



Игра Шадар-Каем

Сердце холода и глаза тьмы, страсть пылает в этих людях тени и суровой зимы.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Средний Рост: 1,69 м – 1,82 м

Средний Вес: 50 кг – 77 кг

Значения Параметров: +2 Ловкость, +2 Интеллект

Размер: Средний

Скорость: 6 квадратов

Зрение: Сумеречное

Языки: Всеобщий, и один на выбор

Бонусы Умений: +2 Акробатика, +2 Скрытность

Теневое Происхождение: Ваши предки были родом из Мира Теней, поэтому вы считаетесь существом тени, когда подвергаетесь эффектам, которые влияют на подобных существ.

Зимний род: Из-за вашей связи с Королевой Воронов, вы получаете бонус +1 к Стойкости. Так же вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам от смерти и спасброскам против бессознательного состояния.

Теневая Прогулка: Вы можете использовать *теневую прогулку* как талант на сцену.

Теневая Прогулка Расовый талант Шадар-кай

Вы передвигаетесь между двумя точками как дух, а после прибытия ваше тело медленно материализуется.

На сцену * Телепорт

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы телепортируетесь на 3 квадрата и становитесь бестелесным до начала вашего следующего хода.

Сотни лет проведенные в Мире Теней, сделали из шадар-каев пылких, и даже, жестоких людей. Битва медленно проникает в их родной план, поэтому шадар-кай живут страстно и бесстрашно, если даже не безжалостно. Они видят себя как инструмент смерти и распада, носителями справедливости, и нарушителями спокойствия. Их грубое общество переполняет гордыня и эгоизм. Шадар-кай выделяются своей силой тела и разума, о которой сложены легенды. Слабость превращает их в пыль, и подвергает их в забвение.

Играйте шадар-каем если вы хотите...

- ◆ использовать свое теневое происхождение, для усиления способностей темными талантами.
- ◆ быть частью культуры, чьи ценности заключаются в великих деяниях и мощной силе.
- ◆ быть представителем расы, которой подходят классы Мстителя, Барда, Воина, Вызывателя, Следопыта, Плута, Чародея, Военачальника и Волшебника.

Физические Качества

Шадар-кай человекоподобны, но тяжесть жизни в Мире теней сделали их немного ниже и более тощими, чем обычные люди. Шадар-кай имеют бесцветное лицо, цвет которого варьируется от белого, до темно серого. Волосы шадар-каев обычно тусклого серого цвета, или угольно черного. Яркость волос может изменяться так же, как и у обычных людей. Они имеют яркие черные глаза, в которых отсутствуют ясные и белые зрачки. Тени, которые окутывают шадар-каев иногда становятся глубже или расширяются, особенно когда они злятся.

Хотя мрак, является их природной частью внешнего вида, шадар-кай имеют много уникальных отличительных черт. Они предпочитают темную и экзотическую одежду и оружие, и часто носят яркие украшения. Их волосы богато украшены, и часть

бывают окрашены. Все шадар-кай украшают свою кожу татуировками, шрамами и пирсингом.

Шадар-кай живут дольше, чем любой элдрин, но благодаря своей экстремальной жизни, они очень редко доживают до старости. Некоторые просто могут исчезнуть, уходя в тень смерти, и жить в качестве духа, прислуживая Королеве Воронов.

Игра Шадар-Каем

Мир Теней истощает живых существ, высасывая из жизненные силы. Когда шадар-кай пришли в Мир Теней сотни лет назад, они не были иммунны к этому истощению. Многочисленные представители этого раннего общества впали в тоску и выпали из прежнего ритма жизни, и им пришлось изменить свой стиль жизни, став более эмоциональными и максимально страстными. Таким образом, это поведение, вызванное необходимостью, стало традицией для дальнейших поколений.

Теперь культура шадар-каев направлена на исследование активных границ. Шадар-кай приветствуют тяжелые испытания и проблемы, сильные психические и эмоциональные впечатления, на всем жизненном пути. Они изучают каналы тьмы Мира Теней больше, чем могут переработать. Они принимают смерть как неизбежный конец, для тех, кто пал довивался правды, силы или славы.

Шадар-кай используют жизнь с удовольствием. Так же они борются за личное превосходство, так что если они не доживут до получения настоящей способности вечной жизни, истории об их великих делах обеспечат им небольшую часть бессмертия. В своих поисках личной славы, большинство шадар-каев игнорируют такие банальности как комфорт, мораль и безопасность.

Татуировки, шрамы и пирсинг которые они носят, имеет более одного назначения. Они существуют, как доказательство способности выносить боль, но так же выражают личные пристрастия и вкус их хозяина. Так же, каждое такое украшение, может быть символом, говорящим о совершенном подвиге, увеличении славы, или преступлении.

Эти отметки очень важны, так как показывают настоящие заслуги того или иного шадар-кай. Другие знаки имеют личную ценность, указывают на богатство и воплощают успех носителя. Деньги, на

пример, могут быть получены случайно. Все это влияет на способность шадар-каев защищать свои владения, и заставляют искать еще больше.

Хотя шадар-кай покинули Мир Теней, чтобы искать счастье в мире и среди других планов, некоторые из них, время от времени ходят вернуться на свою родину. Большинство шадар-каев чувствуют основную потребность в посещении границы мрака, периодически. Этот план необычен и выделяется даже среди множества подобных планов сумерек. Получение новых украшений и снаряжения в присущем им стиле, часто требует возвращения в Мир Теней. Так же, шадар-кай возвращаются на свою мрачную родину, чтобы провести время среди тех, кто видит экстрим, рок или чтобы оказаться среди себе подобных. Поэтому часто, они приходят домой, чтобы похвастаться.

Как правило, шадар-кай далеки от скромности, когда дело касается их способностей и приключений. Хвастовство и бравата, называемые среди них «карканьем», может собрать много шадар-каев в одном месте.



Шадар-каи всегда каркают о битвах, хвастаясь своими успехами и рассуждая о судьбе их врагов. Во время дней рождения и других праздников, шадар-каи устраивают то, что они называют «воронье собрание», где хвастаются на уровне артистических и поэтических ритуалов. В дополнение к словесным поединкам, собрания часто включают, или перерастают в физические соревнования или дуэли среди празднующих. Как и другие деяния шадар-каев, величайшие «вороньи собрания» часто увековечиваются – в физических изображениях, таких как татуировки, которые будут напоминать об этом событии. Некоторые шадар-каи, известные как Вестники Рока (Doomspeaker) используют традицию «воронения» на сверхъестественном уровне, становясь специалистами в деморализации проклятий, и поражении врагов темной угрозой и кровавыми проклятиями.

Всем известно, что шадар-каи не заботятся о том, что их бравада оказывается поражением. Несмотря на свое происхождение, они не боятся поражений и смертельных мук. А по-настоящему они боятся только скучной и медленной жизни, упасть в небытие и остаться забытыми. Смерть в бою или даже при выполнении преступления означают то, что они не зря прожили свою жизнь.

Королева Воронов их прекрасная мать, которая любит их всех одинаково. Когда в древние времена воззвали к ней, она им ответила, и помогает им до сих пор. Вместе со своей строгой любовью, она некогда не требовала любви от своих детей. Почти все шадар-каи почитают Королеву Воронов, но каждый шадар-кай свободен в выборе своей судьбы и жизненного пути, включая религию.

Характеристика шадар-каей: Честолюбивый, кровожадный, отделенный, чрезмерный, жестокий, бесстрашный, стремительный, беспощадный, мрачный, экстремальный, выделяющийся, пылкий, неустойчивый.

Мужские имена: Альбрек, Баден, Кодрен, Эмул, Гориам, Гутан, Иоан, Люсиан, Махан, Нику, Овид, Петру, Разван, Сербан, Шатис, Теодар, Василай, Захар.

Женские имена: Афин, Анка, Банка, Кодрута, Дору, Дион, Флоар, Гита, Хелиан, Иоана, Дженит, Катрин, Люсия, Маркелла, Надя, Родука, Сахйе, Табита, Йальда, Зина.

РЕЛИГИЯ ШАДАР-КАЕВ

Шадар-каи почитают заповеди Королевы Воронов как социальные традиции, которые занимают важное место в культе этого божества. Однако шадар-каи далеки от монотеизма. Они поклоняются и уважают множество божеств, обычно не имеющих мировоззрения. Воины почитают Корда, чей указ отваги и силы полностью сочетается с заповедями Королевы Воинов. Волшебники чтят Кореллона, в своих поисках мрачной красоты и безупречности в магии, и Йоун, за философию ментального превосходства. Сеанин занимает особое место в сердцах шадар-каев, из-за ее учению следования своей судьбе, придерживаясь тени, и поиска новых испытаний. Шадар-каи процветающих цивилизаций, могут сталкиваться с анархией, и тогда их правители, и народ поклоняются Эратису. Шадар-каи молятся Мелоре, для получения защиты в диких землях и успехе в охоте.

Некоторые шадар-каи открыто поклоняются далеким божествам, добрым или злым. Шадар-каи типичного склада ума, предпочитают злых богов, добрым. Авторитетные фигуры шадар-каев редко запрещают другие формы религий. По этой причине, их общество может быть одним из тех нескольких, в которых существует настоящая свобода в выборе божества. Те, кто поклоняется злым богам, должны делать это осторожно, чтобы доказать что их святыня смогла дать отвагу в их делах. Вера в демонов, особенно в таких как Оркус, может быть терпимой, даже среди шадар-каев.

Авантюристы Шадар-Кай

Ниже описаны два примера авантюристов шадар-каев.

Бойан – шадар-кай мститель, обученный в тайном святилище города Глумроут, тайным путям Пелора. Его поклонение Пелору это форма протеста против традиций его народа. Мир Теней освещает тусклое солнце, и даже терпимые шадар-каи находят «веру солнца» роковой. Но Бойан стал исключением даже среди норм шадар-каев, выбрав такое выражение своей индивидуальности. Исключительный в своем аскетизме, он старается воздерживаться большинства негативных чувств, которые присущи его культуре. Однако он не теряет амбиции, которые многие шадар-

каи несут в своих сердцах. Хотя он уважает Королеву Воронов, и его вера в Пелора терпима среди шадар-каев, Бойан планирует обратить множество своих людей к Пелору, и расширить связи с миром. Его первая цель – быть признанным как одаренный герой, побеждающий зло в любой форме, в особенности злых шадар-каев. Чтобы сделать это, он знает что должен выйти в мир и найти единомышленников. Однажды он приобретет крепкую репутацию, и его пример должен будет вдохновить других шадар-каев вернуться к Пелору. Бойан поощряет это и любые другие движения в сторону света, среди его народа. Ему еще предстоит узнать, будут ли препятствовать его целям власти, почитающие Королеву Воронов. Они могут оказаться менее нейтральными, чем их богиня – в любом случае, Бойан может сделать из себя Агента Смерти, несмотря на свою веру в Пелора.

Мируна военачальник шадар-каей, чья родина граничит с Подземьем мира смертных, через тонкую границу Мира Теней, ближайшего каньона. Местные дварфы по ту сторону барьера, привыкли к торговцам и путешественникам шадар-каям, и поэтому Мируна решила расширить свои горизонты в мире. Она заслужила радушный прием и немного богатства, защищая дварфов-шахтеров в глубинах, где она многому быстро научилась, у бесстрашных дварфийских воинов. Пока она обживалась среди своих новых друзей, Мируна быстро нашла общий язык с наемником воином дварфов, Хруником. Его истории о богатстве и славе, заработанные топором, магией и отвагой, подтолкнули Мируну, с типичным для шадар-каев складом ума, к поиску советей славы и силы. Хруник, в свою очередь, был впечатлен ее тактическими знаниями и боевой дерзостью. Он пригласил ее вступить в свою команду наемников в качестве тактического лидера. Ее готовность ведения боя в первых рядах и рисковать собой ради общего успеха, вызвало уважение. Так, со своими новыми союзниками, она надеется совершить множество подвигов, достойных воронения, когда она вернется домой.

РАСОВЫЕ НАВЫКИ

Шадар-каи имеют несколько своих навыков, которые могут быть доступны тем, чье происхождение связано с Миром Теней.



Навыки Героического Пути

Эти навыки доступны любым персонажам шадар-каям, которые подходят требованиям.

Врожденное Затемнение

Требования: Шадар-кай

Преимущества: Вы получаете сопротивление 5 некротической энергии и бонус +2 к спасброскам от продолжительного некротического урона.

Болезненная Сила

Требования: Шадар-кай; класс Бард, Чародей, Заклинатель Меча, Колдун или Волшебник.

Преимущества: Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

Гремящий Клинок (Заклинатель Меча, FRPG, стр. 27): Если цель начинает свой ход смежной с вами, а затем уходит, вы наносите урон громом и некротической энергией. Талант получает ключевое слово, некротический.

Драконий мороз (Чародей, PHV 2, стр. 139): Если вы наносите урон этим талантом, он считается как урон холодом и некротической энергией. Талант получает ключевое слово, некротический.

Адский Упрек (Колдун, PHV, стр. 132): Если вы наносите урон этим талантом, он считается как урон огнем и некротической энергией. Талант получает ключевое слово, некротический.

Луч Мороза (Волшебник, PHV, стр. 159): Если вы наносите урон этим талантом, он считается как урон холодом и некротической энергией. Талант получает ключевое слово, некротический.

Злая Насмешка (Бард, PHV 2, стр. 69): Если вы наносите урон этим талантом, он считается как урон

психической и некротической энергией. Талант получает ключевое слово, некротический.

Кровожадный Охотник

Требования: Шадар-кай, класс следопыт, классовая черта Цель Охотника.

Преимущества: Если хиты вашей цели уменьшаются до 0 или ниже, вы можете немедленно выбрать новую цель свободным действием. Если вы наносите урон новой цели, до начала вашего следующего хода, вы можете прибавить урон цели охотника, даже если уже использовали его в этом раунде.

Дикая Душа Темной Зимы

Требования: Шадар-кай, класс чародей, источник заклинаний Дикая Магия.

Преимущества: Вы можете выбрать сопротивление холоду или некротическому урону, вместо броска к10 для вашей классовой черты Дикая душа.

Охрана Печати Смерти

Требования: Шадар-кай, класс Зачарователь Меча, классовая черта Опека Защиты.

Преимущества: Когда вы уменьшаете урон вашей классовой чертой Опеке Защиты, эта цель так же получает некротическое сопротивление 5, до конца своего следующего хода. Сопротивление увеличивается до 10 на 11 уровне, и до 15 – на 21 уровне.

Смертельное Разрушение

Требования: Шадар-кай

Преимущества: Ваши атаки игнорируют первые 5 очков некротического сопротивления. Порог увеличивается до 10 очков на 11 уровне, и до 15 – на 21 уровне.

Обходная Прогулка

Требования: Инт 13, Шадар-кай, расовый талант *Теневая Прогулка*.

Преимущества: Вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к расстоянию телепорта *Теневой прогулкой*.

Эксперт Цепного Боя

Требования: Владение шипованной цепью, Шадар-кай, любой военный класс

Преимущества: Вы получаете преимущество с любым из следующих известных вам деяний.

Искусный удар (Плут, PHV, стр. 118): Вы можете использовать шипованную цепь для этого таланта. Если вы владеете шипованной цепью, вы можете передвинуться на 2 квадрата до или после проведения атаки, и вы можете считать ваш урон Скрытой Атакой как некротический урон для этой атаки.

Дуальный Удар (Воин, МР, стр. 7): Если вы владеете шипованной цепью, вы можете использовать его, как будто владеете двумя рукопашными оружиями (шипованная цепь управляется основной и второстепенной рукой). Вы можете сдвинуться на 1 квадрат до, между, или после двух атак.

Дерзкий Штурм (Военачальник, МР, стр. 103): Если ваша цель наносит вам урон атакой, предоставленной этим талантом, и вы владеете шипованной цепью, цель получает некротический урон, равный вашему модификатору Силы.

Двойной Удар (Следопыт, РНВ, стр. 105): Если вы владеете шипованой цепью, вы можете использовать его, как будто владеете двумя рукопашными оружиеми (шипованая цепь управляется основной и второстепенной рукой). Вы можете сдвинуться на 1 квадрат до, между, или после двух атак.

Жизнь На Краю

Требования: Шадар-кай

Преимущества: Каждый раз, когда вы тратите очко действия, когда ранены, вы получаете бонус +2 ко всем броскам, которые вы проводите в течение предоставленного дополнительного действия.

Прикосновение Жнеца

Требования: Шадар-кай, класс Вызыватель, Чародей, Колдун или Волшебник.

Преимущества: Вы получаете преимущества к любому из следующих, известных вам талантов.

Свет Мести (Вызыватель, РНВ 2, стр. 103): Этот талант получает дистанцию Рукопашного касания, в дополнение к обычной дистанции. Вы можете использовать его как основную рукопашную атаку.

Кислотная Сфера (Чародей, РНВ 2, стр. 138):

Этот талант получает дистанцию Рукопашного касания, в дополнение к обычной дистанции. Вы можете использовать его как основную рукопашную атаку.

Драконий мороз (Чародей, РНВ 2, стр. 139): Этот талант получает дистанцию Рукопашного касания, в дополнение к обычной дистанции. Вы можете использовать его как основную рукопашную атаку.

Сверхъестественный Взрыв (Колдун, РНВ, стр. 132): Этот талант получает дистанцию Рукопашного касания, в дополнение к обычной дистанции. Вы можете использовать его как основную рукопашную атаку.

Магическая Ракета (Волшебник, РНВ, стр. 159): Этот талант получает дистанцию Рукопашного касания, в дополнение к обычной дистанции. Вы можете использовать его как основную рукопашную атаку.

Зверь Шадар-Кая

Требования: Шадар-кай, расовый талант *Теневая Прогулка*, следопыт, расовая черта Власть над животными.

Преимущества: Ваше животное компаньон получает теневое происхождение, вместо природного. Оно получает бонус +2 к спасброскам от смерти, и против бессознательных состояний, а так же бонус +2 к Скрытности.

Когда вы используете свой расовый талант *Теневая Прогулка*, вы можете телепортировать ваше животное компаньона, на то же расстояние что и вы. Вы выбираете, кто из вас получит бестелесное состояние, после прибытия.

Покровительство Зимы

Требования: Шадар-кай

Преимущества: Вы получаете сопротивление холоду 5, и бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона от холода.

Навыки Пути Совершенства

Эти навыки доступны любым персонажам шадар-каям с 11 уровня или выше, которые подходят требованиям.

Покров Бравяды

Требования: 11 уровень, Шадар-кай, Военачальник, классовая черта Храброе Присутствие.

Преимущества: Каждый раз, когда союзник выбирает преимущество от вашего Храброго Присутствия, он получает покров до конца своего следующего хода.

Призрачное Оздоровление

Требования: 11 уровень, Шадар-кай

Преимущества: Когда вы используете талант с ключевым словом Лечение на союзнике, одна цель этого таланта, так же может стать бестелесной до конца своего следующего хода.

Отмеченная прогулка

Требования: 11 уровень, Шадар-кай, Воин, классовая черта Боевой Вызов.

Преимущества: Если враг, которого вы отметили, проводит атаку, не включающую вас, вы можете использовать теневую походку, как немедленное прерывание, чтобы телепортироваться в квадрата, смежный с врагом, и затем, провести атаку вашего Боевого Вызова. Это работает, только если враг находится на расстоянии вашей Теневой Прогулки.

Реактивная Прогулка

Требования: 11 уровень, Шадар-кай, расовый талант *Теневая Прогулка*.

Преимущества: Вы можете использовать *Теневую Прогулку* как немедленную реакцию, срабатывающую, когда враг наносит вам урон.

Отделяющая Прогулка

Требования: 11 уровень, Шадар-кай, класс Мстителя.

Преимущества: Когда вы находитесь рядом с вашей целью клятвы врагу, и используете ваш талант Теневой Прогулки, вы так же телепортируете цель вашей клятвы врагу, на то же количество квадратов. Ваша цель клятвы врагу должна закончить телепортацию смежной с вами.

Теневая Охрана

Требования: Шадар-кай, Заклинатель Меча, классовая черта Охрана Штурма.

Преимущества: Когда вы телепортируетесь из-за вашей классовой черты Охрана Штурма, вы так же становитесь бестелесным, до конца вашего следующего хода.

Навыки Эпического Пути

Эти навыки доступны любым персонажам шадар-каям с 21 уровня или выше, которые подходят требованиям.

Клинок Королевы Воронов

Требования: 21 уровень, Шадар-кай, Заклинатель меча.

Преимущества: Ваши заклинания, которые наносят урон холодом, вместо него наносят некротический урон, и получают ключевое слово Некротический.



Бессмертный Воин

Требования: 21 уровень, Тел 13, Шадар-кай.

Преимущества: Если рукопашная или Ближняя атака уменьшает ваши хиты до 0 или ниже, уменьшите полученный урон на 5 + ваш модификатор Телосложения.

Темная Энергия Вражды

Требования: 21 уровень, Шадар-кай, класс Мстителя.

Преимущества: Когда ваша цель Клятвы врагу наносит вам урон, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

Духовная Прогулка

Требования: 21 уровень, Шадар-кай, расовый талант *Теневая Прогулка*.

Преимущества: Когда вы используете теневую прогулку, вы так же получаете фазирование, до конца вашего следующего хода.

МАСТЕРСТВО ШИПОВАННОЙ ЦЕПИ

Шадар-каи имеют склонность к жестоким оружием, таким как шипованные цепи. Некоторые воины доводят до исключительности свое владение шипованной цепью. Для этого вы должны выбрать навык оружейного мастерства Тренировку Шипованной Цепи (см. ниже). Кроме того, он дает доступ к заменяемым талантам, которые предоставляют вам возможность для экзотических маневров и тактик. Эти деяния позволят добавить вам больше контроля для ваших рукопашных атак.

Поскольку черты оружейного мастерства большой фокусировки и подготовки, каждый из них рассматривается как мультиклассовый навык.

Тренированность с Шипованной Цепью [Мультикласс]

Требования: Лов 13

Преимущества: Вы получаете опыт владения шипованной цепью. Вы можете использовать шипованную цепь как двойное оружие и легкий клинок. Как двойное оружие, шипованная цепь наносит 2к4/2к4 урона, и получает свойства неосновной руки. Для

большей информации о двойных оружиях, см. AV, стр. 10.

Новичок с Шипованной Цепью

Требования: Тренированность с Шипованной цепью, 4 уровень.

Преимущества: Вы можете обменять один талант На сцену 3 уровня или выше на Сбивание Цепью.

Сбивание Цепью

Талант - Черта

Вы внезапно выбрасываете цепь и сбиваете вашего врага на землю.

На сцену * Военное, Оружие

Требует: Вы должны владеть шипованной цепью.

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Ловкости, пододвинуть цель на 2 квадрата и цель сбита с ног.
На 11 уровне увеличение урона до 2 (Ор).
На 21 уровне, увеличение урона до 3 (Ор).

Эксперт Шипованной Цепи

Требования: Тренированность с Шипованной цепью, 8 уровень.

Преимущества: Вы можете обменять один прием 6 уровня или выше на Цепную Опеку.

Цепная Опека

Талант - Черта

Вы занимаете боковую стойку, раскручивая цепь над головой и пристально наблюдая за врагами, ожидая возможности нанести удар.

На день * Военное, Оружие, Стойка

Требует: Вы должны владеть шипованной цепью.

Малое действие На себя

Эффект: Вы угрожаете всем квадратам в пределах вашей досягаемости.

Специалист Шипованной Цепи

Требования: Тренированность с Шипованной цепью, 10 уровень.

Преимущества: Вы можете обменять один талант 9 уровня или выше на Шипованные оковы.

Шипованные Оковы

Талант - Черта

С выдающейся ловкостью, вы спутываете вашего врага цепью, заставляя его сжаться от шипов, и получаете возможность контролировать его передвижение.

На день * Военное, Оружие

Требует: Вы должны владеть шипованой цепью.

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Рефлексов

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Ловкости, и цель схвачена. Вы можете продолжить захват, пока цель находится в пределах вашей досягаемости. Цель получает штраф -2 к попыткам побега.

На 15 уровне, урон увеличивается до 2 (Ор).

На 25 уровне, урон увеличивается до 3 (Ор).

Промех: Половина урона и цель захвачена; Вы можете продолжить захват, пока цель находится в пределах вашей досягаемости.

Эффект: Пока цель остается захваченной, вы можете сдвигать цель на 1 квадрат малым действием. Когда вы продолжаете захват цель получает урон 1 (Ор).

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ШАДАР-КАЕВ

Раньше шадар-каи были обычными людьми, уроженцами мира смертных. Все они принадлежали к многочисленному племени, и называли себя шадар-кай. Эти ранние люди были свидетелями проявления Нерулла, бога смерти, поглотивший множество душ, которые стали его силой. Так же они боятся непознанной пустоты смерти, в которую большинство душ уходят даже сейчас. Когда Королева Воронов убила Нерулла и стала божеством, в давно забытые века, шадар-каи заключили с ней договор. Они пообещали служить, как ее смертные представители, и взамен, она дала им невероятно долгую жизнь и свободу от тлена. Шадар-каи верят, что с этим договором, они стали избранным народом смерти и зимы.

Шадар-каи пришли в Мир Теней, и поселились своими обществами на границах Летерна, домена Королевы Воронов. Жизнь в тени изменила внешность и форму этих людей. В итоге, они оказались так непохожи на обычных людей, что стали отдельным видом. Когда они расселились по территории Мира Теней, и стали влиять на мир смертных, название их племени, стало названием их расы.

Согласно договору с Королевой Воронов, каждый шадар-кай является инструментом смерти и рока. Королева Воронов не требует от шадар-каев поклонения, хотя и получает его в избытке. Она требует от них только того, чтобы они хранили свою верность этому договору, независимо от своих

верований. Поэтому большинство шадар-каев сохраняют безжалостность в смерти и пытаются наказывать тех, кто бросает вызов судьбе. Но при этом, шадар-каи верят, что никто по настоящему не знает, что хранит судьба.

Следовательно, каждый шадар-кай пытается сделать свою судьбу лучшей, из всех возможных. Шадар-каи живут экстремальной жизнью, не только чтобы избежать тяжести Мира Теней, но так же, чтобы испытать судьбу, и гарантировать себе великий жребий. Все шадар-каи надеются на некоторую долю бессмертия, будь то жизнь в легендах, печальное служение Королеве Воронов, или истинное бессмертие. Эта вера приводит шадар-каев к великим делам. В результате, народ шадар-каев можно считать самым активным и успешным среди всех.

ШАДАР-КАИ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Любая кампания, в которой есть место смерти, тени, и/или Миру Теней, может иметь место для Шадар-каев. В фантастическом мире игры Dungeons&Dragons®, жестокие посланники смерти, как нейтральная сила, дает игрокам широкое поле для экспериментов. Типичные шадар-каи – это воины владеющие цепью, или двумя катарами, а возможно следопыты, плуты или воины. Шадар-каи принимают смерть и являются воинами по жизни, так же они уважают индивидуальное самовыражение и личные таланты. Как и люди, они уважают магию, и ее возможность предсказания, которое позволяет увидеть нити судьбы. Каждый шадар-кай связан с Королевой Воронов и ее философией, но при этом свободны выбирать свой путь, который может увести от мрака Мира Теней. Как носители смерти и искатели мрака, шадар-каи рождены для приключений.

Если шадар-каи представлены здесь так, как описаны в основных D&D играх, не подогнанные под ваш мир, а многочисленные возможности дают игрокам доступ к этой очаровательной расе. Одна из таких альтернатив, это изображение шадар-каев в роли необычных фей, служащих Зимней Свитой Страны Фей. Эта точка зрения, возвращает шадар-каев к их корням в Книге Извергов 3 Редакции. Так же это делает шадар-каев менее затронутыми связями смерти, зимы и жестокости. Вместо этого, шадар-каи могут быть смертным народом, которые сражались на стороне

Изначальных в Войне Рассвета. С поражением древних элементарей, боги прокляли шадар-каев, или возможно, они сами изгнали себя в тень. Может быть, шадар-каи коренной народ Мира Теней, как элдрины в Стране Фей. Даже если вы не планируете использовать жизнь в тени в вашей кампании, шадар-каи могут быть простыми смертными, которые жили рядом с зоной, источающей энергию смерти. Они могли быть прокляты редкой болезнью в прошлом, и теперь стремятся изменить свою судьбу. Уникальная индивидуальность, которая присуща шадар-каям, может быть следствием проклятия смерти или бременем семейного проклятия, которое связано с тьмой.

ШАДАР-КАИ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ

В кампании Забытых Королевств®, шадар-каи могут появляться в большом количестве, рожденные вреду цивилизации людей Шэйда, в поколении после возвращения из тени, в мир смертных, города Нетерез. Так же, они могут быть людьми Шэйда, которые избрали свой собственный путь в тени, отдельно от Незерила. В глуши Мира Теней Фаэруна и Подземья, шадар-каи имеют анклав уникальных обществ, отличные от Незерила, и более похожие на тех, что описаны здесь. Шадар-каи Нетреза могут быть более зловещими. Каждый из этих случаев служит примером возможностей, для включения шадар-каев в миры других кампаний.

ШАДАР-КАИ В ЭБЕРРОНЕ

В кампании Эберрона®, шадар-каи могут быть представлены так, как описано в этой статье. Они так же являются людьми, и из-за своего страха смерти они заключили ритуальный договор с Путником и обосновались в Доллуре. Теперь они мрачные обитатели Мира Теней, которые сражаются против апатии и мрака своим бешеным ритмом жизни. Большинство шадар-каев почитают Темную Шестерку, поклоняются Путнику и его учению искусства, перемен и обмана. Хотя шадар-каи склонны к отсутствию мировоззрения, многие из них, так же почитают Тень, Ярость и Насмешку – последние из которых дают шадар-каям их традиции ритуалов, татуировки, шрамирование и украшение пирсингом, как путь боевого увядания в тени Доллура. Некоторые шадар-

каи поклоняются Балинору, на охоте, и Дол Дорну – в боевом героизме. Из их поселений в Мире Теней, шадар-каи распространяются во все уголки Эберрона в поисках впечатлений, богатства и силы. Они предпочитают города Кхорваира, такие как Шарн, где они могут смешаться в хаосе городской жизни.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Следующие пути совершенства соответствуют культуре и традициям шадар-каев.

Верный Жнец

До сих пор тебе удавалось избежать смерти. Но теперь я нашел тебя.

Требование: Шадар-Кай.

Не зависимо от вашей религии, традиции вашего народа, текущие в ваших венах, берут свое. В них течет темная кровь предопределенности деяний; и тот, кто совершит такое деяние, в свою очередь пойдет по дороге, о которой мечтает почти каждый шадар-кай. Природное течение вашей жизни, похоже, завершает договор вашего древнего народа, против тех, кто стоит против естественной смерти существ. Через ваше намерение усиления вашей природы или благодаря счастливному случаю, ваше тело взрастило силу в смерти. Вы ищите тем, кто бросил вызов смерти и судьбе, особенно существ, которые имеют бессмертную природу, или им подобные. Вы избавляете их от сладкой свободы смерти, отправляя их в руки пустоты. Их сопротивление для вас ничто. Вы – воплощение неизбежности и рока. В своей ужасной силе, однажды вы надеетесь обрести истинное бессмертие, помимо вашей вечной жизни в легендах.

Особенности Пути Верного Жнеца

Смертельное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, для проведения атаки, эта атака игнорирует все сопротивления, бестелесность и отменяет регенерацию цели (если она есть), до конца вашего следующего хода.

Кровавое Призвание (11 уровень): Когда ваша атака делает цель раненой, она предоставляет вам

боевое преимущество до тех пор, пока остается раненой.

Твердый дух (16 уровень): Когда существо проводит атаку против вашей Стойкости или Воли и промахивается, вы получаете временные хиты, равные ½ вашего уровня + модификатор Телосложения.

Таланты Верного Жнеца

Когда вы выбираете путь совершенства Верный Жнец, вы выбираете характеристику, на которой будут основываться ваши броски рукопашной атаки и урона. Выбранный параметр должен быть в списке первичных для вашего класса, например Сила для Воина. Когда таланты Верного жреца приводят ссылку на Выбранный Параметр, используйте его значение или модификатор.

Пожидающее Разрушение Атака Верного жнеца 11

Ваш удар сокрушает поток жизненной силы вашего врага, уменьшая его природную устойчивость.

На сцену* Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Выбранный Параметр против Стойкости

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Выбранного Параметра, и цель получает уязвимость 5 всему урону (спасение оканчивает).

Зловещее Восстановление Прием Верного жнеца 12

Сразу после того, как вы получили смертельную рану, вы слышите голос Королевы Воронов, который оживляет вашу душу. Затем, шокируя вашего врага, вы немедленно наносите яростный удар.

На сцену

Не действие На Себя

Условие: Вы провалили спасбросок от смерти.

Эффект: Вы перебрасываете ваш спасбросок от смерти с бонусом +5. Если результат этого броска равен 20 или выше, к возможности потратить исцеление, вы можете немедленно встать (не действие).

Пиршество Жнеца Атака Верного жнеца 20

Ваш сокрушительный удар высасывает жизненную энергию из ваших врагов.

На день* Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Выбранный Параметр против Стойкости

Попадание: Урон 4(Ор) + модификатор Выбранного Параметра.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы можете потратить исцеление.

Вестник Рока

Конец твоих дней близок, потому что перед тобой стоит сильнейший враг, из всех, когда-либо встречаемых тобой. Судьба твоей жизни зависит от меня.

Требование: Шадар-Кай.

Вороньи Собрания шадар-каев ваша сцена, где мифы обретают жизнь. Вы достигли известности среди себе равных, и запечатлели все на своем теле. Слова, которые вы произносите среди своей ровни и новичков, рассказывают историю о ваших свершениях и великих подвигах. Из всех битв вы выходили непобежденным. Все сомнения вы развеиваете доказательствами, возможно даже жестоким показом соевой силы. Вы говорите о смерти врагов и о своей неизбежной победе, им прямо в лицо. Возможно вы даже выучили все о своих величайших врагах, рассказывая о им том, как сплелись пути судьбы, которые привели их к вам в руки. Вы владеете искусством воронения на мистическом уровне. Клятвы и хвастовство вы объявляете со зловещей тенью рока. Противники дрожат перед вашими смелыми речами, а ваши союзники знают, что вы клянетесь, а не надеетесь. Вы подтверждаете, что хвастовство действительно стоит того, если все, хвастаетесь, истинная правда.

Особенности Пути Вестника Рока

Грохочущее действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия на дополнительную атаку, атака таланта, который вы используете, получает ключевое слово Грохот (см. Таланты Вестника Рока).

Торговец Страха (11 уровень): Когда вы проводите атаку талантом, который имеет ключевое слово Грохот, цель будет страдать от эффекта грохота, даже если вы промахнулись.

Укрепление Страха (16 уровень): Когда вы проводите атаку талантом, который имеет ключевое

слово Грохот, и уменьшаете хиты цели до 0 или ниже, вы можете немедленно потратить исцеление свободным действием.

Таланты Вестника Рока

Таланты Вестника Рока используют следующее ключевое слово, описанное в МР и РНВ 2.

Грохот: Если вы тренированы в Запугивании и наносите урон атакой с ключевым словом Грохот, цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Существо иммунное к страху не получает штраф.

Ослабляющая Гордость Атака Вестника Рока 11

Ваше запугивающее заявление вселяет страх в вашего врага, который теперь ожидает от вас худшего.

На сцену* Психический, Грохот

Свободное действие Ближняя вспышка 3

Условие: Когда вы раните врага, или опускаете его хиты до 0 или ниже.

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма +4 против Воли

Особое: Харизма +6 против Воли, на 21 уровне.

Попадание: 2к10+модификатор Харизмы, психического урона.

Ускоренное Принуждение Прием Вестника Рока 12

Вспышкой ненависти, резким словом и кровавой яростью, вы запугиваете вашего врага, показывая его положение.

На сцену * Страх

Малое действие

Эффект: Вы можете провести немедленную проверку против Воли врага. Если она успешна, вы получаете боевое преимущество против врага, до конца вашего следующего хода.

Особое: Если вы наносите критическое попадание любой атакой, вы восстанавливаете использование этого таланта.

Роковое Обещание Атака Вестника Рока 20

Вы заставляете врага замереть, благодаря своей ритуальной гордости, и предоставляете себе и союзникам возможность использовать эту ситуацию.

На день* Психический, Грохот

Свободное действие Ближняя вспышка 5

Условие: Когда вы раните врага, или опускаете его хиты до 0 или ниже.

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Харизма +6 против Воли

Попадание: Урон психической энергией

2к10+модификатор Харизмы и цель изумлена и замедлена (спасбросок оканчивает оба). Так же, цель страдает от эффекта грохота, до конца сцены.

Промак: Половина урона и цель страдает от эффекта грохота, до конца сцены.

ЭПИЧЕСКАЯ СУДЬБА

Следующая эпическая судьба, является конечной среди бесчисленных путей шадар-каев.

Истинный Ворон

Все ваши клятвы завершены, а ваша судьба запечатлена в легендах. Смерть теперь любит вас больше, чем любого другого.

Требования: 21 уровень, шадар-кай, должен поклоняться Королеве Воронов.

Ваши путешествия, наконец, сделали вас победителем многочисленных опасностей и образцом для всего народа шадар-каев. Вы путешествовали по планам, как активный участник договора, который определяет традиции шадар-каев. На своем пути, вы показали уважение к смерти, которое она заслуживает, и истинную преданность ей. Исполняя договор шадар-каев, вы повергали таких врагов, которых трудно даже представить. Но вы выстояли. Сущности космоса узнавали и боялись вас, признавая в вас посланника изменчивой фортуны. Даже те, кто не знал вас, чувствовали что к вам благосклонна сама смерть, и это стало для вас величайшей наградой, которую только мог пожелать шадар-кай.

Бессмертие

Непоколебимый в своей вере богине и убеждениям своего народа, вы стали его величайшим представителем. Ваше имя станет темным напоминанием всем шадар-каям, которые стремятся достичь векового величия. Возможно вы даже растопите холодное сердце зимы и восстанете выше тех, кто должен был просто вступить в ранг Присягнувшего Печали.

Правая Рука Королевы: Ваша финальная судьба окончена, и вы всецело вступаете в великую жизнь. Смерть больше не преследует вас, но взамен она взяла вас ближе под свое черное крыло. Хотя даже боги могут умереть, вы почти бессмертны в своем теле и в легендах.

Теперь настало время для того, что бы служить вашей великой королеве. Вы получаете власть над властью границ Летерна и управляете Рыцарями Ворона, и благородными Присягнувшими Печали, которые следят за этими землями. Если сейчас наместник Летерна существует, возможно, вы станете силой Королевы Воронов, несущей смерть всем ее оставшимся врагам.

В любом случае, вы гордо стоите рядом с божеством вашего народа, как икона, стать которой может каждый шадар-кай. Вы служите ей как советник, доверенное лицо, и возможно, даже любовник. Что вы будете делать теперь, когда на вас может повлиять только ваша богиня? Вы можете заступиться за ваш народ? За мертвых? За величайших из них, за героев, злодеев, которые идут своим путем... в вашей тени?

Жажда власти все еще горит в вас, и руководит вашими действиями? Вы знаете, так же как и Королева Воронов, которая убила древнего бога смерти, что и смерть может умереть. Возможно однажды, трон вашей богини перейдет к вам?

Особенности Истинного Ворона

Быстрое Тело (21 уровень): Вы получаете бонус +2 к Телосложению и получаете количество дополнительных хитов, равное вашему новому модификатору Телосложения. Вы не получаете штраф смерти, когда возвращаетесь к жизни после ритуала Поднять Мертвого.

Жизненный Цикл (24 уровень): Когда вы проводите спасбросок от смерти, вы получаете накопительный бонус +2 к спасброскам и всем защитам до конца сцены. Каждый раз, когда вы проводите спасбросок от смерти, бонус прибавляется к любому имеющемуся бонусу, от предыдущих спасбросков от смерти.

Кроме того, если результат вашего спасброска от смерти равен 20 или выше, вы не тратите исцеление, но получаете хиты равные его значению.

Компаньон Смерти (30 уровень): Когда вы убиваете существо, из трупа существа формируются частицы лича (см. ММ, 176). До конца сцены, вы считаете частицы лича, как если бы управляли ими. В конце сцены, любые частицы лича, которые служили вам в течение сцены, немедленно уничтожаются.

Таланты Истинного Ворона

Энергия Вечной Жизни

**Прием Истинного
Ворона 26**

Ваше тело, разум и дух полностью взаимосвязаны, и преодолевают большинство ослабляющих эффектов.

На день

Не действие На Себя

Эффект: Если на вас действует один или несколько эффектов, которые заканчиваются по спасброску, вы немедленно совершаете успешный спасбросок против всех этих эффектов.