Чудовища

Напоминаю, что Чудовища могут иметь круги в других классах (за исключением клириков и обезманенных (первых от проклятий охраняет их бог, вторых – сила духа)), но не выше второго круга. Количество школ при этом не ограничено. На третьем круге душа человека становится достаточно сильна, чтобы сопротивляться практически любому проклятью.

Нечудовищные подклассы считаются дополнительными подклассами.

Лоа.

Описание: во время катастрофы Прорыва маги школы шаманизма получили мощнейший удар. Большая их часть погибла, не выдержав вызванной Прорывом бури в межплановом Эфире. Выжили только те, кто в момент катастрофы непосредственно применял магию своей школы. Этих магов сплавило воедино с оказавшимися поблизости демонами Промежутка. Большинство лоа признают, что они прокляты, и считают, что это ужасно. Они не стремятся увеличивать свою численность. Но иногда дети с сильной склонностью к шаманизму все же не успевают пройти инициацию в другую школу до того, как их настигнет зов Промежутка. Такие дети пополняют ряды лоа.

Отличительные черты: тела лоа мутируют в гротескные и зачастую неочевидные отображения сущности слившегося с ним духа. Лоа, принадлежащие к Шпилю Духов – последней оставшейся после катастрофы школы шаманов – дополнительно носят красно-золотые мантии с оккультными символами.

Способности: лоа не растеряли своих навыков в работе с духами промежутка: призыв, связывание, создание фетишей, черпание силы. Помимо этого, они, благодаря слиянию с демоном, обладают доступом к силам своего демона и сырой энергии промежутка.

Угроза человечности: демон внутри лоа не теряет своих желаний, что вместе с его нечеловеческой логикой и полным отсутствием представления об этике, представляет сильную угрозу для рассудка носителя.

Бестии

Описание: бестии появились аналогично лоа из темных магов школы призыва, соединившись с обитателями своего основного плана Галоба. В отличие от лоа, бестии не считают себя проклятыми, а видят в своем состоянии лишь естественную эволюцию (аналогично друидам). Но загвоздка в том, что хаос Галоба изначально враждебен материальному плану, и даже свет солнца губителен для бестий и их магии.  
Также в отличие от лоа, бестии не имеют единой структуры, а разделены на многочисленные культы, основной целью которых является накопление Силы и упрочнение присутствия в материальном плане глав этих культов.

Отличительные черты: так как основные способности бестий происходят от мутаций хаоса, бестии мутируют на протяжение всей своей жизни. Особо старые и могущественные зачастую полностью утрачивают даже отдаленное сходство с человеком. Принадлежащие к культам также часто носят атрибутику своих культов.

Способности: бестии сохранили свои способности демонологов-призывателей, хотя они и слабее, чем аналогичные способности у лоа из-за того, что человеческая часть души бестий подавляется демонической. Взамен бестии, как правило, обладают широким набором мутаций и способностей, дарованных хаосом.

Угроза человечности: бестии не цепляются за свою человечность и, как правило, довольно быстро ее теряют. Для тех же немногих, что не следуют общей идеологии этой школы, главной угрозой является Шепот Хаоса – постоянно звучащие в голове голоса бесконечного числа рабов и порождений Галоба, склоняющие бестию к окончательному слиянию с Хаосом.

Оборотни

Описание: оборотни – это бывшие представители светлой части школы анимализма. Они пострадали из-за своей тесной связи с духами природы, по которым также ударил Прорыв. Большая часть живущих на материальном плане духов природы погрузилась в яростное безумие, а вслед за ними этот эффект коснулся и светлых анимагов – они больше не могли полностью контролировать звериную часть своей сущности.

Отличительные черты: доступные для игры оборотни – это, как правило, потомки анимагов, ушедших в добровольное изгнание в глухие места полигона Фейнур для поиска спасения от своего проклятия, потому что остальные оборотни окончательно утратили человеческий разум. Изгнанники же живут немногочисленными общинами, как правило, в диких местах, где сохранились незатронутые безумием Ярости духи природы. Эти общины по социальному укладу представляют собой нечто среднее между человеческим сообществом и звериной стаей.

Способности: самая приметная способность оборотней – это их возможность превращения, дарованная оборотню его тотемным духом животного. Помимо этого, оборотни ограниченно владеют магией элементов и магией природы. Также оборотни могут использовать способности Ярости, которые позволяют им преодолевать пределы своих физических и ментальных возможностей.

Угроза человечности: Ярость дает очень большую силу каждому оборотню, но каждое обращение к Ярости разрушают остатки человеческой личности в оборотне. Помимо этого, нельзя забывать и о безумных духах природы, которые стремятся распространить свое безумие на сохранивших рассудок оборотней и духов.

Биоморфы

Описание: биоморфы – это бывшие представители темной части школы биомантии. Они пострадали из-за своей тесной связи со своим духом-покровителем (Амелером), по которому также ударил Прорыв, убив его и разорвав на множество частей, после чего сила, удерживающая разум в биоморфах, иссякла, и их индивидуальные личности начали растворяться в коллективном псевдо-сознании представителей их школы.

Отличительные черты: из-за постоянного страха утратить свою индивидуальность, большая часть биоморфов старается держаться подальше от своих соратников по школе. Пример Ульев Плоти – гигантсикх организмов, получившихся после слияния нескольких десятков биоморфов, является в кошмарных снах многим темным биомантам. При этом большая часть членов этой школы видят своей высшей целью поиск осколков Амелера и воскрешение этого великого духа.

Способности: способности биоморфов не сильно изменились после прорыва, разве что из-за усилившейся ментальной связи между членами школы, многие техники и методики, многие века считавшиеся запретными, теперь доступны каждому биоморфу. В остальном способности остались теми же: контроль своего тела, биоморфизм.

Угроза человечности: душа и личность каждого биоморфа с огромным трудом удерживается в однородной биомассе, из которой состоят их тела. Каждое поглощение или потеря значительной части биомассы может привести к потере части личности.

Вампиры

Описание: вампиры – это высшая нежить, созданная лич-лордами для проведения тайных операций среди живых, однако к настоящему моменту вампиры разделились на три враждующих лагеря: клан Чести (сохранивший верность лич-лордам), клан Гнева (желающий свергнуть владычество личей) и Белый клан (наиболее таинственный и загадочный).

Отличительные черты:

- клан Чести: как правило, появляются в землях живых только для тайных операций в интересах лич-лордов, поэтому тщательно маскируются и стараются не выделяться.

- клан Гнева: по большей части состоит из озверевших маньяков, ослепленных жаждой крови. Выглядят они соответствующе.

- Белый клан: информация выдается только при личном обсуждении с мастером и вообще они слишком редкие, чтобы их давать играть играчкам

Способности:

- клан Чести: как и все вампиры, используют способности, увеличивающие их физические возможности, а также многочисленные могущественные артефакты личей и магию смерти

- клан Гнева: в отсутствие доступа к арсеналу лич-лордов, за века с момента своего возникновения развили естественные вампирские способности до потрясающих высот. Также они достигли немалого в использовании магии крови.

- Белый клан – обсуждаемо с мастером, но лучше не надо

Угроза человечности:

- клан Чести: своеобразная мораль лич-лордов и практически полное отсутствие свободы воли у вампиров этого клана постепенно превращают их в бездушных и безвольных исполнителей воли лич-лордов.

- клан Гнева: свобода и вседозволенность, идеи которых пропагандируют основатели клана Гнева, очень быстро превращают вампира в полуживотное, озабоченное лишь удовлетворением своих инстинктивных желаний.

- Белый клан: посмотрите на пункты выше и попробуйте угадать.

Описание:

Отличительные черты:

Способности:

Угроза человечности: