочных эффектов. Эта эманация является весьма редкой по сравнению с прочими «доступными».

Игромеханика. Одна из Сил, запечатлённая в томе всегда проходит проверку на волю, но её применение обходится дороже на 2 пункта эссенции.

Фокус силы. 7 ОО

Этот маленький и невзрачный на первый взгляд предмет является для многих эшу дорогим и памятным талисманом. Он напоминает им о чем-то хорошем и приятном, что придает ему уверенность и желание действовать даже вопреки всем обстоятельствам. Однако потеря или, что ещё хуже, уничтожение этой эманации почти мгновенно плачевно сказывается на внутреннем состоянии эшу. Ему нужно как можно скорее вернуть Фокус или создать новый, что является довольно нетривиальной задачей.

Эшу владеющий Фокусом силы получает +5 на все проверки Воли и противодействия страху. Потеря Фокуса накладывает на него аналогичный штраф, а уничтожение Фокуса снижает максимальный предел эссенции на 2.

Колдовская драгоценность 5 ОО

Небольшой предмет в виде брошки, перстня, ожерелья, кольца, серьги и иного подобного украшения. Обладатель этой эманации кажется особенно привлекательным, а его слова — убедительными. Однако владение этим артефактом со временем создает зависимость от силы его воздействия и эшу все сложнее не носить и не надевать его. Уничтожение же Колдовской драгоценности создает в душе эшу неприятный след, смыть который способен лишь длительная и основательная медитация или некий благородный поступок, позывы к совершению, которого эшу ощущает после каждой медитации.

Эшу, владеющий Колдовской драгоценностью получает +10 на броски Харизмы. В случае если эшу не хочет больше носить драгоценность он должен пройти проверку Воли со штрафом -40. Всякий последующий раз, когда эшу надевает драгоценность он должен проходить аналогичную проверку Воли, если хочет перестать пользоваться ею. В случае уничтожения драгоценности эшу должен либо пройти успешную проверку медитации три сна подряд, либо исполнить то действие, что продиктовано драгоценностью. Чаще всего это связано с личностными взаимоотношениями: убедить кого-то в чем-то, помочь найти любовь всей жизни и прочее. Эти условия остаются на усмотрение Мастера.

Доспехи Аррата Газара 5 ОО

Церемониальные доспехи, сделанные из чистой эссенции. Несмотря на свою вычурную красоту они нисколько не сковывают движения и позволяют сражаться с той же лёгкостью, что доступна человеку в обычной кожанке. Аррат был выдающимся ремесленником Владык, который однако погиб при штурме крепости Мародеров. С тех пор доспехи, оставшиеся от него тщательно оберегаются Владыками от посторонних. Обладание этими доспехами — честь, доступная немногим Рыцарям. Дает своему обладателю Броню 2.

Оковы неизбежности. 7 ОО

Для эшу достаточно просто покинуть поле боя в случае если запахнет жареным. Однако эта эманация была создана специально для того чтобы не дать жертве сбежать, заставляя её драться до конца, либо искать иные способы побега из сложившейся ситуации.

В присутствии эшу, владеющему данной эманацией, не работает сила Телепортация. Преодолеть этот эффект невозможно.

Печать вдохновения. 8 ОО

Этот артефакт позволяет воздействовать на толпы смертных, подталкивая их к определенным массовым действиям: восстанию, беспорядкам, миграции и т. д. Печать действует не постоянно, а лишь определенное время, после чего смертные будут чувствовать себя несколько разбитыми.

Звериный талисман 9 ОО

Эта небольшая безделушка, которая позволяет вам лучше устанавливать контакт с различными неразумными обитателями того или иного мира. Оно не гарантирует успеха в налаживании связи, однако избавляет от необходимости терпеть внезапно возникающую агрессию с их стороны.

Чаша смерти 10 ОО

Эта эманация позволяет эшу поднимать мертвых, говорить с призраками и взаимодействовать с миром смерти места где они оказались так, как они того пожелают.

Рука свободы 12 ОО

Эта эманация довольно часто встречалась раньше, но сейчас найти все труднее и труднее. По сути это то, что позволяет смертному практически приблизиться к статусу эшу, так как Рука свободы позволяет ему собирать эссенцию с таких же смертных, как и он сам.

Длань зодчего. 6 ОО

Небольшая перчатка с механическими вставками, позволяющая создавать сложные предметы, даже не обладая при этом никакими созидательными навыками.

Когда эшу делает бросок на создание сложного предмета, он прибавляет +15 к результату броска.

Перечень доступных эманаций далеко не исчерпывающий. Мастер всегда может придумать что-то свое и вставить в свое приключение. Однако нужно учитывать то что эманации всегда являются сокровищем и желанной наградой для любого эшу и их нельзя просто случайно найти или купить. Подобные артефакты сродни шедеврам в мире картин — их не может быть много. Охоте за некоторыми могущественными эманациями может быть посвящена целая кампания.

Реликвии.

Среди эманаций встречаются практически штучные работы, действие которых на мир столь всеобъемлюще, что их впору называть «чудесами в миниатюре». В прежние времена реликвий, как и эманаций было больше, однако сейчас их количество просто исчезающе мало — одна реликвия приходится примерно на пару десятков эманаций. Но тот, кто получит хотя бы одну из них в свои руки получит немалую власть над миром, в котором находится.

Зачастую реликвии довольно хрупки и их используют лишь доверенные члены фракции в особо оговоренных случаях. В противном случае весь их эффект может сойти на нет.

В прошлом каждая реликвия была своеобразным шедевром, неразрывно связанным с самой личностью создателя, потому как они вкладывали в них чуть ли не частицу собственной души. Иногда — в буквальном смысле.

Боевой костюм 15 ОО

Сейчас сохранилось крайне мало боевых костюмов эшу, но когда-то их было больше. Каждый из них ныне — сокровище для фракции, которая используется только в экстренных случаях, потому что секрет их создания был утерян. Точнее говоря, эшу, которые могли их создать погибли.

Владыки — «Покоритель»

Прибавляет + 2 к значению Воли (не выше предела) и увеличивает урон Духовного оружия на 1D8

Милосердные – «Эскулап»

Дает + 15 на все попытки лечения, имеет портативный набор для проведения сложнейших медицинских операций.

Книжники – «Оккулус»

Позволяет использовать любые две Силы, неизвестные эшу, взамен тех, которыми он уже обладает. Силы должны соответствовать требованиям, как в случае с приобретением их за очки опыта.

Помимо этого, Оккулус содержит походную информационную базу данных, посвященную определенной сфере.

Зилоты – «Фанатик»

Позволяет призвать в бой 1D6 случайных смертных, выступающих на стороне носителя «Фанатика». Если в мире не имеются таковые, то призываются смертные из мира, которым владеет Зилот, либо из Хрустального собора, однако такой призыв будет стоить 5 пунктов Эссенции.

Посох четырех стихий. 12 ОО

Наделяет своего владельца полной Силой Управление стихий, игнорируя все обычные условия этой силы. Если она уже присутствует, то добавляет +10 на все броски связанные с использованием этой силы.

Полог совершенной тени 10 ОО

Ничто не способно выдать эшу, находящегося под этим искусно сделанным плащом. Он автоматически выигрывает все проверки, связанные с внимательностью, проверками слуха и зрения, так как становится почти неощутимым для присутствующих, однако тот эшу, который знает о присутствии подобного носителя рядом с собой может пройти проверку Разума со штрафом -40 для того чтобы увидеть обладателя Полога сквозь пелену.

Рука железной воли 11 ОО

Устройство в виде железной руки, позволяющей контролировать любую технику. Эшу должен заплатить 10 пунктов Эссенции, после чего он может взять под контроль следующие виды техники.

Разум 2 – Простая техника вроде автомобилей, танков, мотоциклов.

Разум 4 – сложная комплексная техника вроде морских кораблей.

Разум 6 – Что угодно, вплоть до космических кораблей.

Враги и друзья.

В своих странствиях каждый эшу должен рассчитывать прежде всего на себя самого, а уже потом на кого-то ещё. У эшу множество противников явных и тайных в каждом из миров, в котором находится хотя бы один из них. Впрочем, среди смертных всегда находятся те кто согласен протянуть эшу руку помощи в их деле. За умеренное вознаграждение, конечно же. Но прежде всего стоит поговорить об их основных врагах.

Духи.

Духи — обитатели Нексуса. Местные «животные», не отличающиеся выдающимся интеллектом. Каждый дух — квинтэссенция сильных эмоций смертных. Таким образом гнев, страх и ненависть можно встретить несколько чаще чем, к примеру, радость, любовь или надежды. Духи как правило не обитают в непосредственной близости от миров, предпочитая, как некоторые, скитания в пустоте Нексуса и уничтожение иных духов и себе подобных. Вокруг некоторых миров, впрочем, иногда скапливаются несколько духов одной эмоции.

По умолчанию оружием всех духов являются их острые конечности, которые наносят всем 1D6 непоглощаемых повреждений.

Дух гнева.

Гнев — одна из самых простых и часто встречаемых эмоций где бы то ни было. Он всегда прост, но разрушителен для тех, кто находится рядом с ним. Очень часто духи начинают свару друг с другом, когда остаются одни.

Воля — 2

Эссенция — 10

Дух ненависти

Один из самых сильных духов что обитает в Нексусе. Но, к счастью, не один из самых многочисленных. В своем стремлении уничтожить все вокруг они ещё более неистовы чем духи гнева.

Воля — 3

Эссенция — 15

Дух страха.

Страх — сильная эмоция, которая может овладеть каждым, вне зависимости от того кто он есть.

Воля - 2

Эссенция — 12

Сапариты

Об этом странном и недружелюбном для эшу народе известно крайне мало. Ныне они встречаются достаточно часто, однако во времена первых циклов на них можно было наткнуться в отдаленных районах обжитой эшу части Нексуса. Эти серокожие жилистые безносые гуманоиды не желают идти на контакт с эшу и проявляют в отношении них иррациональную агрессию. Путем допросов и исследования разума отдельных пойманных экземпляров Книжникам удалось выяснить что эти существа каким-то образом умеют путешествовать по Нексусу из своей реальности во сне. К счастью эти существа, судя по наблюдениям, не обладают и половиной способностей эшу. Однако их явно больше чем эшу, а это значит, что однажды они могут взять нас числом, сколь бы умелыми не были наши уловки. Некоторые также боятся их возможного альянса с Эгидой, что создаст для эшу огромные проблемы.

Сапарит

Обычный представитель этого странного народа

Воля — 3
Знание — 1
Харизма - 2
Тело - 2

Эссенция - 15-20

Сапарит-ашкай

Самые сильные представители своего вида.

Воля – 4
Разум – 2
Харизма 3
Тело – 2

Эссенция 20 -25

Эшу

Эшу-обыватель

Жители Нексус-сити и добрая половина всех эшу во Вселенной. Обывателей не интересует просветление или идеи фракций — они просто живут в свое удовольствие. Однако отсутствие воли к чему-то ни было серьезному делает их практически рабами Регуляторов, управляющих городом. Некоторые из обывателей пытается обрести смысл существования через борьбу, спорт и игр разума против друг друга, однако это просто ещё одна грань их беспечного гедонизма. Обыватели живут в многочисленных ячейках, которые питаются за счет тонких притоков эссенции.

Воля — 0

Знания — 1
Харизма — 0
Тело - 1

Эссенция - 10-12

Обывателями эшу называют тех представителей своего народа, кто живет в Нексус-сити и не принимает активной деятельности в жизни фракций или других эшу. В основном они занимаются прожиганием своей жизни в маленьких персональных мирках, созданных не ими на скорую руку.

Регулятор.

Регуляторы не представляют из себя фракцию. Когда-то они были таковой, но после неудачной попытки Векса подмять под себя Нексус-сити они были переформированы как хранители порядка города, которым запрещено покидать его и пределы и как-либо вмешиваться в дела других фракций

Воля - 3
Разум - 3
Харизма 2
Тело – 3

Эссенция – 18-20

Мастеровой

Мастеровые занимаются поддержанием инфраструктуры Нового Канагема. Помимо этого, их также можно часто встретить в Нексусе и во множестве различных миров, где они стараются принести цивилизацию и «окультурить» окружающее их пространство.

Воля - 4
Разум - 4
Харизма 1
Тело – 2

Эссенция – 25

Владыка-рыцарь

Каждый из Владык в душе — воин. Неважно где — на поле битвы, за столом переговоров или в каждодневном деле, которым он занимается. Рыцари — ударная сила фракции, костяк её армии. Эшу из этой фракции регулярно тренируются со своим духовным оружием, доводя владением им до совершенства. В поединках среднестатистический рыцарь превосходит члена любой фракции.

Кредо - Владыки

Тело - 2
Воля - 3

Знание - 2
Харизма - 2

Эссенция — 20-25

Книжник-хронист

Дотошные и цепкие хронисты по крупицам собирают знания о мире в котором находятся. Они любопытны и пытливы во всем что касается редкой и интересной информации. Хронист способен отправиться в одиночку в неведомую глушь мира лишь для того чтобы разгадать загадки прошлого и стать хотя бы на каплю более просветлённым.

Кредо - Книжники

Тело - 2
Воля - 1
Разум — 3
Харизма - 1

Эссенция - 20-22

Милосердный-попечитель

Эти эшу из фракции Милосердных каждодневно занимаются тем что облегчают страдания тех, кто находится вокруг них. В стремлении защитить своих подопечных каждый из Милосердных будет стойко вести себя перед лицом какой угодно опасности.

Кредо - Милосердные

Тело
Воля - 1
Разум - 1
Харизма - 3

Эссенция - 18-20

Зилот-служитель

Истинный воин своего бога. Он сделает все во имя торжества своей веры. Почти каждый служитель - горячий приверженец власти своей фракции. Служители фанатично насаждают веру в Нумена везде где это возможно, как среди смертных, так и при встрече с нейтральным эшу. Также во имя своих братьев и паствы они пройдут огонь и воду, сражаясь с врагами

Кредо - Зилоты

Воля - 2
Разум - 1
Харизма - 3

Эссенция — 15-20

Сторож-наблюдатель

Сторожа следят за своими собратьями эшу и всегда пытаются расстроить планы остальных фракций в той или иной мере. Они больше прочих фракций полагаются на скрытые атаки, диверсии и шпионаж.

Воля - 2

Разум - 2

Харизма — 1

Тело - 2

Эссенция - 15-20

Смертные.

Слуга эшу

Обычный или не очень смертный, который теперь служит одному из эшу в качестве оперативника, посланника и проводника его воли в мире. В зависимости от личности эшу, это положение можно назвать как выгодным, так и практически рабским. Но так или иначе у всякого смертного слуги есть свои основания и причины для службы эшу.

Кредо — в зависимости от фракции

Воля - 2

Разум - 1

Харизма – 0

Тело - 1

Эссенция — 10-12

Сноходец

Эти смертные научились проникать в Нексус из нашей реальности через сон. Не все из них понимают где находятся и даже с чем именно они столкнулись. Эшу периодически встречают их не только в Нексусе, но и в некоторых из миров. Сноходец может оказаться как полезным временным союзником, так и несознательным вредителем. В последнее время их число несколько возросло, что возможно связано с тем что они начали организовывать свою деятельность в нашей реальности. Во что это выльется для эшу пока неизвестно, но нужно быть настороже. Та же самая Эгида не упустит возможности подтолкнуть их в нужную им сторону.

Воля — 2

Разум — 2

Харизма — 1

Эссенция - 12-15

Воин

Обычный вояка с мечом, копьем, дубиной

Тело – 2

Разум – 2

Воля – 1

Харизма – 0

Простой обыватель.

Простой и ничем не примечательный обитатель во множестве мирах. Это может быть как крестьянин, так и обитатель футуристических городских джунглей в зависимости от мира, в котором он живет.

Тело – 0

Воля – 0

Разум – 0

Харизма – 0

Стойкость - 5

Под Эгидой

Каждый эшу при должном старании и успешной практике со временем становится могучим бойцом и хорошим тактиком. Противостоять одному из них весьма непросто, а уж если их счет идет на десятки... У смертных не остается почти ни одного шанса. Простой человек мало что может противопоставить силе эссенции. Кажется, единственное что ему остается — принять одну из сторон или умереть стоя на коленях.

Но это не так. Во всяком случае, не совсем так как это полагают эшу. Умные и решительные смертные порой наблюдают со стороны все то что творят чужеродные их миру пришельцы и это становится причиной их лютой ненависти к ним. Неважно что послужило для них спусковым крючком: отнятая жизнь близкого, положения, имущества или даже веры в свои взгляды эти люди становятся на тропу скрытой войны против всех эшу до каких только могут добраться. Они убеждены что они зло сами по себе, потому что за их игры в поиске и установлении истины расплачиваются те, кто не способен постоять за себя. Однажды, где-то вскоре после Первого падения Мародеров один из бывших слуг Владык создал тайную организацию, которую затем прозвали Эгидой. Этот смертный поклялся, что не обретет покой, пока последний эшу во Вселенной не будет отправлен в небытие.

Эгида начала медленно, но верно расползаться по мирам, обретая в своих рядах все больше и больше сторонников. Сила Эгиды ограничена, однако, в отличие от эшу, в ней состоят сотни смертных, обладающих самой разной степенью влияния в родных мирах. За счет шпионажа, скрытых операций и безрассудного героизма эти люди ставят палки в колеса всем эшу, независимо от принадлежности к фракциям.

Эгида постоянно ищет новое эффективное оружие против эшу. В частности, они стараются найти и похитить все возможные реликвии и эманации. Ей члены также пытаются найти способ извлекать эссенцию без необходимости сталкиваться непосредственно с эшу, но пока не достигли в этом каких бы то ни было успехов.

Организация «официально» не ведет дел ни с одним из эшу, однако ходят слухи, что Эгиде тайно оказывает поддержку фракция Сторожей, в надежде достичь цели своего Кредо. Кроме того, некоторые из членов эгиды тайно решают работать с некоторыми эшу в надежде пошатнуть позиции некоторых личностей.

Оперативник Эгиды

Смертные, что решили противостоять эшу в своем или множестве чужих миров. Всех их объединяет страстное желание увидеть мертвыми тех пришельцев, что вторглись в их родной мир. Обычно члены Эгиды никогда не ходят поодиночке и крайне скрытны. Найти их — непростая задача для эшу. И даже в случае успеха каждый оперативник будет пытаться хранить молчание даже под самыми страшными пытками, чтобы не выдать своих коллег.

Тело - 2

Воля - 2

Разум - 2

Харизма — 1

Эссенция - 12-14

Полевой командир Эгиды

Всякому движению нужны свои лидеры. У Эгиды также имеются такие. Эти смертные возглавляют целые группы оперативников в отдельно взятом мире. Их поимка – лакомый кусок для любой фракции, а зачастую и для всех вместе взятых, поэтому командиры всегда ведут управление тайно, посредством множества посредников и удаленных средств связи.

Тело – 2

Воля - 3

Разум - 3

Харизма – 3

Эссенция – 15-17

Монстры

Под этой категорией описывается множества чужродных и злобных по своей природе существ

Нежить

Скелет из Тассарока

Тассарок полон павших и восставших мертвецов. Некоторые тела успели разложиться до такой степени, что от них не остается ничего кроме грязных костей и небольших обрывков плоти. Они являются наиболее одним из наиболее распространенным типом нежити в этом мире.

Тело – 2
Воля - 0
Разум - 0
Харизма - 0

Стойкость – 6

Зомби из Тассарока

Оживший разлагающийся труп, нападающий на живых. Второй по распространенности тип нежити в Тассароке.

Тело – 3
Воля - 0
Разум – 0
Харизма - 0

Стойкость – 6

Призрак из Тассарока

Представитель немногочисленной бестелесной нежити Тассарока. Обычно они встречаются исключительно поодиночке

Тело – 0
Воля - 4
Разум – 2
Харизма - 1

Некромант из Тассарока

Некоторые люди в Тассароке решают, что легче встать на сторону будущего победителя. Такие предатели в королевствах преследуются и изничтожаются всюду. Не является нежитью по-умолчанию.

Тело – 2
Воля – 3
Разум – 2
Харизма – 1

Стойкость – 6

Вампир из Тассарока

По сравнению с прочими представителя неупокоенных, найти вампиров крайне трудно. Они хорошо маскируются, прячась среди живых в их городах.

Тело – 4

Воля – 5

Разум – 3

Харизма – 2

Стойкость – 7

Чудовища

Волколак из Катейна

Катейн полон самых разных чудовищ и волколаки представляют довольно часто встречающихся существ в этом мире. Их опасаются, как простые крестьяне, так и профессиональные воины, потому что удары когтей волколака смертоносны, а их вой

Тело – 4

Воля – 3

Разум – 0

Харизма – 0

Стойкость 7

Черты – Уязвимость к серебру

Упырь из Катейна

Упырями в Катейне называют трупоедов, которых часто можно встретить на полях битв, либо рыскающими по кладбищам крупных городов.

Тело – 2

Воля – 1

Разум – 0

Харизма – 0

Стойкость - 6

Механизмы и роботы

Зенкарийский андроид

Город полон автономных роботов, не подчиняющихся никому и стреляющих без предупреждения. Многие из них обладают гуманоидной формой.

Тело – 4

Разум – 2

Воля – 0

Харизма – 0

Дрон из Годенса

Небольшой робот овальной формы, работающий на антигравитационном движке. Выполняет функцию наблюдения и разведки в этом огромном и людном городе. Большая их часть принадлежит Империи, однако дронов также иногда используют и другие фракции.

Стойкость - 6

Мусорный голем

На Свалке можно найти множество самых разных механизмов различной степени целостности, но основную массу представляют собой различные человекоподобные механизмы из металла и шестерней

Тело – 6

Разум - 0

Воля - 0

Харизма - 0

Животные

В эту группу входят различные дикие звери, крупные и не очень, которых можно повстречать в различных мирах. Некоторые из них, впрочем, не совсем обычные, однако добавлены в эту группу для простоты классификации.

Лев из Звериных равнин.

Один из многочисленных представителей разумных животных на Звериной равнине.

Тело – 3

Разум – 2

Воля – 1

Харизма – 1

Стойкость - 5

Гиена из Звериных равнин

Более часто встречающийся вид разумных существ на Равнинах. Ведут давнюю и продолжительную войну за территорию со львами.

Тело – 2

Разум – 1

Воля – 1

Харизма – 0

Стойкость - 4