

# Встречный Зеркалит

Бродит по холмам, вылавливая редкие отдельные источники света. При нахождении таковых достаточно быстро их высасывает или уничтожает в соответствии с неизвестными мотивами.

При отсутствии сильного ветра достаточно сильно выдаёт своё месторасположение высокими звенящими звуками, заглушающими даже топот ног.

Достаточно тяжёлый, неповоротливый и медлительный.

Может «сагриться» на случайный проблеск на доспехе, оружии или любых элементах одежды. В этом случае незамедлительно идёт в атаку.

Агрессивное состояние выдают парящие вокруг осколки, которых в активной фазе становится ощутимо больше, а их скорость вращения вокруг основного тела заметно возрастает.

Боя с этим существом лучше избегать вовсе, либо постоянно менять позицию, стараясь не попадаться в отражение на его осколках. Невообразимым образом создание может фиксировать отражённые части и менять их местами, либо же вовсе отсекать, что приводит к кошмарным изменениям в реальном мире.

Мрвз:
Класс Доспеха:
Хиты:
Скорость:

Навыки:
Чувства:
Языки:
Опасность:

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР | Иммунитет/Сопр.: |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Темнозарный Шериф

Всякое достаточно разрушительное деяние на изменённых землях может спровоцировать появление этого существа. Тёмный незримый наблюдатель, облачённый в неизменно белоснежный шарф. Над его головой перетекает кольцо практически чистой черноты, непроглядной и холодной.

В качестве наказания за первый проступок он одаривает неугодных толстой металлической звездой неточной формы. Этот артефакт приклеивается намертво к любому материалу, моментально увеличиваясь в весе в несколько раз.

Носить такое можно, но тяжело. При повторном злодеянии нарушитель просто исчезает в сгустках бурлящей темноты, оставляя после себя лишь звезду. Такими артефактами усеяны все места частого появления Шерифа.

Сопротивляться существу бесполезно, это лишь превратит первое предупреждение в окончательный приговор. Но можно убежать. Существо прекращает преследование вне своих владений, границы которых никому не ведомы, но явно существуют.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Мрвз: Навыки:
Класс Доспеха: Чувства:
Хиты: Языки:
Скорость: Опасность:

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР | Иммунитет/Сопр.: |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |



# Ночной Буарлинг

Если в самой густой чаще леса часто встречаются разорванные медведи и кабаны, значит эти места обжил другой хищник. На удивление он достаточно безобиден, когда сыт. Любезен, дружелюбен и неожиданно разумен.

Однако голод повергает это создание не только в пучины ярости и слепой кровожадности, но и начисто лишает сознания, обращая толковое существо в дикого хищника.

По мере насыщения сложный многосоставной рык обращается упрощённым урчанием и гуканьем. В сытом же состоянии существо молчаливо, но при этом активно общается, бесцеремонно вторгаясь в сознание собеседника.

Важно помнить, что в сытости зверь пребывает крайне недолго, и лучше прервать всякую ментальную связь до её окончания.

В бою создание показывает всю свою ловкость, силу и быстроту максимально прямолинейно. Оно не сильный стратег, предпочитая напирать лоб-в-лоб. Толстый кожный покров и двойной комплект мышц позволяет ему игнорировать даже очень серьёзные повреждения.

Мрвз:
Класс Доспеха:
Хиты:
Скорость:

Навыки:
Чувства:
Языки:
Опасность:

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР | Иммунитет/Сопр.: |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ