

- Волшебник (ПХБ – Воплощение, Вызов, Иллюзии, Некромантия, Ограждение, Очарование, Преобразование, Прорицание, УА – Теургия, Песнь Клинка),
- Кровавый Охотник (Мутанты, Призрачные Убийцы, Осквернённые Души).

11. Доступные Предыстории:

- Проклятый (Сердце Тьмы),
- ООТА – (Обитатель Глубин, Опыт Спуска в Подземье),
- ККД – (Шпион в Драконьем Культе, Драконолог),
- ПХБ – Прислужник (Приют Для Верующих),
- ПХБ – Шарлатан (Поддельная Личность),
- ПХБ – Преступник / Шпион (Криминальные Связи),
- ПХБ – Артист / Гладиатор (По Многочисленным Просьбам),
- ПХБ – Народный Герой (Деревенское Гостеприимство),
- ПХБ – Гильдейский Ремесленник / Гильдейский Купец (Членство в Гильдии),
- ПХБ – Отшельник (Откровение),
- ПХБ – Благородный (Привилегированность) / Рыцарь (Слуги),
- ПХБ – Чужеземец (Странник),
- ПХБ – Мудрец (Исследователь),
- ПХБ – Моряк (Поездка на Корабле) / Пират (Дурная Репутация),
- ПХБ – Солдат (Воинское Звание),
- ПХБ – Беспризорник (Городские Тайны),
- СКАГ – Городской Стражник / Сыщик (Намётанный Глаз)
- СКАГ – Клановый Ремесленник (Уважение Крепкого Народа)
- СКАГ – Учёный-Затворник (Доступ к Библиотеке)
- СКАГ – Придворный (Придворный Функционер)
- СКАГ – Представитель Фракции (Убежище)
- СКАГ – Дальний Путешественник (Все взгляды прикованы к Вам)
- СКАГ – Наследник (Наследие)
- СКАГ – Рыцарь Ордена (Рыцарские Связи)
- СКАГ – Ветеран Наёмник (Жизнь Наёмника)
- СКАГ – Городской Охотник за Головами (Ухо к Земле)
- СКАГ – Утгардтский Соплеменник (Утгардтское Наследие)
- СКАГ – Дворянин Глубоководья (Поддержание Стиля)

Бафомет

- 01-20 «Моя злость поглощает меня. Со мной невозможно договориться, когда я в ярости»
- Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала персонаж будет совершать поступки, противоположные тем, которые предлагает НИП.
- 21-40 «Я опускаюсь до звериного поведения, выглядя скорее диким животным, нежели разумным существом»
- Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж будет груб в своих словах и действиях, и получит помеху на все проверки Харизмы.
- 41-60 «Весь мир - это мои охотничьи угодья. Все остальные - моя добыча»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж будет пытаться убить любых встреченных НИП, не состоящих в его группе, кроме тех случаев, когда силы его противников очевидно превосходят его силы или силы его группы. Этот эффект длится до конца следующего продолжительного отдыха.
- 61-80 «Я легко поддаюсь ненависти, которая вскоре взрывается вспышкой ярости»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда происходит одно из следующих событий:
- в поле зрения персонажа попадает существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами;
 - переговоры с НИП заканчиваются не тем результатом, которого добивался персонаж.
- В случае провала персонаж немедленно нападает на врага или собеседника.
- 81-00 «Я не считаю тех, кто выступает против меня, равными себе. Для меня они просто звери, созданные быть жертвами.»
- Начиная социальное взаимодействие с каким-либо НИП, совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала персонаж будет общаться с собеседниками высокомерно и устрашающе, получая преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) и помеху на проверки Харизмы (Обман и Убеждение).

Демогоргон

- 01-20 «Кто-то собирается убить меня. Я должен напасть первым, чтобы остановить их!»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда происходит одно из следующих событий:
- персонаж замечает скрывающегося от него существо (с преимуществом, если существо знакомо персонажу и дружелюбно по отношению к нему);
 - в поле зрения персонажа попадает существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами;
 - НИП пытается запугать персонажа или угрожать ему.
- В случае провала персонаж немедленно нападает на врага или собеседника.
- 21-40 «Есть лишь одно решение для моих проблем: убить их всех!»
- В тех случаях, когда какое-либо существо или группа существ мешают достижению целей персонажа, он должен совершить спасбросок Мудрости Сл 15. В случае провала персонаж немедленно нападает на это существо или группу существ, кроме тех случаев, когда силы его противников очевидно превосходят его силы или силы его группы.
- 41-60 «В моей голове более одного разума.»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 10. В случае провала у персонажа пробудится его вторая личность. Когда этот эффект возникает впервые, выберите одну из предостерогий, отличных от вашей изначальной, и позамитуйте из нее черту характера, идеал, привязанность и слабость. Они будут заменять все ваши изначальные соответствующие характеристики до окончания эффекта (за исключением слабостей, полученных от безумия). Этот эффект длится до конца следующего продолжительного отдыха. При повторном возникновении этого эффекта вторая личность будет той же самой, что и при прошлом возникновении этого эффекта. Слабости, полученные от безумия во время действия эффекта, будут действовать и на первую личность.
- 61-80 «Если ты не согласишься со мной, я заставлю тебя согласиться силой.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП не соглашается с точкой зрения персонажа. В случае провала персонаж нападет на существо.
- 81-00 «Я не могу позволить кому-либо касаться того, что принадлежит мне. Они могут попытаться украсть это у меня!»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП прикасается к вещам, принадлежащим персонажу. В случае провала персонаж нападет на существо.

Джублекс

- 01-20 «Я должен проглотить все, что смогу!»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 15. В случае провала до следующего продолжительного отдыха персонажу будет требоваться в два раза больше пищи, чтобы не получить уровень истощения.
- 21-40 «Я откажусь расставаться с любой из своих вещей.»
- Каждый раз, когда персонажу приходится отдавать что-то из своего имущества (при торговле, обмене и т.д.) совершайте спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж не станет отдавать эту вещь. Бросок совершается отдельно на каждую вещь.
- 41-60 «Я сделаю все, что смогу, чтобы заставить других есть и пить сверх их меры.»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала до следующего продолжительного отдыха персонаж будет тратить все свои ценности исключительно на приобретение пищи для группы, если таковая возможность имеется.
- 61-80 «Я должен завладеть столькими материальными благами, сколькими смогу.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда в поле зрения персонажа оказываются драгоценности, деньги или экипировка редкостью «необычное» или более редкая. В случае провала, персонаж будет любыми способами пытаться достать увиденную вещь. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, переставая желать увиденной вещи при успехе.
- 81-00 «Моя личность не имеет значения. Я - это то, что я поглощаю.»
- Персонаж лишается своих черт характера, идеалов и привязанностей, а его мировоззрение сменяется на нейтральное.

Оркус

- 01-20 «Я часто бываю задумчивым и мрачным, размышляя о невыносимости жизни.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать с помехой броски Мудрости и Харизмы.
- 21-40 «Я вынужден заставлять слабых страдать.»
- В тех случаях, когда персонаж желает чем-либо помочь НИП, вы должны совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала персонаж не станет помогать.
- 41-60 «Меня не терзают угрызения совести, когда я беспокою мертвых, пытаюсь лучше понять смерть.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 13 каждый раз, когда в поле зрения персонажа попадают мертвые тела, захоронения или нежить. В случае провала персонаж будет изучать объект своего интереса в течение 1к10 минут. Для этого он будет вскрывать могилы и призывать духов умерших. Если персонаж обладает возможностью читать заклинание разговор с мертвыми [speak with dead], он воспользуется им. В этом случае он будет расспрашивать призрака мертвеца о том, как тот умер. Этот эффект не возникнет снова, пока персонаж не совершит продолжительный отдых. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.
- 61-80 «Я стремлюсь к тому, чтобы обрести вечное существование, став нежитью.»
- Если персонажу удается найти способ стать нежитью, он им воспользуется. В противном случае он будет его искать.
- 81-00 «Я тону в осознании бессмысленности жизни.»
- Совершите спасбросок Мудрости Сл 12 в том случае, если хиты персонажа опускаются до 0 и ему приходится совершать спасброски против смерти. В случае провала спасброски против смерти будут совершаться со штрафом -2.

Йенугу

- 01-20 «Меня охватывает гнев, и я пытаюсь разжечь его в окружающих, чтобы собрать разъяренную толпу.»
- В том случае, если намечается сражение (или если оно уже идет), и неподалеку от персонажа есть мирные гуманоиды, совершите спасбросок Мудрости Сл 16. В случае провала он каждый свой ход будет тратить дополнительное действие на проверки Харизмы (Запугивание) Сл 18 в попытках вовлечь мирных гуманоидов в битву. Это может выражаться в яростных криках или зверских жестях. Если вышеупомянутая проверка Харизмы будет успешна, мирные гуманоиды начнут сражаться на стороне персонажа, вне зависимости от своего физического состояния и обмундирования.
- 21-40 «Плоть других разумных существ восхитительна на вкус.»
- Совершите спасбросок Мудрости Сл 15, если рядом с персонажем находится свежий труп или мясо гуманоида. В случае провала персонаж начнет его есть или, если он сыт, готовить из него рационалы пищи. Если персонаж испытывает истощение, вызванное голодом, спасбросок автоматически проваливается. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает.
- 41-60 «Я осуждаю законы и обычаи цивилизации и стремлюсь вернуться в более примитивные времена.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать с помехой броски Интеллекта и Харизмы.
- 61-80 «Я жажду смертей, и я сразу начинаю сражение в надежде увидеть кровопролитие.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, в поле зрения персонажа попадает существо или группа существ, враждебных по отношению к нему, или являющихся его врагами. В случае провала персонаж немедленно нападает на врага.
- 81-00 «Я собираю трофеи с трупов тех, кого я убил, делая из них украшения.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 после каждого окончания сражения. В случае провала персонаж будет в течение 1к10 минут заниматься сбором трофеев с трупов поверженных существ. Собранные трофеи определяются МП. Персонаж всегда носит эти трофеи на виду.

Заггтмой

- 1-20 «Вокруг себя я вижу образы, невидимые для остальных.»
- Совершите спасбросок Мудрости Сл 16 в том случае, если персонаж испытывает стресс или если в его поле зрения находится иллюзия, которую он считает реальной. Персонаж получает помеху на проверки Интеллекта и Мудрости, а также спасброски, направленные на разоблачение иллюзии.
- 21-40 «Я периодически вапаю в кататоническое состояние, подолгу смотря валь невидящим взглядом.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет подвержен кататонии. Получение любого урона выводит его из этого состояния.
- 41-60 «Я вижу измененную версию реальности, и мое сознание убеждает себя в том, что она истинна, даже не смотря на то, что многочисленные доказательства утверждают обратное.»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 14. В случае провала персонаж начинает испытывать на себе эффекты заклинания воображаемая сила [phantasmal force] (Сл 14). Когда и где будут возникать иллюзии, порожденные заклинанием, определяет МП.
- 61-80 «Мое сознание постепенно ускользает от меня, а интеллект притупляется.»
- После каждого продолжительного отдыха совершайте спасбросок Мудрости Сл 14. В случае провала персонаж будет совершать проверки Интеллекта с помехой. Действие этого эффекта оканчивается после продолжительного отдыха.
- 81-00 «Я постоянно чешусь от невидимых грибковых инфекций.»
- Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый час. В случае провала персонаж начинает чесаться и получает 1 режущего урона.