

Тюколе



*Книга-дополнение для Оборотни: Апокалипсис
Серия Илемена перевертышей книга 6*

Walking the Dinosaur

Куда бы я ни посмотрел,
чужие воспоминания лезут из
каждого угла, из каждой тени.

Я всегда знал, что за фасадом
повседневности скрываются
красота и тайна, но это...

Я этого не заслуживаю.

STORY: JIM COMER
ART: JOE CORRONEY
LETTERING: AILEEN E. MILES



Вирм поймал меня в свою ядовитую западню. Казалось, это было так давно...



Я отправился на Амазонку - якобы для того, чтобы сразиться с Разрушителем. На самом деле мне нужно было лекарство.



Я нашел Моколе, и они дали мне память, чтобы я нашел лекарство. И кое-что еще.



И это "кое-что" привело меня к этим двоим.



ЭЙ, ПИТ!
ГОТОВ?



ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ЭТО СТОИТ ДЕЛАТЬ НА ЛЮДЯХ? РАЗВЕ НИКТО НЕ ОБРАТИТ ВНИМАНИЯ?



ТЫ ЖЕ САМ ХОТЕЛ УЗНАТЬ, НРАВИШЬСЯ ЛИ ДРАКОНУ. А ЕСЛИ Я ВОЗЬМУ ТЕБЯ С СОБОЙ, ТЕБЯ СОЖРУТ. ТАК ЧТО ЗАКУРИВАЙ.

Вспышка в голове.

Легкие лопаются.

Это наркотик или
нехватка кислорода?

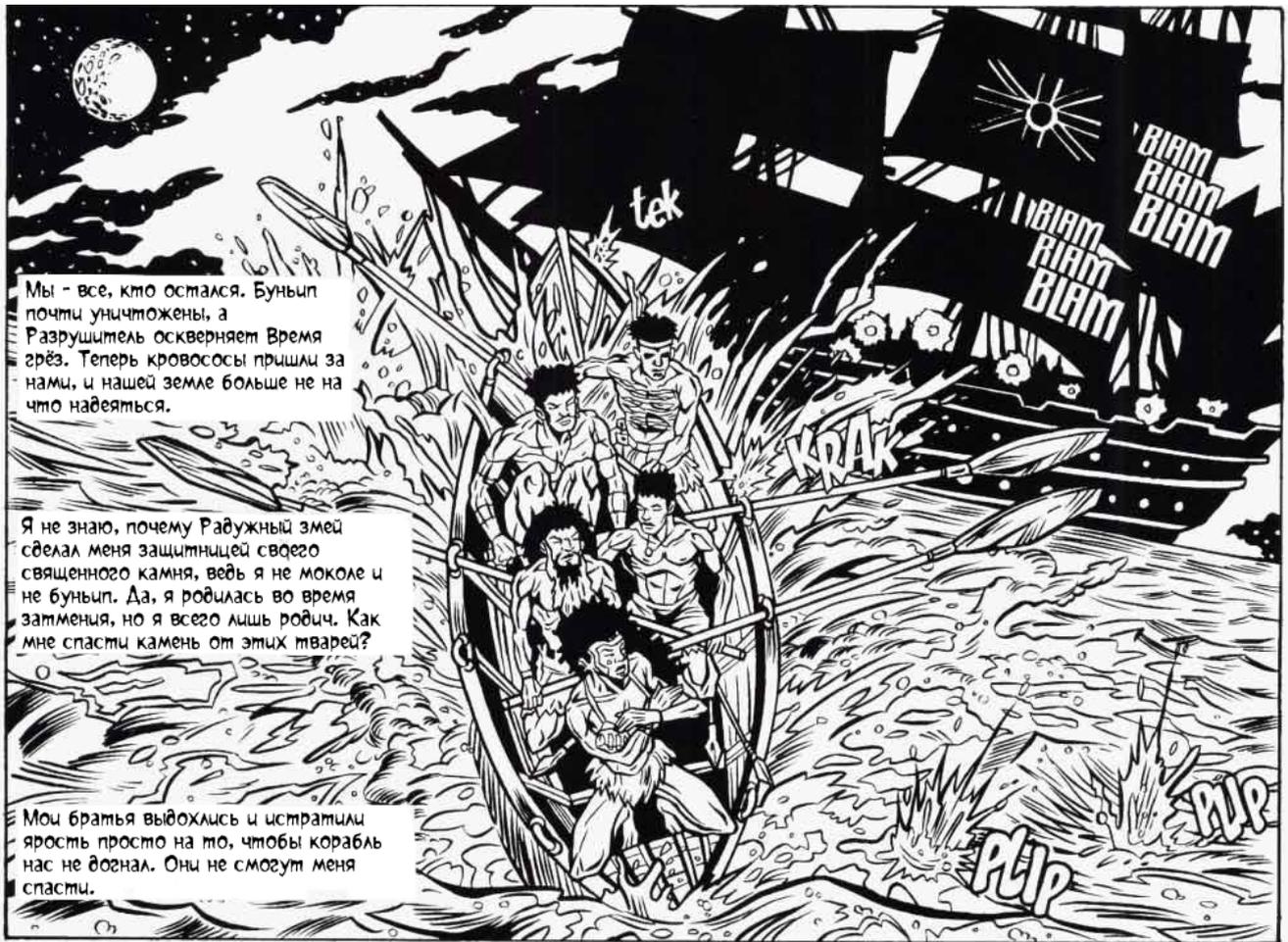
Гайя, я падаю.

Я не Питер Уорд.

Я - не мои
родители.

Я не гару.

Я - всё что было, всё что
есть и всё что будет снова.



Мы - все, кто остался. Буньип почти уничтожены, а Разрушитель оскверняет Время грёз. Теперь кровососы пришли за нами, и нашей земле больше не на что надеяться.

Я не знаю, почему Радужный змей свелал меня защитницей своего священного камня, ведь я не моколе и не буньип. Да, я робилась во время затмения, но я всего лишь родич. Как мне спасти камень от этих тварей?

Мои братья выдохлись и истратили ярость просто на то, чтобы корабль нас не догнал. Они не смогут меня спасти.



Нужно унести камень отсюда...



Стоячий камень и зубы королей, останьтесь и устройте засаду. Остальные, за мной, в джунгли!









Я не моколе, но они говорят, что ты выбрал меня.



У меня нет силы, способной защитить великого духа, которого ты мне доверил.



Дар ли это или проклятие?



Дай мне знак!



ПИТ! ТЫ КАК? ДРАКОН ГОВОРИЛ С ТОБОЙ?





Тюколе

Хранители мудрости Солнца

Джим Комер

Создатели:

Автор: Джим Комер

Дополнительные материалы: Рик Рассел, Чад
Имброгно, Конрад Хуббард

Разработчик: Итан Скемп

Редактор: Эйлин Э. Майлз

Арт-директор: Эйлин Э. Майлз

Автор комикса: Джо Коррони

Художники: Джефф Холт, Ларри МакДугал, Стив
Прескотт, Рон Спенсер, Джеймс Стове.

Макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз

Дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Перевел и сверстал: Кадат

Редактура: Король Чародей, Адракс

Моколе

Содержание

Рассвет: Драконы среди нас Введение в Племя Драконов	12
Утро: Былое Повесть об истории Памяти Гайи	18
Полдень: Мы Четыре течения Моколе, и разбор их общества	30
После Полудня: Создание Дракона Создание персонажа, особенные достоинства, недостатки и фетиши Моколе	48
Вечер: Глаз Дракона Магия драконов: ритуалы и Дары ящеров-перевертышей	78
Закат: Знание Дракона Заметки для Рассказчиков и уточнения по отдельным ужасам для Моколе	96
Ночь: В коже ящерицы Заметки по отыгрышу и знаменитые Моколе	110





Рассвет: Драконы среди нас

Эти драконы вырастают невероятно огромными, и изо рта из них вырывается самое ядовитое дыхание, подобно густому дыму, поднимающемуся из огня. Затем, по доброму суждению Бога, будучи слишком тяжелыми, они впадают в некую реку, берущую начало в Раю, и там они полностью погибают. Все те, кто оказываются поблизости во время сезона драконов, и когда они видят, что один упал, они все же ждут семьдесят дней. Затем они спускаются и обнаруживают оголенные кости дракона, чтобы они могли взять огневик, укорененный в его лбу.

Иордан, чудеса Востока

Ореолы.

Они заполнили его взгляд, словно стекло, хрустящее под его кроссовками. Как много стекла, как много ночей, как много городов? Его голова раскалывалась, словно его приложили рогами и гребнями, она была тяжелой словно все Минувшее. Солнце алело в отражении стекол и металла сиднейских небоскребов, пока он шагал и пытался восстановить свой разум. Должен ли он принять предложение Джеффо и Морвангу? Останется ли он Питером, если примет его?

У него было полно времени. Рождественский ужин не сравнится с тем, как он раздувал эту историю. Были дни, когда его животные инстинкты чувствовали неладное. Он грезил о болотных джунглях старше самой Амазонки. Мобильный телефон-фетиш, который он носил, сейчас молчал, его технодух был раздражен. Он видел тропические растения в корпоративных холлах и чувствовал тоску по Солнцу.

Почему, Мать? Почему?

Дракон позвал его, используя своих посланников, Джеффо и Морвангу, и сделал больше, чем

Ний и Древо Грез ему обещали. Дракон направлял его в аэропорт, и он, упаковывая сумки, наполовину ошеломленный, не представлял, куда он отправляется. Уже над Тихим океаном он очнулся и осознал, что был на рейсе, летящем в Австралию. На углу улицы его встретили два музыканта, аборигены, и рассказали ему, зачем он здесь. Они сказали, что у них есть ответы, что он должен идти с ними и заполучить все дары от их амазонской кухни. Теперь это было больше завещание, нежели поток нежелательных воспоминаний. Это было учебное пособие по видению множества грез, писание веры, которой миллионы лет. Это было вероучением его врагов-мертвецов.

Гару сражались с Моколе уже десятки тысяч лет. Задолго до того, как появились Ходящие по Стекла, даже прежде чем появились племена, а стаи научили своих детенышей опасаться и ненавидеть великих рептилий. В Войнах Гнева Гару убили так много Моколе, что Полумесяц успел объявить вымирание крокодилов-перевертышей.

Эта вера предала их на Амазонке. Двое Гару и их враги попали в засаду, и будучи пойманными,

их уничтожили менее чем за четверть часа силами куда более могущественными, чем они. Только друзья Питера, Призрачные Рапторы, смогли наладить контакт с Племенем Дракона, но и то было несовершенно. Ний Пернатая Молния и ее внук Древо Грез спасли их от смертоносной снежной чумы, наполнив голову Питера воспоминаниями, древним Мнезисом Моколе. Он вспомнил вещи, которых никогда не мог знать. Он стал нечто большим, чем был, больше чем любой Гару с начала времен.

И счастлив этому он не был.

Питер обернулся на углу и увидел их снова.

“Достаточно долго, дружище?” Молодой абориген глотнул тростникового спирта и предложил бутылку Питеру, но тот только тряхнул головой. “Ты ведь хочешь узнать больше, так?”

“Ага. Ух, да, думаю, мне уже лучше.”

Морвангу ускорил ритм щелчков и начал напевать, но использовал не Лардил или Питьянджара, а более старый язык, что Питер слышал на другой половине мира. Его слова были невозможны для понимания, затем невозможны для ошибок, и мир в глазах Питера стал размытым. Я знаю, что он только что сказал. Он научил меня... Судьбе.

Минувшее и Настоящее стали единым.

Где все Драконы?

Каждый знает, что драконы существуют. И если вы думаете об этом, то вы всегда это знали. Помните? Скрывающиеся в уголках фольклора и сказок; каждое создания в ваших книгах о динозаврах. Те, кто прячется под вашей кроватью, кто прячутся в пруду, кто прячется прямо на грани вашего сознания? Они существовали.

Вы начали задавать вопросы, а взрослые заверяют вас, что таких тварей не существует. Вы не поверили им и ищите себя. Осматриваете себя на появившиеся колец и чешуи. Драконы были реальны.

Вы были драконом.

Моколе — это перевертыши: есть три формы, которые они могут принимать по своей воле. Одна из этих форм — человек. Другая — рептилия: крокодил, аллигатор, возможно ядозуб. И промежуточная между ними — динозавр, дракон, морской змей или другое живое ископаемое, амальгама, воссозданная из грез. Но Моколе куда больше чем просто перевертыши. Они - Память Гайи, живые летописи “всего, что произошло” и они хранят более чем миллионы лет истории. Память - океан, в котором они плавают, пустыня, которую они без усталости исследуют; они живые воплощения мудрости и силы. Эта книга поможет вам использовать Моколе в ролевой игре. Это руководство для игроков, книга правил и книга о Драконьем Племени.

Моколе - очень могущественные создания, они куда больше, чем живые танки, что буйствуют в кровавом Мире Тьмы. Их истинное предназначение - память, Утерянное Искусство, и они помнят так, что никто не сравнится с ними. Однако, во время Войн Гнева их было убито так много, что сильно повредило их “великую работу всех времен”, что отразилось на Гайе, практически лишив ее со-

знания. Если не остановить это, Память будет утеряна, и даже спасение Гайи не исправит ситуацию.

Драконье Илема

Я стал братом драконам и другом совам.

- Ветхий Завет, Книга Иова, 30:29

Моколе — древнейшие из Фера. Парадоксально, но они одни из самых сплоченных и разделенных существ. В отличие от своих старых врагов, Гару, что происходят от одной волчьей породы, могут принимать облик многих видов: ядозубов, гавиалов, аллигаторов, крокодилов и варанов. Их людские внешности различаются и напоминают людей из тропиков. Каждый Моколе живет “знаком Солнца”, которое отмечает их в момент рождения, произойди это днем или же в определенное время года. Отсутствие Солнца ночью означает, что некоторые Моколе следуют за Луной; из всех перевертышей, они единственные Фера благословенны Гелиосом и Луной. Дело усложняется еще сильнее тем фактом, что Моколе разделены на движения (четыре крупных региональных союза их вида) и обособленные выводки (местные группировки). Объединенные силы, впрочем, сильны. Все Моколе используют Язык Дракона, и могут делиться Мнезисом, воспоминаниями, переданными предками, которые связывают их с далеким прошлым, когда еще динозавры бродили по миру.

Не существует “племен”, что управляют лояльными Моколе. Моколе не являются стайными существами как Гару, или же безлюдными как Бастет. Напротив, они объединяются в выводки, семейные группы Моколе и их родичей. Выводки придерживаются одной территории и хранят Память об этом месте. Странники путешествуют между ними, объединяя фрагменты Памяти Гайи. Выводки объединены в течения, четыре великие “реки, вытекающие из Эдема”, состоящие из Моколе. Эти четыре течения:

Гумаган, движение Предвестников, древних Моколе Австралии и Океании. Сейчас их мало, они большие эксперты, чем остальные в путешествиях по Умбре и погружении во Мнезис. Это аборигены и меланезийцы в своей форме Хомид и гребнистые крокодилы или вараны в форме Сухид.

Макара, движение Народа, сложное переплетение родословных Моколе и туземных выводков, родом с Индийского субконтинента. Они искусны в ведении переговоров посреди турбулентных вод индийской политики, религии и мистики, а также являются индийскими аборигенами в человеческой форме. В форме Сухид они обычно представлены гавиалами и гребнистыми крокодилами. Они используют годовое движение Солнца, чтобы определять свое покровительство.

Моколе-мембе, движение Бойцов, самое большое и известное Движение. Они, движение известное своими делами и жертвами во время Войн Гнева. Они Моколе Африки и Америки, где представлены местными американцами и африканцами в форме Хомид, а также крокодилами, аллигаторами, кайманами и даже ядозубами в своей форме Сухид. Среди них было больше всего героев, и они самые великие воины среди Моколе.



Чжунь Лунь, движение Философов, знатоки и учителя Драконьего Племена, Движение, которое меньше всех пострадало от опустошителей Гару. Они Моколе срединных королевств, включая Китай, Корею, Японию, Вьетнам и прилегающие страны. Они обладают огромными знаниями и делятся ими с другими перевертышами Востока, с Хенгейокай. В форме Хомид, они азиаты с самой разномастной внешностью, а в форме Сухид - китайские аллигаторы, гребнистые крокодилы и вараны. Подобно своим родичам Макара, они определяют свое покровительство исходя из времен года.

Но все движения имеют общих предков, все четыре движения Моколе помнят их предков в качестве Королей Динозавров. Согласно наиболее древним знаниям Моколе, эти разнорабочие рептилии путешествовали по Лику Гайи две сотни миллионов лет тому назад и были ее первыми защитниками. Их населенные города и инструменты превосходили любые творения рук человечества, а их Память служила им способом сохранения этих знаний и обучению им. Среди Моколе той эпохи было достаточно ученых, учителей, солдат, рабочих, охотников и священников, боготворящих Солнце. Их царствование продолжалось более ста пятидесяти миллионов лет, пока таинственная катастрофа, названная Великим Вымиранием или же Великой Работой Вирма, не одолела их. Никто из Моколе, кто мог наблюдать за этим бедствием не спасся, чтобы поведать об этом, но со временем выжившие родичи способствовали появлению большего числа оборотней. Следующие шестьдесят миллионов лет прошли как Эпоха Сна, после которой Моколе пробудились, когда челове-

ство начало эволюционировать. Во время Войн Гнева Гару вырезали многих Моколе и память убитых оказалась утерянной. Моколе - Память Гайи, и каждый из них несет ответственность за несметное число имен и лиц предков. Этот шум внутренних голосов заставляет удивляться тому, что Моколе вообще в состоянии что-либо делать, но на самом деле у них есть своя система общественного порядка, связанная традициями со времен Королей.

Общество Драконов

Моколе совсем не дикари. Их проблемы сразу становятся более глобальными и более локальными. Их общество, охватывающее как перевертышей, так и родичей, придерживается строгих ролей и близкого сотрудничества.

Моколе обитают среди людей, когда это необходимо, но больше предпочитают компанию своих родичей и других оборотней-динозавров. Они воплощают это, группируясь в логовах, - убежищах для людей и рептилий, которых они принимают. Логово может быть традиционной деревней, жилым зданием (ожидаемо, что с бассейном!), скрытой в джунглях хижиной, или высокотехнологичные фермы аллигаторов с театрализованными представлениями для туристов. Посетителей могут впустить (или сожрать), но логова принадлежат только выводкам. Выводки могут соперничать друг с другом, могут конкурировать за территории, партнеров и сокровища через ухаживания, игры, насмешки и даже дуэли. Но поскольку Моколе осталось совсем немного, их главная задача - выживание в борьбе с людскими разорителями.

Власть торговой экономики опустошает леса, перекрывает течения, и развеивает родичей по ветру. Подобно своим врагам, Гару, Моколе видят и боятся смерти Матери Гайи. Это сподвигает Моколе со всего света начинать действовать.

Роль Моколе в их обществе обуславливается их солнечным покровительством. Восходящие Солнца - охотники, исследователи и солдаты. Полуденное Солнце - судьи, законодатели и палачи. Садящиеся Солнца защищают и оберегают, в то время как Полночные Солнца - клоуны, поэты и творцы невозможного. Сокрытые Солнца представляют мистику, пока Моколе рожденные под ореолом или Яркие солнца организуют всех. Наконец, редкие Моколе, рожденные в момент Солнечного Затмения, становятся лидерами и священниками.

Моколе рождаются среди людей или рептилий, и живут так, не имея никаких особых сил, вплоть до подросткового возраста. При взрослении, древние воспоминания нахлыывают и погружают молодого Моколе в транс. За это время, проявляется его новый облик: его боевая форма, собираемая из воспоминаний о динозаврах и драконах времен Королей. Когда транс заканчивается, истинный Моколе пробуждается. Этот опыт связывается всех Моколе вместе и обучает их учению о жизни на Лике Гайи. Новые Моколе формируют "рябь" в Движениях (подобно людским поколениям) и часто распознают друг друга.

Память важнее всего. Выводок обозначает свою Память и хранит ее, переживая поколения за поколениями. Каждая "рябь" познает все это в первый раз. Связь с прошлым куда более глубока, чем божественное верование для Драконьего Племена. Это воздух, которым они дышат.

Как содержать Драконов

Это книга для всех, кто любит динозавров, тропические дождевые леса, историю и время. Ее темами служат Эволюция, Память и Возвращение Ушедших. Она содержит информацию о том, как облачить во плоть персонажей Моколе для ваших Хроник в Мире Тьмы, а также новая информация для отыгрыша Времен Королей. Вам потребуется Werewolf: the Apocalypse second edition, конечно же, но и другие книги по Миру Тьмы позволят вам привести вашу игровую сессию.

Эта книга предлагает следующее:

- **Рассвет: Драконы среди нас** - введение, включающее лексикон.

- **Утро: Минувшее** - краткое содержание прошлого Моколе, так как помнят его Джеффо и Морвангу.

- **Полдень: Мы** - четыре Движения, заметки об обществе Моколе.

- **После Полудня: Создание Дракона** - правила для создания персонажа, включая характеристики формы Архид и новые достоинства и недостатки.

- **Вечер: Глаз Дракона** - Дары и обряды Моколе, включая новые, доступные только данному племени.

- **Закат: Знания Драконов** - Идеи для использования в Хрониках с Моколе, такие как формирование выводка, испытания Мнезиса и многое другое.

- **Ночь: В коже ящерицы** - приложение с используемыми «вкусняшками», включая шаблоны персонажей, известных Моколе, детали родичей-рептилий Моколе, специфичных драконов-антагонистов и заметки для отыгрыша в Минувшем.

Лексикон Моколе

Эпоха Сна (Age of Sleep) – период времени между Великой работой и возникновением человечества.

Амбаласокеи (Ambalasokeyi) – неотропический биом; Южная Америка.

Архид (Archid) – промежуточная («Кринос») форма Моколе, олицетворяющая дракона/динозавра.

Бандайян (Bandaiyan) – Земля Огня; Австралия.

Бата'а (Bata'a) – африканские маги, зачастую родичи Моколе.

Бэте (Bête) – «Звери». Перевертыши, отличные от Моколе. Не является оскорблением.

Здоровяк (Big) – гигантский зауропод.

Кровавый дьявол (Blood-devil) – вампир.

Буая (Buaya) – Чжунь Лунь (Или в общем, другой Моколе) одержимый сексом, мошенник. Не комплимент.

Зовущий Песнь (Callsinger) – утконосый динозавр.

Чампса (Champs) – варна нильских крокодилов Энтобана, первая варна Моколе со времен Эпохи Сна.

Выводок (Clutch) – группа, обычно группа семей Моколе.

Проклятые (Damned) – вампиры.

Строитель (Designer) – формирователь жизни, прозван Вивер среди Гару.

Изобретатель (Devisor) – созидательная сила, впоследствии прозванная Вильдом среди Гару.

Короли Динозавров (Dinosaur Kings) – архизавры, включают динозавров, птерозавров и крокодиловых. Правила Землей более 150 миллионов лет тому назад.

Растворитель (Dissolver) – Разрушитель, известен как Кахлаш у Бастет и Вирм у Гару. Время от времени Растворитель очищает лик Матери от жизни, чтобы Изобретатель мог создать новую.

Драхид (Drachid) – потерянная форма Моколе, облик королей. Никому из Моколе, рожденных после Великой работы не удалось принять форму рептилий-создателей.

Короли-драконы (Dragon Kings) – легендарные прародители, обосновавшиеся в Умбре.

Охотник из Грез (Dream Hunter) – монстр, обитающий в глубинах Мнезиса, оживший кошмарный сон.

Громящий кладки / Разбивающий Яйца (Egg-smasher) – смертельное оскорбление или описание Гару.

Энтобан (Entoban) – континент-ковчег, место зарождения Человечества; Африка.

Эшу (Eshu) – африканские феи, в редком случае родичи Моколе.

Фермерский мальчик (Farm Boy) – Моколе рожденный на аллигаторской ферме от людских родичей.

Гендаси (Gendasi) – неоарктический Биом; Северная Америка.

Гариал (Gharial) – варна гавиалов из Индии.

Гумаган (Gumagan) – варна гребнистых крокодилов и варанов из Океании, включая Австралию и Новую Гвинею. Гумаган - Движение путешественников по Умбре, взглядывающихся и исследующих Мнезис.

Халпати (Halpatee) – варна американских аллигаторов из Моколе-мембе.

Хомид (Homid) – человеческая форма Моколе и Бэте. Маловероятная порода среди Моколе.

Невинные (Innocents) – деформированные и мертворожденные дети от союза двух Моколе. Они становятся призраками и преследуют всех Моколе, входящих в Умбру.

Звон (Inwitting) – уникальное искусство рассказа, комбинирующее Мнезис и особые дары, которые посылают слушателей в коллективный сон-воспоминание.

Джати (Jati) – людская «Каста» из Индии.

Карна (Karna) – варна гребнистых крокодилов.

Последние Времена: Первые времена (Last Times: The First Times) – период между пробуждением перевертышей и Войнами Гнева.

Родословная (Lineage) – семья Моколе и родичей, кто перенес Мнезис от поколения к поколению. Родословная может иногда представлять Моколе к выводам.

Ма'афа (Ma'afa) – невольничий рынок между Африкой, Азией и Америкой, 1448-1865.

Макара (Makara) – Моколе Индии, их Движение практически состоит из людей. Может также относиться к Варне болотных крокодилов.

Манкала (Mankala) – игра Моколе, основанная на кладке яиц. Ныне в нее играют люди.

Матре (Matre) – мистическая сила, получаемая посредством происхождения.

Мнезис (Mnesis) – древняя память Моколе.

Моколе (Mokole) – племя драконов, перевертыши, чья звериная форма – ящеры или крокодилы. Не включают в себя Наг (змей), или черепах. Племя Моколе разделено на 4 движения: Моколе-мембе, Гумаган, Макара и Чжунь Лунь.

Моколе-Мембе (Mokole-Mbembe) – древний король динозавров из джунглей в Конго.

Моколе-мембе (Mokole-mbembe) – в расширенном смысле, дети мембе, Моколе Африки и Нового мира; Движение воинов.

Монстр густой тьмы (Monster of the Deep Shadows) – Растворитель, позиционирующийся как враг Солнца.

Мать (Mother Cow) – Гайя.

Олодумаре (Olodumare) – Солнце, Лик Бога. Дарящий тепло, свет и жизнь Моколе.

Ора (Ora) – варна комодских варанов в Индонезии.

Совершенный выводок (Perfect clutch) – выводок, который входят представители всех солнечных покровительств. Крайне редкое явление.

Пиаса (Piasa) – варна американских крокодилов из Моколе-мембе.

Гордая мартышка (Proudest Monkey) – человек.

Крысы (Rats) – любые млекопитающие. Используются древними.

Речной пакт (River Pact) – древнее соглашение между Безмолвными странниками и Моколе-мембе Египта, обеспечивающее перемирие между этими группами. Соглашение заверено Тотемом Крокодила.

Владыка Приливов (Ruler-Of-The-Tides) – название Луны среди Моколе.

Соленьши (Salty) – гребнистые крокодилы.

Острозубый (Sharptooth) – карнозавр.

Движение (Stream) – большая группа родословных, переплетенных Мнезисом, принадлежащих к определенной области. Существует 4 Движения, каждое имеет свою силу и каждое отлично от других. Они не племена, но связаны взаимодействием.

Сухид (Suchid) – форма рептилии Моколе. Также Моколе, рожденные рептилиями.

Солнце (Sun) – лик Бога, Владыка Сущего и Дающий Жизнь. Также именуемый как Олодумаре, Сурия и т.д.

Солнечный мост (Sun Bridge) – способ путешествия из одного места в другое через «сердце Солнца», вызывается посредством обрядов.

Сирта (Syrta) – варна кайманов из Моколе-мембе.

Тенрец (Tenrec) – древние крысоподобные млекопитающие, живые ископаемые, проживающие на острове Мадагаскар.

Двухногие (Two-legs) – люди.

Унктехи (Unktehi) – варна арizonских ядозубов из Южных Штатов.

Варна (Varna) – вид рептилий, в которые могут преобразиться Моколе. Каждое Движение состоит из двух и более Варн: Моколе одной Варны имеют больше общих интересов и легче общаются в форме Сухид.

Логово (Wallow) – дом сухидов Моколе и других крокодилов или ящеров; убежище для Моколе и их кинфолков.

Странник (Wanderer) – наделенный полномочиями Моколе; включает в себя тех, кто путешествует из логова в логово ради сбора историй.

Вани (Wani) – Принцы-драконы Востока, могучие духи, кто научили своим перевоплощениям Макара и Чжунь Лунь.

Былое (Was) – прошлое, давно минувшее.

Предел (или же Великий Предел) (Within or also Great Within) – внутренний мир древних воспоминаний, доступный посредством Мнезиса.

Великая Работа Вирма (Wonder Work of the Wurm) – событие времен Мелового периода, произошедшее 65 миллионов лет тому назад. Растворитель вызвал великое вымирание всех растений, морских созданий и животных, включая Королей Динозавров.

Чжунь Гуо (Zhong Guo) – Срединное королевство: Китай, Тайвань, Япония, Корея, Вьетнам, Монголия, Тибет, Часть Сибири и прилегающие территории.

Чжунь Лунь (Zhong Lung) – срединные драконы, Моколе из Восточной Азии. Они великие мудрецы и больше известны как Хенгейокай, Перевертыши Востока.





Утро: Былое

*Кто воистину знает, кто здесь провозгласит.
Откуда родилось, откуда это творение?
Далее боги (появились) посредством сотворения этого (мира).
Так кто же знает, откуда он возник?
Откуда это творение возникло,
Было ли оно создано или же нет –
Кто надзирает за этим (миром) на высшем небе.
Только он знает или же не знает
Ригведа, 10-ая Мандала, 129 стих*

Питер и Морвангу сидели в скудной тени акации.

“Как возник мир? Да черт бы меня знал! Нас там не было!” Морвангу фыркнул и продолжил размалывать питури. Едкий запах корня заполнил воздух.

“Что ты имеешь в виду? Я думал, Моколе помнят все.”

“Неа, только Память. Только то, что предки видели, слышали и знали. Мы не такие древние как этот чертов мир. Короли находили окаменелости в горах, которые куда старше чем ископаемые Короли будут сейчас. Сотворение Мира? Это такая же легенда для нас, как и для тебя!”

“Окаменелости? Эээ?” Питеру поплохело. Галлиарды пели саги о Первых Временах, когда Гайя сотворила всех оборотней, всех зверей, Сад Эдема. Сперва всех перевертышей, затем и Гару, Ее Воинов. Моколе упоминались в саге лишь мимоходом. И в школах рассказывали, что эволюция длилась уже миллионы лет, но...

“Моколе... Они, в смысле... Они верят в эволюцию? Я имею в виду... Эм, черт, я не знаю, что я подразумеваю. В смысле, динозавры существовали, я знаю это, я видел...”

“У тебя есть память. Рассуди все сам.”

Питер задумался. Врата Мнезиса были открыты. Он вспоминал динозавров, вспоминал каково быть динозавром: не болота, полные медлительных ящериц, но леса полные сосен и саговников, стаю кожнокрылых существ клином летящих в чистейшем голубом небе и папоротниковые рощи, где паслись стада гадрозавров. Пейзаж без цветов и млекопитающих, но полных той жизни, чьи разрозненные остатки существуют во времени Питера. Это не было похоже на Сагу Кассандры о Первых временах, но что-то намного большее, совсем другой мир. Знал ли он об этом всегда? Это было частью его собственной души.

Алый свет ударил его в глаза.

“Это реально... В смысле, это удивительно, Морвангу! Я вспомнил... Я вспомнил все, что уже... Морвангу?” Его кожа покраснела от света заходящего солнца. Он просидел в трансе явно больше нескольких часов, созерцая каким было Минувшее. Старший Моколе уже ушел. Чему я смог научиться? Моколе существовали задолго до появления Гару. Хорошо, это не сюрприз. Что насчет Первых Времен? Ну, они были правдой, или же там не было ни одного Гару. И Гайя, Она реальна как мой нюх. Но он никогда не скажет, что Ее не было.

Так, кто же прав?

Мы оба правы.

Питер поднялся и принялся искать лосьон от загара в своем рюкзаке. Все это становилось странным.

Самый дразнящий намек озвучил Морвангу. Он заявил, что были и те, кто были перед Королями - “А еще,”-задался он вопросом, -” Что еще они помнят? Как-то мне кажется, что Короли... Ну, совсем другая история.” Питер надеялся, что он разберется.

“Сынок, пошли.” — Морвангу поманил Питера к машине, которую Джеффо наконец смог завести.

“Слушай, а куда мы направляемся?” — Где было место еще более опустошенное и противное?

“На север.” — Севернее Арнеменда был только океан.

“Куда на север?” — Питер подобрал свою сумку. Если они уедут, он окажется потеряннным в этой пустыне навсегда.

“Туда, где Волару.”

“Волару? Что ты имеешь в виду?”

“Волару надобно бы разбудить. Мы идем к ней сейчас. Ты придешь и пробудишь ее для нас.”

“Слушай, если имеешь в виду Волару, о которой я знаю, она жила, может, столетие и немного с хвостиком лет тому назад. В смысле, она ведь должна быть сейчас мертвой.” Он надеялся на это. Бывали вещи куда страшнее, чем умирающий мир, и он уже видел некоторые из них.

“Она пробудится. Она должна. Ее Память пребудет с нами вновь.”

Питер пожал плечами и последовал за стариком к машине.

До воспоминаний

Какая ирония: Моколе - самые древние существа среди всех Фера, не имеют какого-либо намека на то, как возник мир. В общем, они скажут собеседнику, что они не знают, или рассказывают историю создания, которую они знают лучше всего. Моколе-мембе предпочитают верить, что Гайя создала их так же, как все остальное на ее Лике. Гумаган рассказывают о предках, кто сотворили землю Австралии и все на ней, во Времена Снов. Чжунь Лунь поведают о том, что Эпоха следует за Эпохой, как и другие племена с их земель, пока Макара будет грубо ссориться на счет того, был ли создан мир или же нет. Полуночные Солнца плетут бесконечные противоречивые рассказы о богах, Гайе и предках, но в конце концов никто из Моколе не претендует на истину о том, что происходило прежде чем появились Короли.

Истоки Моколе

Питер следовал за Джеффо и Морвангу на холм. Райджуа? Почему они не могли сжечь предка, скажем, на Бали? Солнце обжигало его шею там, где его шляпа не могла ее укрыть.

Мы собираемся пробудить древнего Моколе. Или древнее нечто. И когда мы это сделаем, Гайя, спаси нас. Я, Гару, буду выть! Она же убьет меня, едва завидев! Это тупо. Как может кто-либо или что-либо быть живым после столетий захоронения? Вампиры - другая история, они мертвы изначально. Это же, чем бы оно ни было, должно быть окаменелостью, которой они поклоняются.

Путешествие по Индонезии было далеко не веселым. Они прилетели на Сумбу, большой остров неподалеку, и последовали к достопримечательностям. Они посетили какой-то местный навес с массивной женщиной, страдающей избыточным весом, сидящей там словно местная королева. Затем они взяли лодку и приплыли в это крошечное место.

“Раньше везде были деревья - черт побери, их срубили.” Слова Морвангу были странными, пока Питер не осознал: Память. В земле не было даже пней, а эрозия уже глубоко въелась в почву. Как давно здесь стояли эти деревья? Как же давно, если они стояли только в Памяти?

Они пришли на вершину, где были только мелкие кустарники и сухая трава. В центре места стоял камень: белый кварц с радужными венами, пронзающими его. Питер подошел и коснулся его.

Волару была здесь.

Он узнал ее мгновенно, из грез, в которые окунули его питури: властная женщина с эбонитовой кожей и живыми черными глазами, покрытую шрамами и рубцами, что подтверждали ее принадлежность к родне. Он вспомнил ее и вспомнил, как был ею.

“Она похоронена здесь, все эти сотни лет. Ты был тем, кто нашел Воспоминания, Питер. Ты должен быть здесь”. Джеффо был в восторге. У Морвангу был торжественный вид: «Я прожил много дождей и никогда не думал об этом. Ни один живой Моколе не видел ее...”

“Пока ты не принял меня в Моколе,”- произнес Гару. Они расселись рядом и начали обряд.

“Волару, проснись; Волару, позволь своему сердцу биться; Волару, позволь своей крови течь, Волару, проснись и увидь Солнце; Волару, поговори с нами, со своими родичами, Волару, яви себя свету дня, Волару, Волару, покажи нам свой лик...” Они скандировали, пока Питер пытался присоединиться к их голосам, пели, пока небо не стало красным от заката. Питер видел игру медного солнца на лице Джеффо, видел, как она исчезла.

“Солнце видит вас,”- раздался голос. Питер и Джеффо подпрыгнули от неожиданности. Владелец голоса стоял в нескольких шагах от них, это была высокая и красивая чернокожая женщина, обернутая в шкуру кенгуру, и солнце садилось, скрываясь за ее фигурой. Она действительно спала столетиями? Большинство людей в жизни не выглядели так же хорошо, даже после получасового сна.

“Солнце видит тебя, Озаренная светом, Коронованная из Выводка Чешуи Многих Цветов. Я - Джеффо, Сияющий из Выводка... из Выводка...”

“Я - Морвангу, Скрывающий Выводок,” - произнес старик. Он провел жесты, которые Питер видел в видениях: благоговение перед Помазанником Солнца. Женщина улыбнулась своей белоснежной улыбкой.

“И кто же наш вторженец?” Несмотря на то, что ее речь осуждала Питера, ее манеры оставались не менее приятными. “Он - Буньип? Не, не может быть. Он выглядит как другие, как вторженцы, что обращались в динго. Но он знает наш язык: он может говорить сам за себя.”

“Я - Питер Уорд. Я - Стеклоход из Гару, Воителей Гайи. Они - мои братья, они привели меня сюда, потому что я искал Мнезис твоего Выводка в глотке Вирма, и нашел его. Я - единственный Гару, кто когда-либо владел Памятью. Я владею твоей Памятью. Солнце видит тебя, Озаренная светом.” Она выглядела заинтригованно.

“Солнце видит тебя. Здесь есть дрова и спички? Нам нужно о многом поговорить.”

Идиллии Королей

*Это была ночь подобная той
Сорок миллионов лет назад
Я закурил
Подобрав обезьяний череп перед уходом*

— Дон Воз

Озаренная Светом заговорила, как вспыхнул огонь.

“Называй их Королями-Ящерами, Королями Динозавров, Королями Рептилий, Королями-Драконами, хищниками, йилане, куинтаглио или вайлилинами. Каким бы вымыслом это не казалось, но у них была своя цивилизация в Эпоху Мезозоя. Откуда мне это известно? Я помню это.”

“Это был мир, каким он должен был быть. Никаких млекопитающих, никакой пыльцы, что заставила бы нас чихать, никаких собаколюдов, только мы и наш Народ, навеки веков. Я помню прогулку по улицам эл-Каатаара к дому Волны-Без-Края, видя, как детишки играли с юлой, как я надеялась, будучи старой и тогда играть с ней. Я помню Мать тиранозавров катающей своих детей на шипастой голове прежде чем штормовой фронт обрушился на Лаурисианскую саванну, а ее когти рассекали пласты воды, словно они пересекали Ткаш, а западные птицы разлетались и прятались в укрытии. Я помню жизнь за жизнью, континенты перемещались так медленно, что мы могли бы перестроить Альпик как морской транспорт, когда пришла Тефида. Вы, люди, гордитесь тем, что уже пять тысячелетий как научились писать, семнадцать тысячелетий как научились говорить. Вы как крысы, что копошатся у ваших ног. Короли заботились о Матери Гайе сто пятьдесят миллионов лет, так долго, что сосны успели вырасти так высоко, сбегая от челюстей Здоровяков, так долго, что вы, крысы, все еще связаны с памятью лишь смрадом, все еще сжигая Королей, будучи выпнутыми из Сада. Иначе, что было змеей, прежде чем Яхве отобрал у нее ноги? Эпоха Королей - это было эпохой сада. Короли принимали множество форм, обитали во множестве мест, и проживали долгие жизни. Но их царствование закончилось.”

“Подожди минуту. Ты имеешь в виду, что там был народ - Моколе, в эпоху динозавров? Как, в смысле, в кого они преворачивались? В местных?”



“В какой народ? Мы - народ?”

“В людей, в смысле.”

“Людей не было. Никаких. Короли были гладкокожими, двухногими. Большинство питалось мясом. Рождались с памятью, даже если они были родичами, не Моколе. Тогда у Моколе было три формы, как и сейчас. Форма данная Создателем была рептилией, наша форма, данная Растворителем, огромной и могущественной. Но форма данная Формирователем вылуплялась из яиц. Это был облик Драхид, облик Королей.”

“Но саги повествуют...”

Она дернула свою голову в его направлении. “Ни о чем. Позволь мне закончить эту часть истории.”

Питер понурил голову, но снова поднял ее. “Были ли там другие перевертыши в Эпоху Мезозоя?”

“О, да. Все наши родичи, конечно же. Там был народ, оборачивающийся в акул, народ оборачивающийся в щетинистых ползунов...”

“Щетинистых ползунов?”

“Ох, они были маленькими существами, у них были волосы, и они несли в себе свои яйца, прежде чем те вылупились - млекопитающие, полагаю. Но также были и люди-птицы и остальные. Я полагаю, что могло даже существовать племя Аммонитов (Головоногих) на глубине, что боролось с акулами.”

Питер вспомнил истории Искателя о мифе появления Рокеа, о Кирл, Кет и Кун, и подводных нациях, что жили и умирали неизвестными для открывателей земли и искателей. “Люди-птицы и крысолюды по-прежнему живы.”

“Славься Гайя.” Она начала разгрызать полоску сухого мяса валлаби.

“Но ситуация изменилась, Волару. Мать умирает...”

“Снова? Ты разбудил меня, чтобы я наблюдала за очередной Великой работой?” Трепет накрыл ее лицо. “Это честь для меня. Увидеть, как мир умрет и снова возродится!”

“Погоди,” Питер был потрясен. “Ты хочешь увидеть Апокалипсис? Это же ведет к концу света!”

“Мир умирал множество раз прежде. Перед Королями были другие величественные мертвецы, другая Великая Работа. Короли пали. Вы падете. Каждый раз Растворитель позволяет новым созданиям появиться на свет.”

“Волару... У меня есть твои воспоминания, но я не понимаю их... Ты хочешь сказать - это не первый Апокалипсис?”

Эпоха Сна

Волару ушла на нос корабля, чтобы увидеть очертания Австралии, которую она не видела уже сто пятьдесят лет. Морвангу заговорил, как только они пересекли Тиморскую Впадину:

“Эпоха Королей закончилась с наступлением Великой Работы Растворителя. Мы не знаем, как это произошло. Почему? Потому что не осталось никого, кто видел это, никто не позволил этому остаться в Памяти. Это Первый из трех Путей, по которым Моколе не сможет пройти. Что-то невероятно ужасное случилось с Матерью, а затем все Короли погибли, вместе со своими родичами-динозаврами, с аммонитами и практически всеми видами.”

“Зачем? Я имею в виду, какая была причина?”

Солнечные лучи уже освещали борт корабля, Питер внимательно слушал, волнуясь, что местные власти захотят взглянуть на те поддельные документы, что у них были при себе.

“Я не знаю зачем. Растворитель всегда разрушал то, что Создатель мог создать. Но почему каждое живое существо должно умереть? Я не знаю. Может быть, Короли создали вещи, что отравляли Мать и уничтожили большинство видов, заслужив возмездие Гайи. Может быть имело место ядерной войне, или на Землю пали звезды, одна за другой. Может Растворитель сошел с ума. Может они использовали ту же магию, что сейчас творят люди, что дает право Вивер переписывать основы мироздания - это бы имело смысл. Что бы не произошло, это поглотило их всех. Ты никогда не увидишь так много костей. Ты только будешь помнить.”

“Но достаточно родичей выжило вместе с истинными Моколе, кто спали под слоем земли в грязи, позволив Народу снова возродиться. Они все еще были хранителями Памяти, но не могли измениться, и уже никогда не смогли снова вернуться в форму Драхид. Слишком много опасной памяти это хранило в себе. Мы решили грезить, это было куда лучше, чем смириться с тем, что мы все потеряли. Наше длительное наказание, Сон, начался.”

“Тогда у нас осталось только две формы, Архид и Сухид. Обычно мы использовали форму сухид, за исключением охоты, битв и обрядов. Эта Память была разбита и отдавала болью, связанная со славой Королей и их падением. Хотя, мы бы поспорили.”

“А когда мы этого не делали?” Джеффо сел рядом с Питером, передразнивая его выражение.

Морвангу же нахмурился. “Мы спорили о крысах. Они забрали все, что осталось от мира, как ты знаешь. Тогда Тихие Пруды заявил, что Моколе должны сконцентрироваться на прошлом. Они были озабочены своим долгом, как Хранители Памяти Гайи и от них зависело, переживет ли Мнезис последующие эпохи. Путь Водного Течения хотел вести млекопитающих, новых правителей земли, создав новые рабочие расы, что могли бы помочь Матери. С этой целью они убивали слабых и медленных, вместо того, чтобы выбирать в соответствии с тем, как бы они их испытывали. В конце концов, Строитель получил удовлетворение от появления людей. По сей день есть Моколе, которые сожалеют об этом принятом решении.”

“Моколе направляли развитие человеческой расы? Это то, что ты хочешь сказать? Но это не может быть правдой!”

“Это именно то, что мы сделали. И о чем мы сожалеем по сей день. Это было ошибкой. Мы не хотели повторить историю.”

“Что? Когда вы “повторили ее”? Когда здесь больше никого не останется? Но это же... Апокалипсис! Из-за вас повторится Апокалипсис?!”

Джеффо заговорил, сохраняя озорное выражение лица. Моментом позже Питер понял, что он цитирует:

*Ведь мира конец миновал давно.
Мы, ныне живущие, день ото дня -
Как дважды рождённые дети,
Как странный народец, остались на свете
Одни после Судного дня.*



“Вы имеете в виду...” Он прилагал все усилия чтобы контролировать свой ярость и страх. “Но, мы же сражаемся, умираем, чтобы предотвратить Апокалипсис. Спасти Гайю. Разве вас это не волнует?”

“Нет. Не больше, чем должно.” Старик смотрел на него серьезно. “Мы уже пережили одну Великую Работу. Возможно, мы проиграли. Но перед Королями были еще кто-то, те кто оставил Лик Гайи совершенно пустым. Кто царствовал прежде чем Короли? Мы не знаем.” Он глубоко вздохнул.

“Если ты сражаешься, может быть, это можно остановить. Может, конец не наступит. Может, он все же будет. Может, борьба все сделает только хуже. Чем больше ты уничтожаешь, тем больше канет в лету. Не переставай сражаться. Но это не наша битва.”

Морвангу посмотрел на голубое небо и ощутил умиротворение. Питер задавался вопросом, каким терпением нужно было обладать, чтобы придать крысам форму людей. Что млекопитающие могли с этим сделать? Млекопитающие, сбегаящие из норы, чтобы охотиться, чтобы спариваться, пока Короли лениво грелись на солнце, причудливо мелкие, спящие в темноте, чтобы найти пищу или партнера, пожирающие и пожирающие, чтобы разбудить свой хищный метаболизм...

Это началось. За секунду, когда же это произошло? Он увидел волка и человека через глаза рептилии.

Он становился Моколе. Это непременно поглощало его разум. В мире тьмы, здесь были Избранные Солнцем. Он видел себя издалека. Как много Гару, как много кто-либо еще заполучит этот Дар? Питер ощущал себя признанным.

Признанным и обгоревшим. Австралию уже было видно впереди.

Последние Времена (Первые Времена)

*Она родилась в оке бури
Смеяемся вокруг кровати
Ночью Солнце взглянуло вниз
В дыру под небом
Песни ангелов наполнили ее голову*
- Крис Лейтч, «Джулула»

Четверо сидели в тени горы, прикрытые пучками мульги. Духи ветров тянули за собой шлейфы из песка. Морвангу и Джеффо перешли в форму ящеров, чтобы сохранить свое тепло. Их предок обвилась вокруг утеса, позволяя ветрам ласкать ее гребень. Положив голову на свои кольца, она заговорила:

“Мы преследовали и вели вас: сохраняли умных, съедали тупых. Мы смотрели и ждали, пока лес и лед пересекали земли. Мы никогда не использовали инструменты перед вами. Вам нужно было научиться самим всему или совершить те же ошибки, что совершили и мы.”

“Но самым худшим были эти проклятые кровососы. Они играют с твоей жизнью и загоняют тебя, словно скот. Но они никогда и помыслить не смели, что ты можешь быть куда лучше, чем были они. Откуда они могли знать, что будет наилучшим для тебя и кто сможет с этим справиться лучше, чем ты? Мы никогда не совершали такую ошибку. Но когда увидели, как вы черпали воду тыквами, мы знали, что Путь действует. Были и другие расы, развивавшиеся с вами наравне. Кто-то смог построить мост через тот разрыв, восстанавливая то, что мы утратили после Великой Работы.”

“Два Выступа была первой. Она была Сияющей. Она украдала ваш облик с помощью Дара, научилась тому, как вы адаптировались и поумнели, крысы, какими могли бы быть, и, используя свое чувство юмора, нашла себе партнера среди группы, что остановилась у ее логова. Она родила семейных детей, которые стали первыми Моколе с тремя формами, первыми со времен падения Королей. Два Выступа всегда смеялась, когда кто-то интересовался, насколько тяжело было вынашивать свои яйца в себе, пока не закончилась Эпоха Сна. Ее старший, Моколе-Мембе, был рожден в миг, когда день обратился в ночь. Он был величайшим из всех, Могушественным, Королем. Некоторые говорят, что он по-прежнему живет в Энтобане.”

“Где?”

“В Африке,”- Поправил Джеффо.

“Никто не помнит Первого Перевертыша или из какого племени он произошел. Это второй путь, по которому мы никогда не сможем пройти снова. Мы перемешали древнюю память Королей, так мы присоединились к новым расам в Энтобане. Ваши Сокрытые Солнца знают об этом. Мы помним времена, когда не было Гару, но вы не сможете вспомнить времена, когда не было Моколе.”

“Гайя омыла свой Лик льдами и очистилась от порчи Растворителя, омывая себя четыре раза. Мы растворились среди людей. Нам больше всего нравились регионы с теплым климатом. Два других племени отделились от нас. Были такие Моколе, кто остались под Солнцем, но обменяли свой Мнезис на возвращение своих сил из Умбры. Они стали Кораксами, посланниками Гайи. Другие же, Моколе лишённые лап, заключили особую сделку с Гайей. Они утратили Мнезис, но они смогли стать силой правосудия. Они охраняли наше солнечное покровительство и приносили спокойствие нашим рептилиям. Они самые близкие к нам по крови, но столь далекие по уму и сердцу. Если бы мы могли пробудить спящую в них Память, великий разлом в Ее разуме бы закрылся, и она снова стала бы Единым Целым.”

“Медведи были первыми из пробужденных. Почему? На то была воля Гайи. Они научили людей ходить на двух ногах и сохранять запасы на зиму. Это произошло, когда они и их двуногие кузены научили людей рисовать и заполнили пещеры наскальной живописью, а затем они научили их пению и танцам. Мы никогда не знали их больше - они ушли слишком далеко на Север. Но, как и мы, они отсеивали тех людей, кто нарушал законы Гайи. Позднее мы обучили медведей нашему Сну Дракона.”

“Затем, мы обучили других перевертышей, Бэте.”

“Что это значит?”

“Я думаю, это значит “Зверей”.”

“Ох.”

Множество племен или же их нет?

Нувиша и Кицунэ, благодаря своему виду, воспринимаются Моколе как Гару, но Моколе выделяют их из общей толпы в силу того факта, что они не участвовали в Войнах Гнева. Моколе не знают о существовании множества племен Гару и их междоусобицах. Впрочем, некоторые Моколе владеют Знанием о Гару (довольно редкое знание среди Драконьего Племени) и могут делать некоторые различия, так, например, распознать Потомство Фенрира, Фианну и возможно даже Танцоров Черной Спирали, особенно их старцев. Тот факт, что все Гару происходят из одной Варны, и разделение на эти племена кажется Моколе странным.

“Сокрытые Солнца осознали, что Гайя, всеобщая мать, создала их и что у каждого рода было свое призвание. Бастет стали Глазами Матери. Кораксы и Камазотцы были ее посланниками; Грондры, одетые в шкуры вепрей, очищали и ухаживали за ней. Ананаси сплетали и расплетали Великую Паутину, и Раткины с Аписами лечили и защищали Человечество. Так жило множество Бэте, Дети одной Матери, и Гайя расцветала. Мне больно вспоминать эти времена. Множество других Моколе пали от отчаяния. Последними появились Гару — Воители Гайи и их кузены, Нувиша.”

“На что было похоже то время?”

Змея встряхнула своей огромной, плоской головой.

“Ты можешь не верить, но в Последние Времена мы все были дружны. Я помню эту явь, и все же не верю до конца. Гару слушали истории Полуночных Солнц о могучих Королях, охотились вместе с Восходящими солнцами, и обменивались Дарами и обрядами со Сокрытыми Солнцами. Кто-то из вас присоединялся к нашим логовам, обычно женщины в брачный период, поскольку навыки Драконьего Племени позволяли родить и вырастить здоровое потомство. Многие малыши увидели лунный свет, находясь в лапах драконов-нянек. Мнезис, истинная благодать детей Солнца, означал, что никто из перевертышей не нуждался в письменности. Моколе садились и наблюдали за тем, как рассказывали истории, как проводили обряды, так что они не могли быть утеряны, и мы были важными свидетелями при заключении контрактов и договоров. Обычно договор заключался с фактом, чтобы соблюдалось это условие.”

“Множество Даров тогда принял Мнезис. Мы и по сей день храним то, что вы уже утратили. Мы давали вам все, даже Память, когда были причины. Вы погружались в Память вместе с нами, так глубоко, что могли наблюдать за Рассветом Гайи.”

“Правда? Вау, мы неслабо изменились.”

“Но не мы.”

“Затем Растворитель попал в ловушку Формирователя и сошел с ума. Ты знаешь эту историю. Это было плохо. Но то, что было дальше, стало кошмаром.”

Войны Гнева и Война Позора

Маврикийские дронты стали редкими гостями у смерти. Но одна из них, из плоти и крови, все еще жила ... Она больше не бежала, она боролась. В последнее время она ослепла. Её пищевод был вялым. В темноте раннего утра 1667 года, скажем, во время ливня, она укрылась под холодным каменным выступом у основания одного из утесов Черной реки. Она опустила голову на свое тело, взъерошила перья ради тепла, прищурилась от нестерпимых страданий. Она ждала. Она не знала этого, как и никто другой, но она была единственным оставшимся додо на Земле. Когда наступила буря, она так и не открыла глаза. Таково вымирание.

- Дэвид Кваммен, Песня Додо.

Волару продолжила свою историю, все больше увлекаясь повествованием, пытаясь скрыть свою горечь и обиду:

“История рассказывает разные причины, почему начались Войны Гнева. Слишком много взглядов и все различаются. Гару обвиняют Гуралей, Бастет обвиняют Гару, и Наги обвиняют самих себя, но нельзя найти ни одну Нагу, которая бы поведала об этой истории. Войны начались в лесах южной Евразии. Моколе, ушедшие далеко от своей тропической родины, не присутствовали там, где зародился конфликт и последовавшая за ним бойня. Они узнали о Войне, лишь когда выводки Гару начали разрушать логова. В начале, мы решили, что вы пали под влиянием Растворителя. Но правда оказалась гораздо худшей. Это Третий Путь, по которому мы никогда не сможем пройти вновь. Если бы мы были ответственны, то мы платили и платили, заплатили бы так дорого, что Мать могла перестать жить.”

“Мы сражались столетиями, а затем и тысячелетиями. Один за другим, вы не смели взглянуть нам в лицо, но были лишь ваши боевые стаи, убивающие, если даже встречали только Садящихся Солнц на своем пути. Потому что вы провалили свое влияние над людьми, вы сподвигли людских “героев” сражаться с нами, “Убивать драконов”. Почему вы привели людей? Потому что они охотились ради любой добычи! Было ли то пищей или нет!”

“И все же вы не могли нас перехитрить. Каждый из нас прошел через тысячу охот, через тысячи битв.” Ее морда скривилась от презрения. “Вы пошли на уловки. Предлагающие “Мир” заводили нас в засады, а пришедшие родичи заходили в Логова, как странники, шпионящие за Драконьим Племенем. Когда же вы не могли выволить Моколе из их джунглевых твердынь, вы предавали леса огню, убивали все живое рядом. Ваши Скрывающие разрабатывали яды на полях и сливали их в водоемы с питьевой водой, что протекали неподалеку от логов; они подкупали духов на саботаж магии Сокрытых Солнц. Вашим самым свирепым способом стал “Шаг за Грань” и атаки из Умбры, куда нашему народу было трудней всего попасть. И как разгорелась Война, вы забыли с чего все началось, забыли, что когда-то дружили с гигантскими рептилиями. Осталась только война между Волком и Драконом. Настолько ужасным был конфликт, что вы начали называть Растворителя “Вирмом”, оскорбляя нас. Джеффо рассказал мне, что все теперь так его называют.”

“Наш народ отступал все дальше и дальше. Мы нуждались в меньших запасах пищи, чем вы. Так мы смогли выживать в отдаленных диких территориях. Выводки теряли связь между собой и многие полностью вымерли. Кто-то погрузился в Сон Дракона в ожидании лучших времен. Когда нас практически не стало, вы остались в одиночестве, пытаясь защитить Мать. Не имея никакого представления, что она уже умирала.

Питер вспомнил Ний и Древо Грез. Как мог кто-либо желать уничтожения существ, что дали имя каждому растению в дождевых лесах и каждой звезде в небе, тех, что помнили дни динозавров?”

“Существует еще одна история, которую рассказывают в Энтобане. Согласно ей, убийцы преследовали выводки с отъявленной настойчивостью, пока не убеждались, что от трупов не оставалось ничего кроме пепла. Наконец, Ныряющий Назад, Сияющий из Выводка Конго, повел последнее отступление. Созвав всех Моколе, кого он смог найти, он отправился в Транс Мнезиса и указал местоположение всех Городов Королей. Исходя из этих знаний, он вычислил, что часть Гондвалы находится на западе; если там оставались Моколе со времен Великой Мерзлоты, там можно было спрятаться. Ныряющий-Назад повел семьдесят Моколе пересекать океан, используя форму Архид. Восседающие на их спинах, были перевезены сотни родичей и три племени Бастет, преуспевшие на новых территориях. Их потомки по-прежнему живут здесь.”

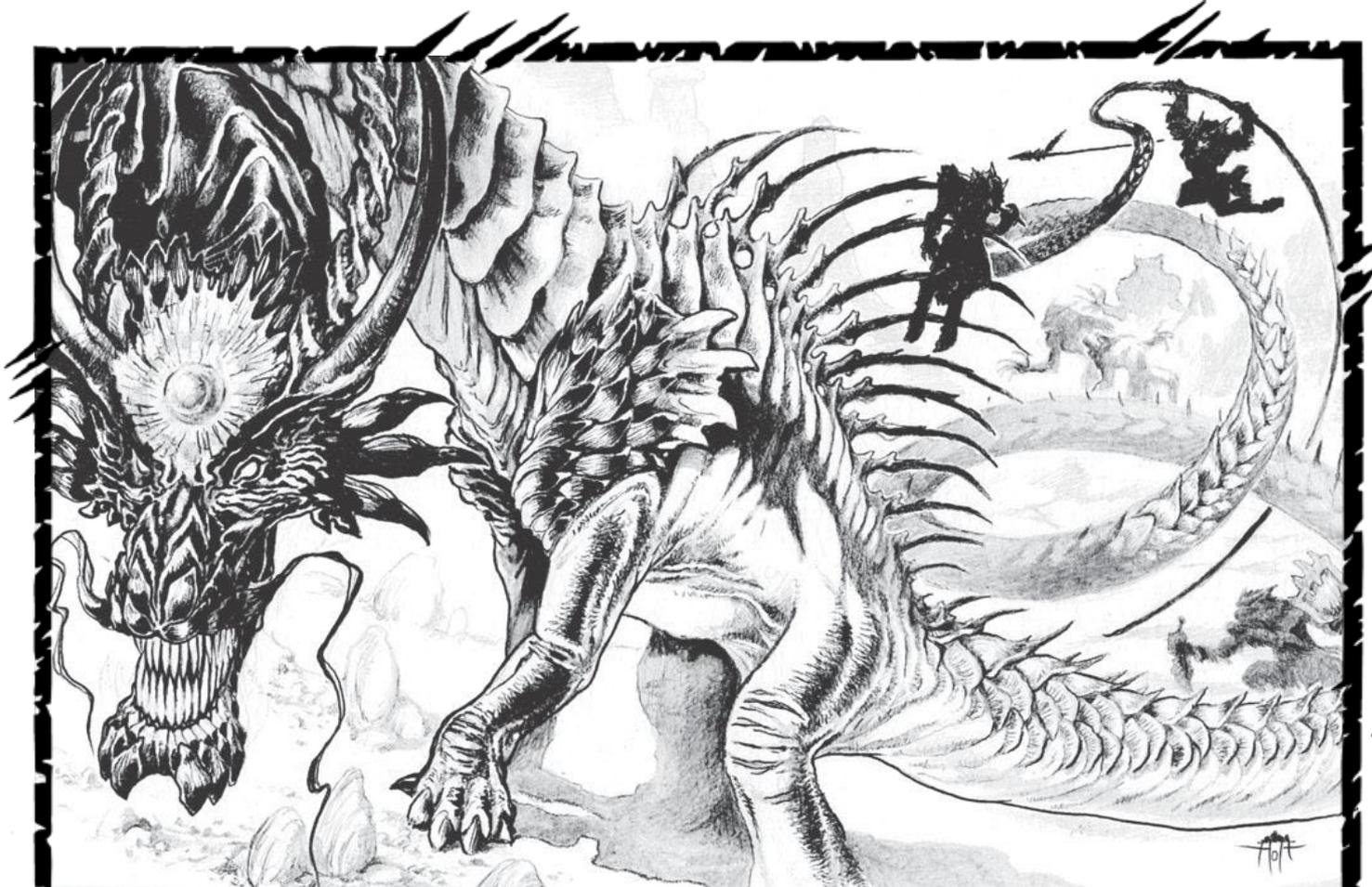
“Войны Гнева разорвали всякую связь между Моколе с Энтобана, Гендаси и Амбаласокеи и их родичами в Чжунь Гуо и Бандайян. Путешествия стали слишком трудными, как и использование Умбры, с учетом Гару, готовыми атаковать любого Моколе, кого бы они увидели. Моколе из Чжунь Гуо, изолированные на тысячелетия, долго грезили о своих драконьих формах и стали самыми древними из Хенгейокай, Бэте Востока.”

“Но и Восток не был раем. Он был также расколот войной и сожалениями. Кровавые дьяволы Востока обманули Хенгейокай и заставили напасть на своих родичей. В результате случилась Война Позора, в которой обескровили и лишили когтей Гару Востока, Хаккенов, которые были виноваты не больше чем их западные сородичи. Но спустя много лет, открылась истина и Война была закончена. Было слишком поздно чтобы спасти Окум, Детей Медведя. Но Зверинные Дворы Изумрудной Матери стали убежищем для многих Фера, кто работали вместе и вместе боролись чтобы защитить Гайю. Пусть Чжунь Лунь, Моколе Востока, задали условия для всех остальных Хенгейокай, но они обрели особую связь с Саме-Бито, Воинами-Акулами с Тихого Океана. Давным-давно, они стали защитниками для Чжунь Лунь в обмен на свое обучение. Между этими двумя племенами так много общего, что многие их родичи спариваются вместе и держат общую родословную.”

“В Амбаласокеи...”

“Где?”

“Это...” Она быстро переговорила с Джеффо, - “Южная Америка, а земля на севере, Гендаси, в которой народ тоже встретил волков. Но они не были враждебны к ним. Они были Кроатан, те кто построили великие земляные курганы и поклонялись нашей сестре, Черепахе. Они прожили в мире много, много дождей. Но ты знаешь эту историю, как я погляжу.”



Оаннес

Озаренная Светом говорила, пока Солнце отрезало ее тень, словно дыру в земле.

“Владычество было нарушено, как говорят, Детьми Гайи и их шаманом-гиеной, Говорящим знаниями Грахном. Остальные же винят кровопийц, что взяли под контроль человечество в городах Иерихон и Катал Хуюк, контролируя свои “стада”, где люди выступали как законная добыча. Однако, мы помним героя. Его имя было Оаннес. Я не знаю его. Но Прекраснейший-из-Существующих-Солнц, Скрывающий из Выводка Крокодилополиса, вспоминает его через чтение книг из Александрийской Библиотеки.” Озаренная Светом заговорила на языке с резкими перепадами интонации, Питер мог лишь догадываться, что этот язык мог быть Греческим. Тогда она спохватилась, заметив его замешательство, и начала переводить.

“В первый год там появилось, от той части Эри-трейского моря, которое граничит с Вавилонией, животное, лишенное причины, по имени Оаннес, всё тело которого было как у рыбы, но под рыбьей головой он имел другую голову, также с ногами ниже, подобным таковым у человека... Его голос также, и язык, был разборчивым и человеческим, и представление о нём сохранилось по сей день. Это Существо обычно проводило день среди людей... и он дал им введение в письменность и науки, и

искусства каждого вида... После этого, там появлялись другие животные подобные Оаннесу.”

“Это был кто-то из Драконьего Племена. Без сомнений. Кто еще из живущих на Лике Матери знал, как читать и писать, как сеять поля, как строить города? Но наши разумы смогли направить ваши руки. Память Королей наконец была использована. Наши выводы ощутили победу. Наше наказание наконец закончилось.”

“Но Кровавые дьяволы забрали наши города. Ночь была их временем, а днем, их поработанные люди воевали против нас. Большинство всех тех историй было посвящено великим и могучим героям, сражающимся с Моколе. Мардук, Яхве, Святой Георгий, называй их как хочешь. Но Проклятые врут, утверждая, что это они создали цивилизации. Они никогда ничего не создавали, они лишь крали то, что другие сотворили. Они мертвы и должны вечно лежать в своих могилах.”

“По этой причине ваш народ ненавидит... их... так сильно?”

“Мы - Дети Солнца, чей лик божественен. Если они не прокляты, так почему они не могут взглянуть Ему в лицо? Всякое другое существо в этом мире может это сделать!”

“Думаю, вы правы.” Гару были ночными созданиями, что заставило Питера задуматься. Не из-за этого ли еще Моколе так сильно их ненавидят? Но он не решился задать этот вопрос.

Неизменные

Моколе помнят не только прошлое Фера, что по-прежнему бродят по Лику Гайи, но и пропавшие Племена, что были вырезаны Гару в Войнах Гнева. Не верьте Полуночным Солнцам, рассказывающим истории об оборотнях-сунсах, оборотнях-китах и оборотнях-ленивцах, все эти племена лишь шутка. И все же, адепты Мнезиса могут назвать несколько племен, что существуют теперь только в Памяти. Эти существа - "Неизменные" или же "Ушедшие" - ритуально оплакиваются выводками, кто хранят Мнезис со времен Войн Гнева. Обратите внимание, что из-за церемониального обмена партнерами, а также общими родичами, есть Родословные с Мнезисом, которые хранят память "Ушедших". Эти воспоминания разбиты, несовершенны и сложны для понимания, поскольку полны воспоминаний не-Моколе. Они также страдают перед угрозой Харано - потеря Незменных куда более ужасает, чем чье-либо воспоминание, и многие хранители, кто ищут возможность использовать утерянные Дары Незменных скорее впадут в безумие. Достоинство "Мнезис Ушедших" предлагается для данного отыгрыша.

Грондры, оборотни-вепри, их едва ли вспоминают в старой европейской мифологии. Проживающие в лесах и болотах, они очищали и возносили Гайю, используя свои Дары и обряды, чтобы убирать грязь, паразитов и порчу с Ее тела. Они укоренились в лесах и грязевых равнинах, удаляя опасные примеси. Грондры имеют пять форм, подобно Гуралям: человеческая, близкая к человеческой с бивнями, боевая форма семи или восьми футов ростом (2,1-2,4 м в высоту) с заостренными, разрезающими руками-копытами, форма огромного вепря с защитой в виде дюймового меха, и форма дикой свиньи. У них было три возможные породы: хомид, суид и метис. Их метисы были воинами и вопрошающими, чья невозможность размножаться означала, что их племя уже ничего бы не потеряло в случае их смертей. У стад Грондров (аналоги выводков) были Королей и Королев, кто заполучали свои титулы через боевые турниры.

Когда Гурали были атакованы Гару, Грондры встали на их сторону и вырезали множество стай Гару. Однако, когда Гурали пали спящими или мертвыми, Грондры пали под когтями Гару, Бронзовоклыкый Могучекопыт был последним Королем. Моколе, что пришли на помощь Гуралям, помнят битвы, и некоторые с горя впали в Сон Дракона, сразу после этого. Люди из Первого Города вскоре схватили последних Родичей Грондров и поработили их. Звери-родичи были также разбиты и превращены в домашних зверей. Многие утверждают, что кровососы, кто управляли людьми, в ответе за это злодеяние. Последние истинные родичи Грондров нашли

поддержку у Растворителя и изменились в темные создания, именуемые Костяными вепрями. Разносчики смерти и отчаянья, эти пожиратели мертвечины по-прежнему существуют.

Аписы, "Лунные быки", были сватами и мудрецами Гайи. Они паслись, медитировали под светом Солнца и Луны, и искали время и место, чтобы привести Человека и зверя вместе, дабы исполнить планы Гайи. Вопреки легендам Гару, они никогда не смешивали своих родичей с домашним скотом; они были зубрами от и до. У них было три формы: человек, зубр и мощная минотавроподобная боевая форма. Несмотря на то, что они были травоядными зубрами, их боевые формы располагали острыми клыками, и они пожирали людей настолько глупых, что смели охотиться на них. Их Дары работали медленно, словно движущееся небо и земля, но их последствия были эффективными. Моколе помнят их благоразумие. Они часто давали советы по сватанью и обустройству брачных периодов. Аписы пали, когда боевые стаи Гару пришли на Ближний Восток. Их почитают Моколе-мембе, считающие, что Аписы пожертвовали собой и не дали Гару разорить Африку и уничтожить Моколе и Бастет полностью. Последние воспоминания о них сохраняются Детями Гайи, кто рассказывают своим родичам о рождении Апис на Крите давным-давно.

Как Кораксы были посланниками днем, так Камазотцы были посланниками в ночи; как Кораксы жили на Севере, Камазотцы жили на Юге. Летучие мыши-оборотни были второй группой посланников Гайи, кто охватывали те земли, которых Кораксы не могли достичь. Их Дары позволяли слышать и видеть в кромешной темноте и в ночи. Однако их преследовали Гару во время Войны Гнева, а затем Танцоры Черной Спирали продолжили охоту за теми, кого могли достичь. Во втором тысячелетии после рождения Христа, единственные Камазотцы, кто смогли выжить в Центральной Америки, тоже пали под натиском европейских Гару, прибывших с конкистадорами. По сей день их вымирание лишь одно из немногих, что заставляет Теневых Лордов ощущать сожаление.

Важно помнить, что Моколе были отрезаны от Гуралей (чье обитание на крайнем севере означает что вряд ли кто-то из Моколе сможет их найти) и что Наги также исчезли во время Войн Гнева. Моколе считают оба племени жертвами. По факту, несколько Наг выжили и замаскировались как Моколе, а Гурали тем временем впали в спячку, которой Моколе научили их давным-давно. На данный момент, никто из пробужденных Гуралей не контактировал с выводками Моколе, а также Моколе считают что медведи и змеи находятся среди числа павших племен, даже если они не могут вспомнить их полное вымирание.

Хем

Как разнообразны дела Твои, о единый Бог, как ни у кого другого.

- Эхнатон, Гимн Атону

Морвангу заговорил:

“Войны Гнева и борьба с Растворителем в итоге привели вас к тому, чтобы прекратить Владычество. Но мы продолжали нашу войну. Мы не слышали ничего нового и нас не волновало ничего кроме того, что у нас уже было. В тропиках, мы продолжали отсеивать людей, продолжали придерживаться Владычества. Однако одна из родословных движения Моколе-мембе изменили свое решение.”

“Битвы с Растворителем и разрушение первых людских ферм опустошили плантации Сахары и превратили ее в пустыню. Из местных рек остался только Нил, где двуногие начали строить цивилизацию. В виду успешной работы Оаннеса, Моколе решили не убивать больше людей. Так зародился Кхем. Греки прозвали это место “Египтом”.

“Мы сосуществовали на этой земле вместе с людьми, и нашим логовом стал город у оазиса, который был прозван “Крокодилополисом”, где двуногие поклонялись нам. Они называли себя Хем-ка Собка и они по-прежнему живут там неподалеку. Коронованные восславляли себя как богов во плоти. Когда они проживали свои долгие жизни, двуногие укрывали их бинтами, и они засыпали Сном Дракона в своих катакомбах. Остальных Моколе так же кормили, им поклонялись и затем мумифицировали, когда они умирали. У Моколе были союзники из Бубасты и Безмолвных Странников; они и по сей день не смеют навредить нам. Племена обменивались Дарами, Обрядами и Тотемами, включая Крокодила, Собека, кому и ныне верны Странники.”

“Мы восславляли Солнце перед народом Кхема, они же увидели в нем множество божеств. Особенно, родич Моколе королевской крови, Аменхотеп Четвертый, взошедший на престол. Его друг Мен-ту-Хотеп был страстно убежден, что Солнце было единственным божеством, достойным поклонения. Эти верования изменили землю Кхема и стоили Эхнатону его королевства и жизни. Остались еще люди, которые благоговейт перед ним даже сейчас. Но я знаю, что Моколе-мембе лишь недобрительно покачают головой, стоит их спросить об этом.”

“После всего этого, Крокодилополис был захвачен, кровавые дьяволы, Последователи Сета, набирали все больше сил от двуногих. Так, уже к первому столетию до рождения Христа, все Моколе-мембе покинули Кхем и ушли в Судд и тропики Энтобана. Их потомки остаются там и по сей день. О Мнезисе Кхема заботятся во множестве земель.”

“Прошло множество дождей, и никто до сих пор не искал спящих старцев, чтобы пробудить их. Тех самых, что спят под Крокодилополисом в своих саркофагах. Но мы знаем: они по-прежнему там и они хранят множество воспоминаний. Пробудите их, и это станет великим подвигом.”

Американские Моколе и Работорговля

Джеффо говорил, пока небо двигалось над головой, а звезды Южного полушария очерчивали наполовину известные фигуры. Костер из древесины малли светил в ночи. Питер держал кружку чая и слушал:

“Когда мы уже надеялись, что самое худшее позади, люди начали умирать от Черной Смерти, и Войны вновь настигли нас. Ужасные времена для Моколе и родни. Это был 1448 год по вашему летоисчислению, когда португальцы высадились в Матушке-Энтобан, чтобы покупать рабов с огнестрелами и ликером, и вы назовете следующие четыре столетия “эпохой работорговли”. Мы же зовем это Ма’афа, “То, о чем не говорят”. Мы делали все что могли, чтобы защитить нашу родню. Говорят, что одиннадцать миллионов были отправлены в Новый Свет, но число жизней, что были разрушены, значительно выше. Мы не знали, что происходило, пока не стало слишком поздно. Линии Матре были обрезаны, а Мнезис, ограниченный родней, был утерян навсегда.”

“Скрывающиеся Солнца оборачивали самих себя в окровавленные бычьи шкуры и просили у смерти знаний. Родичи, погибшие насильственной смертью, избитые ради “дисциплины”, удушенные или прыгнувшие за борт, о них говорят, что они оставались в Царстве Мертвых и испывали тех белокожих до дна. Но Скрывающиеся пытались помочь еще и живым. Некоторые Моколе по своему желанию отправлялись на корабли и спасали родичей, что были проданы в рабство. Многие корабли были разбиты, считались потерянными, в отличие от драконорожденных, спасшихся с них. Ваши книги насчитывают сто пятьдесят “восставший рабов”. Пятерка на борту Амистада помогла вернуть тридцать родичей в Энтобан. Восстаний было куда больше, чем думают белокожие. Яркое Солнце, Фенда Лоуренс, известная среди нашего народа как Ищущая-Забытых, пришла в 1743 году в Джорджию как свободный мигрант в поисках потомков, рожденных в кошмарном мире плантаций.”

“Но рабство закончилось! И это сделали те же белые люди, что начали это.” Питер ощутил сиюминутную благодарность за то, что был канадцем. Прабабушка Кассандры помогла двадцати девяти бывшим рабам спастись в Онтарио прежде чем отгремела Гражданская Война.

“Да, но они были теми, кто начал Войну! Поражающая, именуемая Освободительницей. Она выстрелила из пушки в Чарльстона Харбора, и ее выстрел был первым в этой Войне.” Его взгляд стал более серьезным. “Но ты знаешь, и чертовски хорошо, что эти беломордые по-прежнему наживают себе состояния на жалости к чернокожему народу. Никто из них не откроет на это глаза, даже зная это.”

“Думаю, вы правы. Но это не те черные или белые, о которых мы говорим. Они - зеленые и чешуйчатые.”

Их разговор длился долго. Питер услышал истории о Чжунь Лунь, которые боролись за своих родичей, не давая их забрать в рабство в Старый



Свет, о пастырях из родни, кто нашел “Драконьи кости” в горах Колорадо и старейшинах, что заставили их говорить. Они рассказали о криках умирающих последних Камзотцев и раскаянии Теневых Лордов, что их погубили, и о Моколе, который следовал за тем, что казалось призраком Гару на речном судне, заполненном вампирами. Он с головой плывал в тысячелетиях времен, которые были жизнью и дыханием для Моколе, в том океане памяти, из которого выполз его собственный народ. Чему он в итоге смог научиться? Только тому, что это и значило быть Моколе. Если это поможет объединить старых врагов, то этого будет достаточно.

•••

Вдалеке, нечто огромное и неуклюжее ступало по красному песку. Ужасная помесь динго и демона, он принюхался к запахам и поймал след того, что не мог распознать. Он начал крутить головой, и он начал бродить взад и вперед по тропе. Когда луна взошла, он нашел трехпалый след куда больший, чем у любой птицы.

“Отродье Вирма.” прорычал Маму из Красных когтей. Его хвост поднялся от удовольствия.

Теперь, каково же было истинным имя той вещички Вивера? Ему было нужно покровительство.







Иолдень: Мы

Я услышал громыханье камней со стороны русла и увидел, как ко мне приближается какое-то чудовище.

Это был гигантский пестрый варан, властелин гор, Перенти собственной персоной. В нем было не меньше двух метров в длину. Шкура у него была бледно-желтой, с более темными коричневыми крапинками. Он выбрасывал в воздух свой лиловый язык. Я застыл. Растопыривая когти, он продвигался вперед: непонятно было, заметил он меня или нет. Его когти прошли в пяти сантиметрах от моего башмака. Потом он развернулся и с неожиданной быстротой убежал туда, откуда и появился.

— Брюс Чатвин, Тропы Песни

Четыре Движения

Моколе не разделены на племена, как сделали это их братья и сестры из Фер. Их Мнезис подразумевает степень единения изолированных выводков, что побудило некоторых изгнанников предположить, что Моколе настолько жестко традиционны, что не могут измениться. Это не совсем так: окружающая среда и время разделили Моколе на Лике Гайи в четыре ветви, называемые «Движениями» Странниками.

Эти четыре движения не враги, но они преследуют разные интересы; они не союзники, но у них много общего. Каждое из них включает родословные Мнезиса, организованные в географических районах со своими местными Дарами и обрядами; каждое из них решает свои проблемы на Лике Матери.

Движения отражают природу избранных земель и обитающих там рептилий-родичей. В этом плане они больше похожи на племена Бас-

тет, объединенные родичами кошками и людьми, они подобны племенам Гару, разделены территориями и философией. Но даже так, слово «Племя» не подходит для этого обозначения, какими бы разными не были Бомбейские Макара из высшей касты и Луизианские Моколе-мембе, они по-прежнему будут считать себя одной семьей, даже если будут смотреть друг на друга как «сумасшедшие двоюродные родственники».

Моколе довольно широко распространены, хотя в Южном полушарии их гораздо больше, чем в Северном. Нет никого из Моколе в Антарктике, хотя кто-то утверждает, что кто-то там уже был. Со значением Мнезиса 4 или 5, истинные адепты способны увидеть южный континент как зеленое и отрадное место, каким оно было перед приходом льда. Моколе оценивают Антарктику с кошмаром, как и Гару, что уходят туда осужденными на смерть от холода.

Гумаган

Грезящие Огненной Земли

Морвангу заговорил, принимая форму Сухид, покачивая своей длинной бородой.

“Когда погибли Короли, старая Гондвана развалилась на куски, как разбитое сердце. По мере того как его фрагменты удалялись друг от друга, Моколе на отдельных континентах начали меняться. Их формы Сухид становились новыми варнами и их родословные Мнезиса начали разрастаться.”

“Фрагмент Гондваны неподалеку от Южного полюса двигался, дрейфовал медленнее, приближаясь к полюсу, и быстрее замерзал. Когда ледник начал покрывать его, Моколе собрались и со своими родичами-сухидами пересекли море в поисках ближайших соседей. Найденные земли были горячи, и покрыты тропиками. Они стали домом для духов-огня, и даже сейчас они разрушают местные чащи. Вы называете это землей Ван-Димена и Австралией, но оно называется Бандайян. Мы его народ, Гумаган, Голоса Первых Дней.”

Теперь заговорил Джефф:

“Грезы бродят вокруг, балда. Это то, что есть мы. Взабравляют тебя, если ты думаешь об этом. Грезы будут везде, откуда бы мы не пришли. Давным, давным-давно. Предки пришли первыми в Улунган, сюда, в место, где появился мир. Они шли по путям закона, юга, востока, запада, по всему телу Бандайян. Везде, где бы они не прошли, ты можешь увидеть их, если твои глаза полны истины. Человек Варан, Человек Валлаби, Человек Игуана, Человек Бандикут, все они шагают и идут. Тогда Бандайян был зеленым, лесом деревьев и камней. Человек Гулбирра гулял по лесу, Человек Нинья гулял в горах. Двое шли от Улунгана к южному морю, Джунгджа и Гулгаби, Белая и Черная Игуаны. И у каждого есть свой дух, что отражается в грезах.”

“Все их грезы реальны.”

Настал черед Морвангу:

“Когда мы пробудились ото Сна? Мы не отслеживали по календарям. Я знаю, что белоснежка, что откопала наши старые кости, уже сказала, что им по крайней мере сотни тысяч лет. Она считала, что они были “пропавшей расой”, что пришла перед Курис. Но мы были здесь уже тогда, когда появились двуногие, и первые Буньи. Задолго до того, когда вы начали вести отсчет времени.”

“Мы могли использовать Солнечные Мосты для перемещения от логова к логову, за пределами нашей родины, но большую часть времени мы не нуждались в этом. Пустыня была сердцем этой земли, домом для варанов. Пустыня и море стали двумя полюсами, что привлекали нас. Солености были нашими воинами, вараны - нашими мудрецами.”

“Мы встретили Буньи, Детей Собаколикого Оппосума. Мы ничего не знали о вашем народе. Вы никогда не приходили на Бандайян, чтобы напасть на нас. Наши два племени различались в своих привычках, но были сплочены в общем противостоянии с Растворителем. Последние новости, что приходили из мира снаружи, совпали со временем, когда собаколюды отправлялись в Бандайян в качестве наказания. Они называли себя Кровавыми Клыками. Рожденные как динго, они ненавидели свою человеческую сторону. Они все пытались убедить нас убить людей, защитить Мать. Мы же не видели

в этом необходимости. Тогда они не захотели больше с нами общаться. После они начали свою охоту за порождениями Растворителя и вождями Бэйнов в великих горах, осадили их всех и убили. После они озлобились на нас и на Буньи. Но это была наша земля, и они не могли ничего сделать нам, скрывающимся в пустыне и Грезе.”

“Мы помним те дни, когда мир закончился. Для вас это был 1788. Когда Первый Флот сбросил якоря в Ботаническом заливе, собаколюды спустили свои каноэ и шестеро утерянных для Солнца кровососа пришли с ними. Вы захватили Бандайян; вас никогда не интересовало, почему Буньи избегали вас? “Исследователи” Гару охотились и убивали Гумаган. Так же, как и сейчас. Когда беломордые достигли Улунган, они назвали то “Арнемлендом”, и их сопровождали кровавые дьяволы, двигающиеся от станции к станции, прерываясь на то, чтобы попробовать на вкус белых и черных. В итоге, именно мертвецы открыли Радужный Камень, знак Радужной Змеи и источник силы Гумаган. Они атаковали выводок Чешуи-Многих-Цветов и преследовали их до Райджуа: мы погибли там, но забрали их всех с собой. Тогда Волару погрузилась в сон, пока мы не пробудили ее.”

“Белые люди пришли, забрали нашу землю, пристрелили и отравили наших родичей. Логова стали отравленными лагерями для странных животных, что беломордые привезли с собой: овец и коров. Мы продолжили отступать. Последние из нас ушли в наиболее сакральные логова на островах в Торресовом проливе. Могучий Охраняющий Путь защищал нас. Он умер как мы, и снова ожил. Он не был Гумаганом, но владел великой и могучей магией. Выводок Покрытой Шрамами Смолы. Они были тем, кто организовал защиту последних родичей Буньи, но к сожалению, было слишком поздно. Они все живут вместе на острове в проливе. Беломордые называют его Школой для Аборигенов. Для нас же это последний бой.”

Гумаган - Моколе Бандайян, прозванный Австралией белыми. Они также обитают на Тсалатсе (Новой Гвинее) и близлежащих островах. Известны как движение Огня, они известны как Моколе, которые в большинстве отрезаны от воды и вынуждены жить глубоко в пустынях. Однажды обнаруженный континент, теперь служит убежищем лишь для горстки от бывшего числа. Однако их доблесть в путешествиях по Умбре и в их поисках Мнезиса не уменьшилась. Гадимаргара, первый из Гумаган, вступил в эпоху Последних Времен. Избрав варанов и гребнистых крокодилов как своих партнеров, он распространил Мнезис. Аборигенская культура развивалась в течении сорока тысячелетий, под влиянием сотрудничества Гумаган и их кузин, Буньи, создавая сложный пласт людских верований, известных человечеству. Моря-близнецы, моря песка и воды были противопоставлены в их мире и были эквивалентами источников мудрости. Время Снов занимает центральную часть в их жизнь даже под влиянием надвигающегося Апокалипсиса. В порядке для дальнейшего понимания и осознания своих знаний, они работают со старейшими и мудрейшими мужами (и женами) из аборигенских культур.

Гумаган не ведали о Войнах Гнева, пока не пришли европейцы, которые привезли с собой вампиров. Совершенный выводок Чешуи многих цветов, преданный Радужной Змее, был одним из известных выводков среди Гумаган. Когда немертвые атаковали их, выжившие Моколе бежали на остров Райджуа в Индонезии, где они уничто-

жили вампирского старца, что прибыл с Первым Флотом. Как бы то ни было, известно, что кровососов уничтожила Воляру, Озаренная светом, Коронованная из Чешуи многих цветов, когда воззвала к мощи Грез и выжгла вампиров и их солдат-гулей в прах. Затем она впала в Сон Дракона, и ее выводок больше не видел Моколе, пока не родился Морвангу.

И тогда Войны Гнева наконец наступили Австралию, куда пришли яростные Гару и вырезали Буньип и их союзников налево и направо. Гумаган держали свою оборону как могли, но не могли ничего противопоставить техномагии и серебряным пулям. Все, что им удалось - это скрыть последних отчаявшихся родителей Буньип после того, как сами Буньипы были убиты в «Войне слез». Впоследствии, некоторые Гумаган перебрались из Австралии на острова Торресова пролива, где могучий бессмертный предложил им целый остров как логово. Там они остаются и по сей день, скрытые от Гару, которые считают, что Моколе Австралии вымерли. Совершенный выводок Покрытой Шрамами Смолы теперь составляет всего восемь членов, включая Ветер под ее крыльями, которая полетела к ним с новостями о том, что Башни над Королями перебрались из Комодо в Райджуа. Еще один выводок живет в Улунгане (Арнемленд), а логово гребнистых крокодилов сохраняется на острове Мелвилл у северного побережья.

Гумаган - это память о Бандайян и они сохраняют все свое прошлое, сквозь Ледниковый Период и возвращаясь к Эпохе Королей. Предки, которые шли по красной пустыне во Времени Снов (Альхеринга(alcheringa)), являются источником их видений и их формы Архид, которая варьируется от динозавров до фантастических существ из Времени Снов, неизвестных науке. Эта мощная связь с духовным миром, незапятнанная Войнами Гнева, привела к тому, что Гумаган имели необычные способности, связанные с Умброй. Все Дары, связанные с Умброй, стоят на одно очко опыта меньше, если их приобретает Гумаган (однако это не относится к свободным очкам). В древние времена Гумаган могли просто блуждать и выходить из Времени Сна по своему желанию, но появление Барьера все это изменило.

Одной из причин того, что Гумаган являются адептами Умбры, является то, что у них практически нет невинных. Когда чудовищный младенец рождается и умирает, потому что его родители нарушили Наставление, мать подготавливает и поедает мертвое тело ребенка, ритуально поглощая его дух перевертыша в своем собственном духе. Ребенок становится частью своей ма-



тери и не преследует ее. Других Моколе настолько отталкивает эта практика, что они не могут заставить себя сделать то же самое. Еще одна причина их мастерства заключается в том, что Буньип были путешественниками в Умбре и передавали много знаний Гумаган.

В Бандайян известны две варны: гребнистые крокодилы и вараны, которые являются огромными ящерицами, связанными с драконами с Комодо. Никакая другая варна не дожила до настоящего времени. Новая Гвинея и другие острова могут похвастаться большим количеством соленых, но их количество ограничено территорией Бандайян. Известно, что формы Хомиды Гумаган родились в другом месте (хотя это, по-видимому, возможно).

Гумаган считают, что Солнце исполняет роль одного из многих духов. Мать, Гайа, называемая Варамунгунди их родичами, - это то, откуда все начинается, но Меека (Луна) так же важна ночью, как Гновее (Солнце) днем. Как ни странно, Гумаган согласны со своими соседями-аборигенами, что Солнце - женщина, а Луна - мужчина. Они - единственные Моколе, кто верит в это и почитает Солнце как Великую Мать. Подобно Моколе-мембе, они признают семь солнечных покровительств, по одному для каждого «момента солнца». Они также почитают предков из Времени Снов, которые создали мир и стали им. Камень может быть похож на камень в белом поле, но для тех, кто знает, это тело предка. Учение о том, что при происхождении мира существует только Альхеринга (Время Снов), но в какой-то момент бодрствования мир стал отдельным от Времени Снов. После этого только те, кто обладает особыми способностями, могли достичь другого мира. Из них некоторые (косяные мужчины) могли работать с той магией, о которой они грезили. Другие, Буньип и Гумаган, могли изменяться и также пересекать Время Снов. Приход беломордых и Гару означал исчезновение для Буньип, но Гумаган еще не покинули нас. Растворитель оставил и их родичей на грани уничтожения. Пришло время сражаться.

Породы и Территории

Хомиды, или «кури» Гумаган, рождаются от человеческих родителей родной нации Океании: австралийский абориген, папуас, меланезиец и т. п. Форма Сухид хомиды неизменно относится к гребнистым крокодилам или к варанам. Сухиды, или «гадимагара» Гумаган рождаются из яиц соленых или варанов; форма Хомид сухидов похожа на людей, которые живут вблизи ее гнездования.

Известно, что Гумаган живет в пустынях Бандайян, в Улунгане (Арнемленде), Тсалатсе (Новой Гвинее) и на Островах Торрессова пролива. Они также встречаются в изолированных островных группах в других местах, таких как Мертвый лес Иракрапаувеи на острове Мелвилл. В южной Австралии не было ни одного Гумагана, оставшегося после того, как Войны Гнева пришли в 1788 году. Что касается Гумаган, что находятся в другом месте в этом мире, то кто знает, что с ними случилось?

Вступление Гумагана во взрослый мир - это их Обряд Посвящения, который празднуют с изящной церемонией среди коренных народов и групп самих Гумаган. Эти обряды включают в себя танцы, пение, длительное уединение для видений Мнезиса, олицетворение предков, чтобы вызвать Мнезис, а также шрамирование или обрезание. Курительные смеси, такие как табак или питури, могут открыть путь к великому видению.

Формы

● **Хомид:** Гумаган в форме Хомид представляют из себя типичных австралийских аборигенов или островных национальностей. Некоторые Гумаган имеют родителей, кто приходились родичами Чжунь Лунь (таким как японцы, кто приплыли на Новую Гвинею, или баджуны, что приплыли на Бандайян).

● **Архид:** Гумаган грезят о древних хищниках Бандайян, великих ящерицах Мегаланиях, утерянных Королях динозавров и зверей из Времени Сна, что когда-то пересекали жгучие пески. Они окрашены и отмечены шипами, гребнями и песчаными тонами их родной земли.

● **Сухид:** Форма Сухид обычно принимает вид варана или гребнистого крокодила.

Иокровительство

Гумаган признают семь солнечных аспектов, основанных на движении Солнца днем и ночью. Их видение семи аспектов как частей целого соответствует этому в повседневной жизни. Их обязанности уже включены в группах Хомидов и местных рептилий Бандайян. Их аспектные роли идентичны тем, что у Моколе-мембе, за исключением Солнечного затмения; Коронованные Гумаган руководят жизнью логова и проведением обрядов, зачастую это неприкосновенные персоны ввиду своей огромной святости. Они отказались от идей об управлении и далеки от настоящих лидеров.

Все Гумаган начинают игру с 3 пунктами Силы Воли, независимо от солнечного аспекта. Они могут набирать детали биографии в соответствии со своей породой, как и остальные Моколе. Родня, Логово и Союзники - общие детали биографии, но Ресурсы не доступны для всех. Навыки, связанные с технологиями обычно недоступны. Гумаган не могут использовать не-австралийские тотемы (таких как Анаконду или Хрустогрыза) если хроника не позволяет иного. Каждый персонаж начинает игру с двумя Дарами. Как подмечалось ранее, Дары Умбры стоят на одно очко опыта дешевле для Гумаган. Мнезис Гумаган разделен на следующие периоды времени:

Мнезис Период времени

- Вы можете вспомнить время, с момента прихода белокожих.
- Вы можете вспомнить множество жизней аборигенов
- Предки
- Задолго до Буньип
- Время Королей

Стереотипы:

● **Макара:** Они все хотят быть людьми. Не забыли ли они наш долг?

● **Моколе-мембе:** Цвета — деяния и страдания света. Им пришлось многое пережить. Будем надеяться, что они смогут вспомнить что-то более веселое.

● **Чжунь Лунь:** Задиристые драконы. Здесь куда больше чести следовать своим собственным мечтам, чем словам из сотен саг.

Макара

Водяные Монстры Индии



Скандадаса грезил. Он видел Митру, возвышающегося над горизонтом жатвы. Он вспоминал своего деда, работающего шудру из деревни. Он ощущал дух Тримурти Растворителя-Неизвращенного, Шивы, манящего его гавианское начало. Агни, Лик Дракона среди людей, доставляющий Жертву, Огонь, пробудился в нем. "Джа, мать-земля," - вскрикнул он во сне, - "Этого слишком много. Я не могу вынести этого." Течения времен заполнили разбитые сосуды его разума тысячеletним илом. Вани, Принцы-драконы, рычали на него из осколков давно минувшего. "Агни, этого слишком много... Я не могу вынести этого."

Скандадаса ощутил дыхание Дракона на своем лице, и оно обжигало словно солнце. "Ты должен исполнить свою Дхарму, дитя. Я сожгу демонов из грез и ты бежишь от Разрушителей Времени. Ты достигнешь Вани и примешь их дары."

Он проснулся в реке, на крошечном островке. Дары Вани украшали его тело: плавники, шипастый хвост, перепончатые лапы. Остальные ждали его на берегу, и Скандадаса выбежал из воды, чтобы встретиться с ними, и с облегчением понял, что он пережил Сушупти и стал Смаранабуху, Рожденным с Памятью. Он хорошо ощущал, как грязь отлетает от новой кожи, что покрывала пальцы ног. Он вспомнил, тысячу разных детств, в которых он играл в речной грязи, как мальчик, как девочка и как гавиал. Однако, как только его мальчишеская форма вернулась к нему, он почувствовал боль и упал на камни. Рыба и кости забрызгали повсюду, но среди желчи он увидел что-то блестящее. Он поднял его, прежде чем даже подумал о загрязнении нечистотой своей личности.

"Ты испачкался; посмотри, что ты получил," - сказала ему Бхатта Ма. Ее пожилой голос не звучал так неодобрительно, как он ожидал. Скандадаса открыл свою руку, окунув ее в воды Ганга. Там лежала золотая свастика. "Что это значит для тебя?"

"Это священный знак. Но также и наследство ужаса на другой земле. Это сокровище мертвецов. Я не знаю, что это значит, Бхатта Ма."

“Ты - Зарад и Шудра. Это символ твоего долга. Запад, мистик и ремесленник. Ты должен вернуть славу этому знаку.”

“Как же я сделаю это? Я лишь один...”

“Нет, Проглотивший-Знак, тебя много. Ты должен обучиться древней мудрости, прежде чем знак потускнеет от Западного ветра порчи.”

Скандадаса знал, что у него нет выбора. Намакарана была совершена и теперь у него было новое имя. Это имя напоминало ему о его Дхарме, о его долге.

Моколе на индийском субконтиненте происходят из уникального сочетания религиозной культуры среди людей и популяций крокодилов. Известные как Макара, два великих водяных монстра что встречаются в Бхагавад-Гите. Движение Макара также называет себя движением народа. Они - движение, связанное с ветром, и их родная страна каждый год мучается из-за муссонов, которые приносят смерть и разрушение, а также приносят воду на землю, чтобы сделать ее плодородной. Макара больше, чем любые другие Моколе, считают себя живыми мыслителями Гайи, а не только хранителями воспоминаний о давно умерших.

Макара Индии рассматривают Солнце как источник просветления. Также большое значение имеет Дракон, Отец Вани или Принцев-Драконов. Индуистские Моколе, в частности, обычно взаимодействуют с духами через жертву огню и почитают Дракона как Агни, Бога Огня, Доставляющего Жертву, несущего слово Вани. Из корней их образов Агни более напоминает Вани, чем человека. Они также признают Чандру, луну. Прежде всего, Макара чтут Рта, Джа (или Гайю) и Тримурти.

Под Джа Макара понимают Тримурти, состоящее из Творца, Хранителя и Разрушителя. Интересное различие между большинством Макара и многими другими Фера заключается в том, что они верят в Рта или космический порядок. Рта, сущее, было перед Джа и будет после нее. Некоторые Макара, рожденные как люди, предпочитают думать о Рта как о высшем духе и называть его Брахманом. Многие такие люди просто пожимают плечами и заметьте, что Макара не собираются это узнавать, потому что это находится за пределами Джа.

Макара разделяют себя тремя различными способами: происхождение, варна и покровительство. Во-первых, все Макара либо рождаются как человек, либо как крокодил. Поскольку они верят, что их души множество раз реинкарнировали и что они были не только рептилиями или людьми во многих прошлых жизнях, Макара не рассматривают какую-то форму особенно превосходной и свободно меняют свои образы жизни. Однако спаривание между двумя Макара запрещается, как и среди всех Моколе, так как ребенок умирает в грезах, связанных с Первым изменением, и становится одним из Невинных. Макара не более снисходительны к этому правилу, чем любой другой Моколе. Во-вторых, есть породы рептилий (варна, или «цвет»), которые принимает форма Сухид Макара. Три варны являются родными для Индии: гребнистые крокодилы, болотные крокодилы и гавиалы. Наконец, Макара делят себя по покровительствам в соответствии с сезоном года.

Иороды и Территории

Хомиды Макара практически всегда представители индийских этносов, и принадлежат к одной из каст, джати. Их форма Сухид принимает вид доминирующего типа рептилий своих предков. Большинство рождаются в низших кастах; крайне редок шанс, что ребенок из высших каст осознает, что он перевертыш, поскольку большинство родичей из высших каст были убиты во время Войны Гнева.

Сухиды Макара вылупляются из яиц гребнистых, болотных крокодилов или гавиалов. Форма Хомид основывается на внешности людских предков.

Однако местные крокодилы Индии находятся под угрозой исчезновения, и каждый год все меньше и меньше Макара вылупляются. Рука Солнца, Коронованный из выводка Канпур, обеспокоен этим и послал по крайней мере одного Странника, чтобы спросить совета у других лап. Рука Солнца так взволновался, что, когда Лакшми Девадаси из Наг открыто обратился к нему за помощью, он незамедлительно отказался; в конце концов он разыскал Башни-Над-Королями в невероятном путешествии.

Формы

• **Хомид:** Форма хомид Макара — это почти что исключительно этнические индусы; очень редкие Макара могут родиться где-то еще. Их можно найти на всех

Система Каст

Важным моментом является то, что все Хомиды Макара рождаются в одной из индийских джати, социальных кастах, что разделяют целый народ на самые разные классы. Существует более трех тысяч отдельных каст, но они находятся в тени четырех правящих каст, пришедших из Ригведы, и касты изгнанников, Неприкасаемых.

Большинство хомидов Макара приходится на касту Шудра, как и подавляющее число жителей. Шудра не получает особых недостатков или достоинств, кроме как жизнь простолюдина. Конечно, невероятные богатства могут облегчить дискомфорт этой касты. Шудра предполагаются как слушители каст Вайшьи, Кшатрии и Брахман.

Некоторые Макара являются Далитами, или входят в касту Неприкасаемых. Также известные как Хариджаны, они представители самой низшей касты в Индии и подвергаются страшным гонениям. Другим везет родиться в касте Вайшьи, которая является кастой уважаемых фермеров и торговцев.

Высшие касты - Кшатрии, традиционная каста Воинов, и Брахман, касты священнослужителей. Каста Брахман - самая почетная среди всех; хотя это не гарантия богатства или хорошей судьбы, даже нищий брахман почитается как брахман.

Конечно, это всего лишь вводный обзор в кастовую систему, которая является лишь частью очень старой и очень богатой цивилизации. Во многих отношениях это не демонстрирует справедливость индийского общества. Мы призываем заинтересованных читателей узнать больше.

уровнях Индийского общества, но большинство из них торговцы, крестьяне и представители касты жрецов. Макара признает каждой касте свое место, хотя они могут игнорировать человеческую касту при выборе партнера; Макара не являются полностью людьми из каст и не связаны человеческими правилами.

- **Архид:** Форма Архид Макара принимает облики из грез о Вани, древних Принцах-Драконах. Кто-то принимает облик гигантских водяных монстров, архаичных крокодилов, змей или даже рыбоподобных морских обитателей. Другие могут быть многоголовыми созданиями похожими на туземных змей или даже восточными драконами.

- **Сухид:** В форме Сухид, Макара представлены местными представителями из семейства крокодилов: гавиалы, болотные и гребнистые крокодилы.

Аспекты - Сезоны Мечения

Как и Чжунь Лунь, Макара разделяют свои аспекты в зависимости от солнца, но больше соотнося это с сезонами, нежели с положением солнца днем. Роль Макары в обществе Моколе определяется этими сезонными аспектами, хотя ожидается, что все Макара попытаются помочь другим детям Джа, чтобы выполнять свои обязанности как движение дипломатов.

Хеманга, или зимний аспект, трикстеры и воры. От них ожидается, что они будут хитрыми, но им также часто приписывают легкомысленное поведение. Хеманга начинает с 2 пунктами Силы Воли и таким же кубом Солнца, что и у Сияющих.

Зарад, или осенний аспект, представляют из себя мистиков и спиритуалистов. Из-за своего происхождения они препятствуют обязанностям священников, часто становятся бхагатами («божественными»), которые пытаются объединить свою повседневную жизнь с обрядами религии. Зарад начинают с 3 пунктами Силы Воли и используют куб Солнца Сокрытых.

Гризма, или летний аспект, судьи и полиция Макара. От них ожидается поиск истины и справедливости. Это может быть строгой обязанностью в обществе, рожденном сильными убеждениями в соответствии с кастой и кармой. Гариалы наиболее жестокие в своем служении Тримурти Растворителя, обычно происходят из аспекта Гризмы. Гризма начинают с 4 пунктами Силы Воли и используют куб Солнца Собираателей.

Васанта - весенний аспект - воины Моколе в Индии. Они также путешествуют и всегда готовы узнавать новые вещи. Васанта начинают с 5 пунктами Силы Воли и имеют такой же куб Солнца, как и Поражающие.

Стереотипы:

- **Гумаган:** Дикари, но мастера искусств, давно утерянных для нас.
- **Моколе-мембе:** Искаженные шрамами непрекращающейся войны, они с трудом познают мир, когда увидят его. Их карма должно быть глубоко испорчена, но, как и все мы, они связаны с Колесом.
- **Чжунь Лунь:** Надменные создания! Они слишком возвеличивают самих себя, но не мы начали Войны.

Моколе-мембе

Верный Козоть Солнца

Морвангу раскрыл свой рот, но Память говорила за него.

“Как долго мы спали? Когда мы пробудились? Я не знаю вашего числа и имен. Но когда Короли ходили по Лику Гайи, вы были крысами. Посмотрите на себя теперь. Звезды сдвинулись, континенты разошлись. Были ли Моколе-Мембе тем, кто первым открыл людские глаза, чтобы увидеть Владыку Солнце? Я не знаю.

Мы пробудились на Энтобане, в сердце мира. Солнце, течения, песок. Здесь было все, что мы знали. Но Мнезис связал нас с судьбой, и мы вспомнили все. Последние Времена начались.

Последние Яйца лежали в теплых песках Конго. Солнце миновало семь позиций, семь моментов. “Смотрите!”-сказало Оно своим детям, - “Я – Владыка над всем Суцим. Следуйте за мной и делайте то, что и я.” Яйца вылуплялись, по мере того как Оно поднималось по красному небу и Восходящие Солнца поднялись подобно Ему, голодные до новых поисков.

Владыка Солнце воссел на небе на троне своем и взирал на весь мир. Ничто не могло отбросить тень. Никакое зло не могло скрыться. Тогда родились Судьи. Полуденные Солнца смотрели на небо ради Его Мудрости и учились видеть все через призму света, разыскивая всякое зло и уничтожая его.

Настал вечер, и Владыка Солнце начал спускаться, окрашивая свое засыпающее убранство в алый, золотой, и пурпурный. Вечерний ветер набирал силу. Садящиеся Солнца родились и встали тогда напротив ночи. “Тьма наступает,”- заявили они, - “Но мы будем к ней готовы.»” И тяжело трудились они над защитой выводака от всех угроз.

Тьма накрыла мир. Не было здесь Солнца, когда пробудились Сияющие. “Иногда, свет – это тьма”- сказали они, - “Создавай свой светоч всегда, когда ты можешь.” И стали они светом во тьме. И остаются им по сей день.

Но яйца все еще оставались среди песков. Солнце светило следующие сутки через облака. Тогда вылупились Сокрытые Солнца, и знали, где он был, несмотря ни на то, что Его Лик был скрыт. Это было началом их знаний о скрытых вещах.

Солнце показало свой лик, но ореолы окружали его. И их свет светил подобно ему. Было там трое Солнц! Тогда пробудились Собирающие. Не были они сбиты с толку. “Владыка Солнце призвал нас собрать все вместе. Много работы ждет нас впереди.” Но оставалось еще одно яйцо. Много времени прошло, а оно все не вылуплялось. Тогда Солнце потемнело. Его лик исчез и лишь корона огня светила в небе. Собирающие зовали Моколе и увидели они, что Последнее Яйцо проклевывается, словно звезды в полдень. “Это будет Восходящее Солнце,”-заявил Поражающий. “Нет, это будет величайший из Моколе, и нет здесь никаких теней. Он должен быть Лишенным Тени,”-ответили Полуденные Солнца.

“Солнце умирает, тот, кто придет, будет Обе-регающим,”-возразили Садящиеся Солнца.

“Нет, сейчас и день и ночь одновременно. Это Полуночное Солнце, кто увидит звезды вместо Солнца, когда он родится,”- вставили Сияющие, танцуя и прыгая рядом.

“Солнце укрыто и это дитя будет одним из нас,”-вмешались Скрывающие.

“Нет, нет, оно будет куда более величественнее чем все это. Солнце, Луна и звезды в одно и то же время. Это новое дитя будет самым великим среди всех нас,”-произнесли Собиратели.

И так появился на свет Коронованный, самый великий среди Моколе.

Выводок после выдуления принял облик людей и с родичами-людьми начал свое путешествие сквозь века к новым местам, пробуждая Дракона от вечно го сна.”

Моколе-мембе – первое движение и, пожалуй, самое многочисленное среди всех. Названное в честь своего прародителя, движение Моколе-мембе наиболее разобщенное и наиболее кровожадное. Они заявляют, что они вели людской род в течении шести миллионов лет, пожирая неразумных, - правда ли это, нам неизвестно. Рожденные в Африке, Моколе-мембе путешествовали также и в Америку. Они «Моколе» для Гару и тех немногих, кто знает о Племени Дракона. Они – движение земли и их род происходит от Моколе-Мембе.

Первым из их вида был Моколе-Мембе, Коронованный, сын Двух Выступов. Он и его сородичи были первыми истинными Моколе, родившимися после эпохи Сна. Он основал выводок Конго на озере Теле, глубоко в дождевых лесах Африки и семеро детей Моколе основали там свое логово среди теплого ила, образовав совершенный выводок. Истории ведают, что благодаря Дарам, продлевающим жизнь и дреме во Сне Дракона, Моколе-Мембе по-прежнему жив в настоящее время, проживая большую часть времени в Умбре. Он хранит джунгли, ставшие домом для Моколе, вместе со смертоносными духами лихорадки, защищая свой народ. Он видел, как возносились и падали Первый Город, затем Египет, Шумер и Рим, а он руководил бесконечными потомками его партнеров-родичей. Когда создания Вирма наконец колонизировали бассейн Конго, Моколе-Мембе знал, что обереги и лихорадки, которые он сотворил давным-давно, не продержатся против созданий Вивер, что создали и принесли с собой белые люди. Он и его выводок перенесли озеро Теле в Умбру, где он продолжает по-прежнему руководить. Однако его потомки точно подмечают, что Барьер крайне слаб в болотах и исследователи людей когда-нибудь увидят великого короля снова.

Моколе-мембе известны среди остальных ящериц своей яростью и своей доблестью в бою. Как одно из четырех движений, они понесли самые тяжелые потери нежели любое другое во время Войн Гнева. Сначала они увидели смерть Грондров, Аписов и Кхар, затем они стали свидетелями своего собственного вымирания. Некоторые выводки отправились в Америку и в итоге множество Моколе бежало, умерло или погрузилось в сон, сдавшись в войне с Гару. Кхем, где оба племени были достаточно сильны, был заключен Речной Договор между Странниками, Моколе-мембе и тотемом Крокодила. И по сей день Крокодил гарантирует, что его дети оставят Моколе в покое, если они не способны помогать им.

Породы и Территории

Моколе-мембе являются самым расово разнообразным движением; в большинстве своем они представлены африканцами, коренными американцами и представителями смешения двух или же трех рас в

своей человеческой форме. Моколе Африки и Америки всегда входили в одно и то же движение. Поскольку Мнезис может показать дни, когда океан был мелкой речкой, это вполне достойное объяснение.

В своей форме Сухид, это кайманы, американские аллигаторы, крокодилы, нильские крокодилы или даже ядозубы. Варны варьируются, но их объединяет кровавое наследие воинствующего движения. В форме Архид Моколе-мембе - могучие амальгамные динозавры, драконы и доисторические рептилии, зачастую слишком разные, чтобы объединить их по виду. Даже так, они чаще всего представлены первобытными созданиями в этой форме, и очень редко их грезы воссоздают местных драконов.

• Энтобан

Энтобан – Африканский континент-ковчег, Колыбель человечества и дом самого древнего движения. Прозванные воинами Племени Дракона, их непрерывно атаковали во времена Войн Гнева; их крайняя ненависть к Гару, по меньшей мере, отражение худшего отношения Гару к ним.

Огромные реки, что пересекали Сахару, высохли, когда Гайя сбросила ледяную накидку, сохранив только одну – Нил. Его влага позволила вырасти одной из самых первых людских цивилизаций. В действительности, Моколе наблюдали за всем этим. Моколе Кхема были и являются нильскими крокодилами, относящимися к Варне Чампса. Они поддерживали союз с Бубасти в своей длительной борьбе с Последователями Сета и остались союзниками с теми немногочисленными египетскими кошками, что еще живы. Когда кровососы наконец одержали свой триумф, Моколе в большинстве покинули Кхем и отправились вверх по реке. Выводок Моколе-мембе остался в Судд, в огромном тропическом болоте Судана. И в нынешние дни они сражаются с немертвыми последователи Тьмы, о которых говорят, что они держат чудовищный храм в ближайших песках.

Но гораздо глубже в Энтобане находятся живые легенды. Моколе-Мембе, последний Король Динозавров, как говорят, по-прежнему обитает в умбральных болотах на реке Конго. Выводок Конго сохранился в нынешние дни. В данный момент там находится семнадцать истинных Моколе и семь сотен родичей, живущих в болотах поблизости. Плавающий когда пробудится Мембе руководит этим выводком. В виду последних политических проблем, Моколе вынуждены действовать; за последнее время они сожрали тридцать три наемника-фомора из окружения диктатора. Они ищут в данный момент Копье Моколе-Мембе, самое могущественное оружие, известное детям Солнца.

Великий храм в Ибадане, в Нигерии, служит домом для храмового выводка Смотрящих в Небо, возглавляемого уже многие годы Моколе альбиносом Белым-Словно-Солнце, прошедшим через Память Гайи. Людские родичи представлены жрецами и местным культом, хранящими четырех Моколе в мире и покое. Этот выводок хранит и помнит кровавую историю и предысторию Западной Африки, и Владычество Королей. Лагос, тоже в Нигерии, служит домом для другого храмового выводка, охраняемого людскими родичами. Существуют также храмы, посвященные крокодилам в Анголе, Танзании и Уганде.

Выводок Где река изгибается, в низовьях Гамбии, наводит ужас. В данный момент там только трое истинных Моколе, все сказочно стары, и никто не рождался уже многие десятилетия в том районе. Причина этому неизвестна.



Моколе с Реки Замбези выучили урок на примере убийств Аджаб от руки сошедшего с ума и подавшегося влиянию Вирма, львиного короля Черного Зуба, сразу же после кровавой бойни. Едва они предложили помощь выжившим, так Черный Зуб также убил и тех Моколе, что стояли на его пути. Стало очевидным, что нет ничего, что спасло бы от этого мародера.

• **Гендаси**

Моколе-Мембе, Энтобанское движение Моколе, были первыми ящерицеоборотнями в Северной Америке. Они пришли с Карибов и Амбаласокеи, где они обосновались после пересечения океана. Большая часть континента не привлекала их, и они сосредоточились на болотах и в рукавах рек на юге. Немногие, будучи Странниками, связались с местными жителями юго-запада и так появилась Варна Унктехи, выраженная мексиканскими и аризонскими ядозубами. Когда Уктена, Кроатан и Вендиго пересекли Берингов Пролив, только Кроатан захотели жить в столь горячих и сырых регионах, как болота Моколе. Племя Кроатан, последователи Черепахи, были дружелюбны к Моколе и консультировались с ними, стараясь постичь их мудрость. Черепаха также приняла Моколе, как своих детей, и научила их Дарам, что они разделили с ее любимчиками, с Кроатан.

В последние столетия значение Моколе Гендаси выросло, когда появились другие драконы, приплывшие с работорговцами, в поисках пропавших родичей. Когда только прибывшие встретили своих дальних кузин, состоялся великий праздник.

• **Европа**

В Европе нет местных крокодилов и присутствие Моколе здесь никогда не было постоянным. “Драконы” из Греко-Римских или Германских историй могли быть Моколе, которые изменились; Моколе-мембе говорят, что любовью Моколе, кто

осуществляют контроль над королевскими родами людей и озадачивают людей ради своих “девяти сходств”. Когда они решают появиться в своей формальной манере, они предстают в людских грезах с оленьими рогами, верблужьей головой, глазами демонов, змеиной шеей, телом улитки, карповой чешуей, орлиными когтями, языком подобным тигриному и ушами, словно у коровы. Память Изумрудной Матери содержит в себе всех, кто когда-либо жил на ее Лике, и так одни и те же перевертыши могут легко опираться на многие ветви древа жизни.

Мнезис Чжунь Лунь не такой глубокий, как у Моколе-мембе, но они используют его по-другому. Несомненно, что отчетливая духовная система Чжунь Лунь оставила в нем глубокие изменения. Подобно всем Моколе, Чжунь Лунь – Память Матери. Подобно своим родичам Макара, они чтут Солнце в течение года, а не его покровительства в течение дня. Где бы Принцы-Драконы могли быть в нынешней Пятой Эре, Чжунь Лунь вспомнят их, но не динозавров, раскопанных людьми из стран Заката. Их форма Архид гораздо больше похожа на драконью чем у любых других Моколе; только они имеют такие разные функции жабр, грив (что делает их более похожими на млекопитающих, по мнению других движений) и перламутровые жемчужины. Войны Гнева не затронули Чжунь Гуо и потому Чжунь Лунь не испытывают гнева и страха по отношению к Хаккенам как Моколе-мембе по отношению к Гару. Они – враги Куэй-дзин и других существ Йоми и их физическая доблесть полезна в борьбе с подобными существами. В сентае (выводке с представителями более чем одного племени из Хенгейокай) Чжунь Лунь часто выполняют роль Колонн (защитников, подобных Оберегающим) или Кулаков (воины и генералы).

Они часто благородны и мудры перед Первым Изменением. Их способность заглядывать глубоко в чужие души (да в свои собственные) легендарна. Увы, не так много Чжунь Лунь осталось. Войны, уничтожения целых видов рептилий и их собственное медленное размножение берут над ними верх. Но всем им свойственна долгая жизнь. Некоторые засыпают Сном Дракона, пока остальные экспериментируют с эликсирами, что устанавливают баланс инь и янь, увеличивая продолжительность их жизни. Сбрасывая старую кожу и даже кости, драконы могут жить столетиями. Они почитаются своими родичами и используют их дары и почитания, в свою очередь вызывая дожди.

Восхищение других Хенгейокаев очевидно, когда они заключают сделки с Чжунь Лунь; это больше похоже на древнее наследие Королей. Когда Чжунь Лунь обращается в форму Архид, любой другой восточный перевертыш обязан сделать бросок на Силу Воли по сложности 6. Если он проваливает бросок, получает штраф +1 к броскам на изменение облика.

Ворования Чжунь Лунь отличаются от своих соплеменников среди Хенгейокай. Они почитают Землю, называя ее Изумрудной Матерью, и Солнце в его годовом цикле. Они хранят все, что относится к Вани, драконам прошлого. Тот факт, что Хенгейокай заключают договоры с Куэй-дзин чаще, чем просто атакуют их, зависит от их отношения к Триаде. Подобно Макара, Чжунь Лунь верят в Баланс, Высший Принцип, управляющий всей Вселенной. Баланс инь и янь, света и тьмы, Изобретателя, Строителя и Растворителя, куда более важен чем неотъемлемая доброта и зло одного из Троицы. Как и Макара, Чжунь Лунь уделяют особое внимание к насто-

ящей роли Растворителя и не осуждают просто всех его служителей. Однако, война – один из инструментов Балланса и Тунь Чуны не увиливают от своих обязанностей.

Все Чжунь Луни начинают игру с 4 пунктами Силы Воли. Они могут выбирать детали биографии согласно своему племени, как и остальные Моколе. Подобно им, они не могут взять деталь биографии Прошлая Жизнь. Они часто берут Чистоту Рода, которая показывает их связь с родословной, ведущей к Первым Яйцам. Их Мнезис примерно эквивалентен другим Движениям, но серьезно отличается:

Мнезис Период времени

- События Пятой Эпохи: “История людей”
- Конец Четвертой Эпохи: Войны Позора
- Начало Четвертой Эпохи: Задолго до Войн Позора
- Третья Эпоха: Легенды о великих войнах
- Вторая Эпоха: Ван Сиань и первые перевертыши

Некоторые Чжунь Лунь делятся своим Мнезисом с другими движениями, но память драконов восхода оказывается странной для них.

Нороды и Территории

Хомиды Чжунь Лунь рождаются людьми одной из национальностей, населяющих страны Восточной Азии: Китай, Япония, Корея, Тибет, Вьетнам, Камбоджа, Лаос, Тайланд, Мьянма, Малазия, Индонезия и т.д. Форма Сухид каждого хомида будет связана с наиболее распространенным видом на той земле, где его предки были похоронены. Сухиды, или драконы Чжунь Лунь, рождаются аллигаторами, гребнистыми крокодилами или варанами с Комодских островов. Другие Варны не связаны с Восточной Азией и в них не будет воскрешена душа Чжунь Луны. Форма Хомида для сухид будет представлять местное население, рядом с которым обитает его Варна.

В настоящий момент Чжунь Лунь избегают города, когда могут. В Китае они обитают группами вдоль реки Янцзы, которая популярна среди родичей и драконов. Таким образом они избегают внимания. Многие уединенные старцы уходят в горы для размышлений. Чистки и убийства не оставили Моколе в стороне: Хэй Лунгрэн, рожденная в выводке Семи Жемчужин, содрогается, когда рассказывает истории о Куэй-дзин, жиреющих на кучах трупов из лагерей смертников Мао, раздувшихся и практических бессознательных от Инь, собранной из мертвецов. Ее шрамы от борьбы с ними по-прежнему видны. Два выводака Чжунь Лунь потеряло родичей в течение Культурной Революции, когда банды красногвардейцев атаковали их в отсутствие драконов.

Островной выводок Фанг Чжангов в Тихом океане принял некоторых беженцев, ищущих спасение от проблем в Китае. Все реже и реже драконьи фонари заманивают Чжунь Лунь и родичей собираться в священных местах. Окружающая среда в Китае имеет серьезные проблемы; китайские аллигаторы практически вымерли. Все меньше и меньше сухидов рождается и Сокрытые Солнца отправляются в долгие странствия чтобы найти подходящих рептилий-партернов для своего потомства.

Проблемная политика Индонезии болезненно сказывается на древнем выводке Башни-Над-Королями (с острова Комодо). Королевская семья этого острова была свергнута и вынуждена бежать на ближайший



остров Райджуа, последователи Растворителя атаковали Комодо. Комодские драконы находятся под угрозой исчезновения, но ловкие маневры родичей поместили их под защиту, и разделенные родичи продолжают размножаться в Америке.

Среди людей, существует несколько японцев или корейцев, кто заботится о Старой Крови. Отсутствие рептилий на этих землях привело местные выводки к “утере драконов”. Некоторые японские и корейские Чжунь Луни отправляются за границу искать себе партнеров, хотя это и является серьезным социальным запретом. На крокодильей ферме Самутпракен в Тайланде, шесть Чжунь Луней хранят кладки яиц, что спрятаны в местных джунглях. В Индонезии драконы по-прежнему сильны, поскольку они живут среди водных царств в Тихом океане. Аборигены с Филиппин и Андаманских островов являются родичами Чжунь Луням и существующие на этих островах выводки связаны между собой.

Половина Лика Гайи скрыта водами драконьего Царства Уми и это одна из последних твердынь этой расы. Здесь Чжунь Луни выжидают свое время, находясь среди товарищей Саме-Бито и многих других жителей Срединного Королевства.

Формы

Чжунь Луни имеют три формы, как и все Моколе со времен Эпохи Сна. Они принимают свою форму Архид из великих видений, что приходят к ним в момент первого изменения, хотя их грезы ведут к извилистому почитанию Вани, а не к шипящим и громяющим гигантским созданиям, чьему зову отвечают их западные сородичи.

- **Хомид:** Люди с Восточной Азии. Чжунь Луни как старейшие из Хенгейокай, связаны с местным народом и аборигенскими племенами сильнее, чем со знатью или жителями городов.

- **Архид:** Форма Архид отличается от выводка к выводку, как и от дракона к дракону, но Чжунь Луни имеют тенденцию напоминать драконов с их родной земли нежели рептилий или динозавров.

Китайские моколе так самые отличающиеся. Драконы-самцы называются кьюлунь в Путонга (“Мандарин”).

Они носители потрясных усов, часто берут себе “сотрясающую небеса, извергающую молнии, отгалкивающую демонов, огненную жемчужину” под горловым мешком в форме Архид. У них часто присутствуют рога: волнистые, изогнутые и тонкие. Их сестры, именуемые чи’луни одарены вместо этого узкими и красивыми мордами и гребнями с разноцветными перьями, которые растут и

выпадают в течение их жизни. У них зачастую малый размер, но сильный хвост. Чжунь Луни более гибкие и проворные чем остальные Моколе в форме Архид, благодаря своим змеиным телам; их характеристика ловкости в форме Архид идентична ловкости в их форме Хомид.

- **Сухид:** В этой форме Чжунь Луни представлены рептилиями определенных Варн: редкие китайские крокодилы, вараны с Комодо или гребнистые крокодилы. Спаривание в форме Сухид распространено и среди Хомидов, они находят в этом эротический интерес.

Иокровительства

Драконы признают четыре покровительства, зависящих от сезона, когда родился Чжунь Лунь.

Тунь Чун - воины и любовники, рожденные весной. Их цвета — синий и зеленый, а Восточный ветер благоволит им. По поведению они напоминают Восходящее и Садающееся Солнца. Они начинают с 4 пунктами Ярости и их Солнечный Куб Восходящего Солнца.

Нам Хсия, рожденные летом, — судьи и законослужители. Им благоволит Южный ветер и теплый климат. Они по большей части напоминают Полуденные Солнца или даже Солнечные Затмения. Их цвет - это императорский желтый, цвет лета, и они начинают с 3 пунктами Ярости. Нам Хсия имеют такой же Солнечный Куб, как и Яркие Солнца.

Саи Чау, чей цвет мертвецки белый, рождены осенью. Они наблюдатели и ученые среди своего ученого народа. Они Сокрытые Солнца своего народа, и некто вроде Ярких Солнц. Они также хранители логов Востока, называемых “гнездами драконов”, и большую часть времени проводят в них. Западный ветер благосклонен к ним, и они начинают с 2 пунктами Ярости. Сау Чау используют такой же Солнечный Куб, как и Сокрытые Солнца.

Пей Тунг, те кто начинают с 1 пунктом Ярости, являются шутниками и трюкстерами. Рожденные зимой, их согревает Северный ветер, и, подобно Полуночным Солнцам, капризны и обожают парадоксы. Их цвет - черный, “черный как дневной свет”, как они приговаривают. Они используют тот же Солнечный Куб, как и Полуночное Солнце.

Стереотипы

- **Гумаган:** Мы наблюдали за их закатом столетиями: покинули ли они нас? Срединные Королевства продолжают управлять морями, чтобы этого никогда не случилось вновь.
- **Макара:** Опутанные людскими ореолами, Морские Монстры забыли, что мы появились первыми. Я могу лишь надеяться, что они не потеряют из виду Изумрудную Мать вопреки всему.
- **Моколе-мембе:** Жестокие воины, раздираемые образом жизни варваров. Гармония между Небесами и Землей для тех, кто больше воины, чем крестьяне, олицетворяется лишь разрушениями.

Сборы

Сборы племени Дракона сильно отличаются от Вече Гару. С момента опустошения Моколе во время Войн Гнева, и последующих трудностей в восстановлении их численности, сборы также стали менее частыми: хотя Моколе стадные создания, у них слишком малая численность. Однако Моколе со всего мира обучаются сборам через Мнезис и более или же менее представляют, что там происходит. Они устраивали сборы перед войнами, в периоды летнего и зимнего солнцестояния, когда Коронованные брали власть над встречей и некоторыми другими ситуациями. Общее содержание подобного события раскрывалось медленно и торжественно, с длительными поклонениями и торжественными речами. Моколе обычно объявляют свои полные имена, включая покровительство Солнца, когда они начинают говорить (“Я – Корица-В-Его-Све-

те, Собиратель из выводка Башни-Над-Королями”). В то время как сбор идеально включает присутствие всех семи солнечных покровителей, иногда подразумевается, что происходит встреча нескольких выводков, необходимое требование заключается в том, чтобы Моколе действовали в соответствии с тем солнечным покровительством, представителя которого не присутствует на сборе. Так в частности, когда нет представителя Солнечного Затмения, старейший берет на себя эту роль и руководит ходом сбора. У Ярких Солнц нет явной роли, пока нет призыва к какому-то докладу. Вместо этого, они координируют сбор, убеждаясь, что выводок не будет потревожен и проведет все запланированное, как того требует ситуация.

Сборы начинаются на рассвете, вместе со временем Восходящих Солнц. Старейшие Восходящие Солнца действуют как военачальники, начиная сбор, и утро проходит в обсуждениях по боевым планам или другим, таким как охотничьим угожьям, новым детенышам, новым перевертышам Моколе и другим свежим новостям. Эта часть сбора, посвященная будущему.

Когда Солнце находится в зените, наступает время Полуденных Солнц взять инициативу. Они начинают судить любые случаи, что требуют их вмешательства, такие как нарушения Наставлений, споры о законах или причинах участия родичей. Самый старый из Полуденных Солнц становится высшим судьей, но он должен достигать компромисса с другими судьями. Любые тупиковые дела передаются Коронованным, однако это происходит крайне редко. Эта часть сбора посвящена нынешним событиям и настоящему.

Когда же Солнце утопает в облаках, вопросы о законах заканчиваются, и начинается часть собрания, посвященная Минувшему. Скрывшиеся Солнца выходят и призывают прошлую славу выводков, Моколе и Королей. Распределяется известность и устанавливаются ранги. Моколе признанные за свои героические свершения получают новые ранги, если это необходимо. Моколе готовятся к вечеру, и приходит время Полуночных Солнц со своими песнями и рассказами. По мере того как вечерние тени растут, Звон и Мнезис часто напоминает Моколе о Минувшем. Сокрытые проводят обряды по восстановлению гнозиса, призыву духов и т.д. В это время они делают все, что зависит от Солнца. Если оно укрывает свой лик за тучами, наступает время Сокрытых. Если же целый день проходит без какой-то облачности, тогда устанавливают навес, чтобы прикрыть Сокрытых после полудня и там они проводят свои обряды. Моколе устраивают сборы в то время, когда будут дни с высокой облачностью в целях проведения долгих обрядов и тучи скрывают те знаки, что требуют их исполнения.

Мрачающее небо означает время Полуночных Солнц. Лишенные Солнца проводят эти ночи под эгидой беззакония. Обычно запасов пищи и напитков оказывается в избытке и Моколе могут праздновать. Согласно древним традициям, никакое насилие не может быть предпринято в это время. Коронованные будут оскорблены, Наставления будут очернены, а все оставшиеся члены общества Моколе будут обращены против нарушителя. Необузданные и внезапные шалости Сияющих часто воспринимают вне этого контекста.

Празднование должно закончиться в тот момент, когда небо становится красным. Когда сбор заканчивается, Моколе возвращаются к делам выводка и к своим жизням как люди или же рептилии.

Родичи - "Восьмое Солнце"

*Я встретил вас в пещере
Вы рисовали буйвола
Я сказал, что буду вашим рабом
Следуя за вами куда угодно
- Дон Воз*

Людские родичи Моколе обычно представлены коренными жителями тропиков, Старого и Нового Света. Пришествие западного стиля жизни разрушило их традиционный уклад жизни, заметно приблизив их к Строителю. Однако, многие научились комбинировать лучшие моменты из старого и нового.

Родичи, которые являются родителями Моколе, удостаиваются великой чести, также, как и титула "Родитель" (для отцов) и "Заботящаяся" или "Понесшая" (для матерей), помимо их выводкового имени. Отцы могут участвовать в рождении большего числа истинных Моколе, но вынашивают детей исключительно женщины и потому они разделяют эту честь на двоих. Персонажи родичи получают куб Матре за рождение истинного Моколе, хотя они и не осознают этого в полной мере; они могут призвать его скорее инстинктивно, нежели осознанно. Моколе судят и организуют пары осторожно, используя Сватовство Родни, что ошастливит и даст результат у молодняка: пары, основанные на любви не редки. Родичи часто помогают Моколе в делах выводка, их часто организуют Яркие Солнца. При случае, они высказывают свое мнение там, где оно важно. Людские родичи в шутку называют сами себя "Восьмым Солнцем".

Родичи редко обнаруживают у себя Гнозис и как родичи других перевертышей никогда не имеют Ярости. Очень малое число родичей может использовать Дары первого уровня и столько же пробуждаются как маги, обычно сироты или члены тропических сект, таких как Бата'а или Копа Лоэй. Маги или Одаренные родичи часто становятся полноправными членами выводка и называют себя Солнечным Аспектом, как и истинные Моколе. Когда число истинных Моколе снижается, используют родичей, чтобы выводок распространялся все больше и больше.

Родичи не проходят через Обряд Посвящения и не владеют настоящим Мнезисом. Однако у них есть скрытые воспоминания, и родичи с гнозисом могут уметь видеть грезы или видения о древних воспоминаниях по решению Рассказчика. Родичи также несут ответственность за фермы аллигаторов Моколе на американском юге. В отличие от остальных, более традиционных крокодиловых ферм, у них нет в продаже пищи или кожи. Эти логова предоставляют убежища и для хомидов и сухидов. Родичи аллигаторы спариваются, чтобы дать миру истинных Моколе, пока не-родичи возвращаются для национальных заповедников или местных зоопарков. Людские посетители посещают эти места ради платных шоу, изредка это включает разные трюки, что проводят с участием истинных Моколе. Стоит заметить, что популяция американских аллигаторов увеличилась в числе от нескольких сотен до почти что миллиона особей благодаря вмешательству людей и Моколе. Конечно же Полуночные Солнца скажут, что на деле это «человеческие фермы», где крокодилы из гостиницы могут наблюдать за суетящимися двуногими. В некоторых Моколе работают как гиды, но такие места не могут управляться целиком одним только выводком. Старцы из числа Моколе-традиционалистов лишь гневаются и пускают пар по тому поводу, что эти места ничем не лучше тюрем и ничего хорошего в итоге не случится. Может быть они и правы: по крайней мере один "фермерский мальчик" пал к лапам Растворителя и возвысил то место силы среди людской сети поддержки от Растворителя.

Стереотипы

*Собаки бегали вдоль Нила,
Лакали воду «на лету»,
Чтоб не попасться крокодилам
И обратиться в их еду.*

—Федр, Басни. Перевод Иванова Ю.Г.

«Что мы ... я имею в виду, ты ... я имею в виду ... А, что Моколе думают о других существах? Все ли они ненавидят друг друга?»

Джеффо задумался - обращался ли он к Памяти? - задумался Питер. «Не похоже на то, что ты знаешь. В основном, только волки нас недолюбливают. Но вот, если взять к примеру ...»

Ананаси

«Это какой-то причудливый народ, без глупостей. Моколе-мембе, пришедший как Странник к Чешуе многих цветов, рассказывал нам о них. Пауки - из тех, кто пьют кровь. Они выполняют грязную работу Триады, как вы её зовете. Я никогда не встречал кого-либо из них, так что я знаю, что я ни черта не знаю, что сделал бы.»

Бастет

«Сейчас Кошачьи будут иметь дело с кем угодно. Запросто. Лунные дети, как и я. Вы, волкоподобные, сражаетесь с ними. Но им нравятся жаркие места, как и нам, поэтому мы помогаем им, а они нам. Особенно на Амазонке ...»

«Да, я уже встречал двоих, когда я был там с Призрачными Рапторами. Коты - те, кто ходят сами по себе. Но они следят за всем - ничто не может скрыться от них.»

«Глаза Матери, не так ли? Они использовали все это для нас, пока все шло так как надо. Но сейчас...» - Был ли Джеффо единственным Моколе, кто знал это слово? Как много Моколе знали который сейчас век, оставаясь в одиночестве, в котором они пребывали? - «Они помогают нам, когда они могут, и мы помогаем им. Хотя, говорить не о чем. Мы должны действовать гораздо активнее.»

«Как и мы все, полагаю. Ты говорил, Моколе были связаны с...»

Кораксы

«Вылупившиеся под Солнцем. Но они отказались от Памяти, оставив себе лишь небольшой трюк с выклеванием всякого мусора через глазные яблоки. Вместо этого, стали почтальонами от Нее. Не думай, что я вообразил это на пустом месте.»

«Вороны... Джеффо, ты должен знать. Они действительно когда-то были белыми?»

«В Памяти, я видел одного белого, но это было очень давно. Давным-давно. Но это не опровергает того, что все вороны черные, только потому, что ты никогда не видел ни одного белого, не так ли? Вороны достаточно дружелюбны, но немногие из них остались, и многие живут там, где чертовски холодно. Части Матери обрубаются - и это та часть, где Мать погибает...»

Гурали

«...И никто не помогает ей. Многие вещи сильно изменились. Раньше жили Медведолоуды. Как и Медведолоудки. Они могли поставить на ноги кого угодно, так и мертвых поднять с того света. Они говорили,

что... Я не помню этого. Но они могли лечить и Мать тоже. Мы многому их научили: спать как драконы, как использовать травы, всему.”

“Что произошло?”

“Волки убили их, всех их. Если кто-то и остался, то они ушли на север, туда где их никто не найдет. Надеюсь, что кто-то выжил. Мать чертовски хорошо могла их использовать.”

Назу

“У меня был спор, когда я говорил о Племени Дракона, с одним ныне живущим Гару, Охотящимся-на-Охотников. Он рассказывал о существах, звучащих как Моколе - народе змей. Хотя, они уже все погибли. Я имею в виду, ведь так?”

“Последнее, что мы слышали, немногие выжили. Они были Моколе - Макара, правда, в Индии. Они заключили сделку с Матерью. Они отказывались от Памяти, если она дает им защищать Ее законы. Не то, что сделает тебя популярным, не так ли? Выводок Башен-Выше-Королей встречал одну. Возможно она была последней. Мы помним гибель Камазотцев, Грондров и Аписов, но мы не помним гибель Наг. Возможно, кто-то еще выжил, но они не шибко разговорчивые.”

“Но ведь остались и другие перевертыши. Как насчет...”

Раткины

“Мелкие глотки. Слушай, все млекопитающие привыкли быть мелкими. Крысолюды придерживаются этого. Я никогда не встречал кого-то из них, но они не выглядят дружелюбными. Я не знаю, что им вообще может понравиться. Если они являются хранителями людей, то они провалились. Нам было бы куда лучше без них, чем с ними...”

Рокеа

“Друзья из Глубин, знаешь? Они охлаждают глупых людишек, также, как и мы.”

“Проклятие! Акулы-оборотни! Я знал воина, которому довелось однажды повстречать их. Какие они в действительности?”

“Я знаю их только исходя из Памяти, но мы можем поговорить время от времени. Они живут долго, столетиями, может даже тысячелетиями, так что никто из нас не знает, кто появился раньше. Мы помним их. Существуют выводки, знающие одних и тех же акул веками. Какие они? Холодные, быстрые, молчаливые. Живущие на глубине. Они любят Океан, настолько сильно, как мы можем их понять. Мы обмениваемся информацией: где свободен риф, где можно охотиться, в каких водах безопасно для размножения. Кто знает, что скрывается за всем этим? Все, что угодно.”

“Все? Но в мире присутствуют и другие существа, я знаю. Встречал когда-нибудь вампира?”

Вампиры

“Бродящие в ночи! Достаточно наступить на них. Ты думаешь, что ненавидишь этих созданий? Представь себе, что чувствуем мы. Кровопийцы погибают, когда видят лик Солнца. Я слышал, что и они разделены на множество племен. Те, кто служат Сету - худшие. Они забрали у нас Египет и разрушили его. От родни я слышал, что кровопийцы сражаются между собой каждую ночь. Это может быть полезным.”

Мази

“Существует множество ведьм и говорящих с духами. Бата``а - друзья Моколе-мембе, наших родственников из Африки и Америки. Их группа известная под другим названием, таким как Толкователи Грез. У них есть своя честь; многие из них часть родни. В Кхеме жили хитрые люди, называющие себя Кхем-ка Собк, давным-давно. Они восхваляли Собека, Духа Крокодила Нила, и были дружелюбны к нам. Об остальных мы знаем немного. Не они ли уничтожают каэры Гару? Тогда они не так уж и плохи. Ой... Прости, Питер.”

“Все в порядке. Я знаю, что Гару оставили после себя достаточно плохое мнение для вас.”

“Нет. Ты не единственный из тех, кто признал их ошибку. Мы оба родились во время Войны Гнева. Мы оба выбрали мир вместо войны. Не просто так сражаться за наши народы, когда они хотят сохранить старые обиды, но сражаться в надежде контролировать свою ярость. Сражаться - теперь больше значит для нас, чем это было раньше. И это не легко.”

Впервые Питер увидел, насколько сложно и страшно должно быть Джеффо и его народу. Гару были мясниками, ворами, убийцами Буньипов и Гумаган. Как много логов могло позволить себе пригласить Гару к себе? Стать одним из них? Как много Гару, получивших этот шанс, могли увидеть себя на месте тех, кого они видели? Это само по себе было бесценно. Он был благодарен. Он должен был попробовать.

Мумии

“Но в Египте, как ведает мне Память, существовали и другие бессмертные создания, жены и мужи, чьи тела мертвы, но они продолжают возвращаться. Хранящий Пути, или что-то похожее. Он умирает, но вновь встает.”

“Что, прямо как “Проклятье Мумии”?”

“Ага. Именно что мумии. Созданные магией, они никогда не умрут. Мы знаем, как это работает. Память видела их. Они похожи на нас, потому что каждый из них уже успел забыть мир, в котором они жили. Так что чаще всего они ищут нас, чтобы поболтать. Один заглядывал пообщаться аж пятьдесят лет тому назад. Морвангу рассказывал мне, его звали Псаммтик, или что-то тип того. Древний чувак был полон историй об интимной жизни Хатшепсут. Удерживал Морвангу всю ночь рассказами о поцелуях. Прекрасное общение.”

“Тогда кто они? Похожие на вампиров?”

“Не, не во всем - ну, большинство из них. Имеют странные Дары и ритуалы, но они не питаются людьми, не пьют их кровь и все в таком роде. Довольно странно, из того, что мы слышали. Когда я увидел их в Памяти, они все выглядели действительно печальными. Не могли умереть, их мир ушел без возврата. Они сражались между собой, как мне показалось. Я думаю, они все желают уйти.”

“Большинство их них... а другие?”

“Ну, эти похуже. Время поглотило их, они попали в лапы Растворителя. Они пожирают имена, пожирают память. Или они были. В любом случае, они все еще рядом, но я не уверен. Противные старые гнойники. Беги, если встретишь таких.”

Иризраки

“Что насчет настоящих призраков? Ты когда-нибудь встречал их?”

“Они реальны как твоя рука, чувак. Педерасты, которые умерли не слишком хорошо, вот и остались привязанными, это все.”

“Но ведь умирающие Гару не могут стать призраками. В смысле, ведь так?”

“Целая толпа волков-призраков, Пит! Буньпы, знаешь таких? Беломордые убили их, и они не могут оставаться мертвыми. Это делает Темную Умбру страшной как ад! Они не трогают нас, потому что мы прекрасно обходились одиночеством, прежде чем ты пришел. Но я видел беломордого волченка порванного на куски, затем на еще меньшие кусочки, а он просто продолжал визжать.”

“Разве Моколе имеют трудности с заходом в Тень?”

“Ага. Потому, что там полно привидений. Когда Моколе спаривается с другим Моколе, их выродки всегда умирают, и умирают болезненно, весьма жутко. Они не оставят нас до конца, в любом случае.” Джеффо содрогнулся, дрожа под светом пылающего солнца, “Может быть, существуют и другие призраки, такие, которые заботятся о нас. Надеюсь.”

Иодменьши

“Существуют и другие существа. Некоторые называют себя «эшу». Черномордые из Африки. Достаточно хорошие парни. Любят посетить Собирателей для вечеринки. У них много хороших историй, все полны рыцарей, принцев и замков. Может быть, все это правда. Я не знаю.”

Наставления

Солнце предоставило своим детям ряд моральных и персональных законов, по которым они должны жить. Прозванные Наставлениями, они являются аналогом Литании Гару для Моколе.

Каждое Наставление связано с солнечным покровительством, связывающим всех Моколе. Невыполнение Наставлений становится основанием для выговоров, потери статуса и других наказаний. Серьезных нарушителей убивают. Лишенные Тени поддерживают исполнение законов, хотя тогда почти все Полуночные Солнца будут наказаны за неисполнение наставлений. Моколе, кто прошел через первое Обращение в одиночестве (потерянные дети) иногда оказываются во власти Растворителя. Эти Моколе, если они перешли на сторону Растворителя, теряют солнечные Дары и Мнезис. Иногда они возвращаются для Обряда Посвящения и демонстрируют ужасающие части тела, неспособные принадлежать рептилиям. Их легко узнать: они избегают Солнца и ищут тьму, зачастую используют наркотики, чтобы снова прикоснуться к Памяти. Обычно другие Моколе охотятся и убивают этих монстров, пока не стало слишком поздно.

Восходящее Солнце говорит: «**Отсеивайте Падших**».

Создания Растворителя, Моколе, кто пали или были сломлены Наставлениями, вредящие Гайе люди. Следствие этой обязанности – избежание излишних жертв. Однако Моколе не ведут охоту на Гару или других перевертышей бесцельно.

Реальность: Моколе не могут продолжать убивать людей, иначе много рептилий родичей будут убиты в ответ. Тогда многие Моколе не смогут родиться.

Гару, считающие Моколе отродьями Растворителя, погубили так много перевертышей драконов, что нападения на слуг Растворителя стали редкостью. У Моколе достаточно своих собственных проблем.

Полуденное Солнце говорит: «**Не позволяйте тени обвинять вас**».

Любой ценой избегайте спаривания с другими Моколе. Когда судите – судите справедливо. Начиная Войну, вспоминайте о смертях, что она принесет. Принимайте решение сдаться, когда вы можете. Моколе не имеют права тратить свои жизни напрасно. Сдержанность – путь справедливости для общества Моколе.

Реальность: Моколе редко спариваются с другими Моколе и сожалеют об этом, когда они являются причиной появления Невинного, кто изводит Моколе в Умбре. Ритуалы спаривания Моколе гарантируют нахождение партнера среди родичей. Моколе часто снисходительно относятся к нарушению обязанности, так некоторые Моколе оказываются сурово наказаны, будучи слабейшими детьми Солнца. Дуэлей между Моколе не бывает, они не способствуют сохранению Мнезиса.

Садящееся Солнце говорит: «**Защищай Логово**».

Дети, родичи и старые или больные Моколе также, как и сакральные места и объекты находятся под защитой Драконьего Племена. Законы святилища предоставляют убежище нуждающимся. Однако, уважай территорию чужих логов и Память, включая логова Наг и Кораксов. Что же до волков – держись от них подальше. Садящемуся Солнцу неинтересно, сколько врагов здесь, важно лишь где они находятся.

Давным-давно, соперничество между Моколе и выводками перешло в насилие. В нынешние дни, малочисленность Моколе подразумевает, что жизни драконов-перевертышей слишком ценные. Убийство члена выводка – чистый кошмар. Защита Моколе распространяется на всех, в силу постепенной гибели Гайи: перевертыш не-Моколе может стать частью Выводка.

Реальность: Садящееся Солнце готово позволить погибнуть куче других, лишь бы сохранить выводок. Просто сражаться – недостаточно. Моколе сейчас должны контролировать вещи, например, состояние их родичей-рептилий и юридически защитить земли. Чужестранцы все больше воспринимаются как болезненные очевидцы того, что Моколе нуждаются в помощи для выживания. Убийство кого-либо из выводка по-прежнему карается смертью. В отличие от Гару, Моколе прилагают усилия, чтобы помочь в борьбе с болезнями, нежели бросить это дело. Раненные и больные проводят больше времени в логове, нежели в пути со стаей.

Скрывшееся Солнце говорит: «**Завеса не должна быть сорвана**».

Вуаль поддерживает выживание Моколе и их существование должно быть скрыто. Также, знание о Мнезисе и тех, кто может в него окунуться, должно быть даром только для его хозяев.

Реальность: Первобытный ужас помогает в сохранении тайны. Поскольку Моколе сильно и поредели, даже остальные перевертыши уже слабо верят, что они существуют. В большинстве хроник персонажи не-Моколе нуждаются в знаниях о Моколе, чтобы знать что-либо о них, поскольку уверены, что их уже больше не существует.

Полуночное Солнце говорит: «**Проверяй выводок**».

Трикстеры видят то, чего не увидят Моколе. Они готовят своих собратьев к преодолению неизвестности. Много историй подразумевают шутки и вызывающее поведение у Лишенных Солнца. Эти истории, танцы и игры пересмешников подразумевают волю Полуночного Солнца и возможность каждого понять и насладиться ими.

Реальность: Сияющие выполняют свою работу с радостью, к досаде членов их выводков.

Яркое Солнце говорит: «**Все мы от Гайи**».

Знай, что родичи, люди, рептилии и остальные пробужденные здесь по своей причине. У тебя есть свое место, так и у них. Уважай Коронованных, слушай Сокрытых, следуй за Собирателями. Лидеры могут подвергаться сомнению, но власть приходит не от победы в бою. Честь Восьмому Солнцу, что помогает Моколе выживать. Убедись, что все ресурсы, включая пищу, распределены справедливо и по порциям. Вылечи больного, помоги раненому, отпусти дух умершего и направь его к Памяти Гайи.

Реальность: Моколе не понимают отчего множество Гару так насильственно третируют их родичей. Моколе больше обеспокоены своим потомством, чем Гару. Чжунь Лунь больше всего посвящают себя «игре облаков и дождя», они создали бесконечные интимные дневники и эротические картины об искусстве любви. Как однополая, так и разнополая любовь находят свое место в обществе Моколе, хотя однополые пары Моколе не должны существовать.

Уничтожение Моколе в Войнах Гнева означает, что старые иерархии исчезли. У немногих выводков есть Коронованные, и у многих Моколе вообще нет своих выводков - они рождены в выводках родичей, которые целыми жизнями ждут прихода настоящего Моколе.

Еда и деньги распределялись более равномерно в старые времена, когда человеческие родичи были племенами. В настоящее время, когда социальное неравенство в тропических странах, где они живут, ухудшается, соблюдение этого Наставления становится все менее актуальным. Однако Мнезис очень помогает в реализации этого долга. Моколе знает боль родов, укусы голода и плетью рабства. Почти все моколе имеют Мнезисы от представителей противоположного пола, от людей и рептилий. Это делает их необычайно понимающими (как ходят жители Мира Тьмы).

Солнечное Затмение говорит: «**Помни**».

Солнце создало Моколе не без причины. Ты часть Памяти Гайи. Не забывай об этом.

Реальность: Многие Моколе заняты битвой за свое выживание, чтобы беспокоиться о великом плане Гайи. Однако, их простого существования и увековечивания драконьего племени недостаточно для гарантии сохранности памяти Гайи.

Имена Моколе

Сухиды Моколе заслуживают имена, аналогично тому, как это происходит у Гару. Имена могут быть простыми или сложными и могут быть как приземленными, так и глубоко связанными с религией. Как пример, Мосс - Оберегающий из Угнетающего Болота, или Стоящий против Волны, воитель из Индонезии, или Зима не поглотит его, лидер Моколе в Детройте. Имена могут также быть связаны с предками или описывающими Моколе подробностями (Корица в его свете).

Хомиды имеют имена, больше связанные с местом их рождения, и обычно принимаются Моколе в момент их Первого Изменения. Зачастую они сохраняют свои человеческие имена для всех, кроме самых формальных функций, поскольку человеческие имена звучат глупо на Драконьей Речи. В общении с Собирателями и на суде, Моколе представляет себя посредством имени, названия выводка и принадлежности к покровительству солнца.

Наказы Земли

Моколе Востока, Макара и Чжунь Лунь, придерживаются Наказов Изумрудной Матери, законов Хенгейокай. Этот свод законов отличается от Наставлений, но основан на тех же самых принципах.

Не уклоняйся от тех поручений, что тебе могут доверить.

Племя Драконов - Память Матери и не может забыть "всего, что стало прошлым". Их особые силы - это их компенсация, и они не должны покидать Путь, чтобы жить как обычный человек или рептилия. Однако это правило допускает различные виды толкований - до тех пор, пока они используют это как дополнение, а не как замену Памяти.

Защищай Колесо, оно может совершить полный оборот.

Хенгейокай — наполовину люди и наполовину звери, и их важной чертой является сохранение баланса. Они должны помогать и стимулировать развитие Матери в течение веков, даже если движение вперед приносит им и их родичам все больше смертей и печали. Некоторые драконы изучали марксизм и нашли свою веру в будущем "рабочем раю", похожем на пророчество Двенадцатой Эпохи, когда небо и земля снова будут в гармонии. Однако никакой утопии нигде не видно.

Уважай свою территорию во всех ее проявлениях.

Этот наказ означает охрану территории и высказывание уважения земле и ее созданиям, включая родичей. Макара и Чжунь Лунь лелеют своих родичей людей и рептилий и тесно с ними сотрудничают. С помощью родичей, они также сохраняют потоки энергии земли.

Позволь состраданию вести тебя на величественный суд Матери.

Хенгейокай воздерживаются от убийства своих союзников и потенциальных союзников, особенно других хенгейокай. Однако Пробужденные не попадают под защиту этого наказа.

Чти своих предков и своих старших.

Чжунь Лунь и Макара благоговеют со всеми хенгейокай по отношению к тем, кто уже покинул их. Мнезис тому причиной. И как факт: слепое подчинение этому наказу привело к негибкости в их культуре. Другим результатом этой обязанности является уважение к потомкам. Должен быть кто-то, кто будет жить после тебя, когда ты умрешь; поэтому эти Моколе окружают разномножество великими обрядами и почтением.

Чти договоры, заключенные с Миром Духов.

Это предписывает, что Моколе должны регулярно выполнять обряды и ритуалы. Когда родословные умирают, линии Мнезиса растягиваются и ломаются, а Барьер затвердевает, и Зарад с Саи Чау уже мало что способны сделать с этим. В результате для Племена возникают серьезные проблемы.

Не воюй с людьми или же зверьми.

Это запрещает чрезмерную охоту, а также борьбу с целью уничтожения любой нации или племени. Поскольку Моколе больше философы, чем бойцы, этому наказу никогда не было трудно повиноваться.

Не позволяй никому или ничему проводить насилие в Священных Местах.

Это просто означает, что логова и гнезда драконов стоят жизнью Вазанты и Тунь Чун, которые их охраняют. Тем не менее, любой Моколе будет сражаться так же мужественно, как воины, защищая священное место.





После полудня: Создание дракона

*И так меня вели от слова к слову,
От мысли к другой мысли.
— Ховамол*

Джеффо заговорил. «Я всегда знал, что я Гумаган. Мама говорила мне об этом, как и обо всем остальном, так и о Времени Снов. Мне было около пяти, когда я знал об этом, а она не говорила об этом никому, кроме Морвангу. Она не говорила об этом с королевой благосостояния или проповедником.»

«Да, у меня было подобное. Моя мама, Кассандра, была Фурией, и она растила меня в каэрне и я знал многих Гару. Но мы не могли говорить об этом никому другому. Многие Гару теряются до тех пор, пока они не изменятся. Их родители не всегда оказываются знающими родичами.»

«Моколе не может быть таким. У нас есть Память. Теперь Ты можешь быть Моколе, но можешь и не узнать других. Некоторые живут так, как и все. Без вывода, иногда лишь с родичами. Иногда родичи долго сохраняют логово, надеясь, что Моколе родится. Это то, что произошло с группой Воляру, нашей группой. Морвангу родился, когда оставалась лишь одна бабушка, которая знала Стоящий Камень и Воляру.»

«Вау. Они так долго помнят и сохраняют все это?»

«Почти все родичи хороши в запоминании. У них нет Мнезиса, вот и все. Вы никогда не получите его, пока не достигнете Джунджавон, став одним из нас.»

«Что это?»

«Когда впервые становишься драконом.»

«Это ваше Первое превращение? Или как вы это называете?»

«Не превращение было самым важным - а греза. Мне было, эм, я полагаю, тринадцать или четырнадцать. Прошедшие обход с Ябирру, я и другие ощутили дрожь. Морвангу не было рядом, поэтому я сказал им, чтобы они пошли дальше и легли с водой.»

Глаза Джеффо сияли, сфокусировавшись на Минувшем. «Дальше, я полз по грязи, было холодно, как сердце скваттера. Приходилось искать еду, но я едва мог двигаться. Тогда Бог-Солнце обратил свой лик на землю. Я повернулся к нему и гребнем на спине начал пить Его свет. Вскоре я двигался так быстро, словно по каменной тропе. Я схватил крупную лягушку, которая едва проснулась - ее вкус был по-настоящему хорош.»

«Я проснулся в пустыне под тысячами звезд. Во мне была сила, которой я никогда не чувствовал. Я мог бы вернуться назад своим разумом, от жизни к жизни, от эпохи к эпохе. Я был больше, чем я был. Я был Моколе. Морванду нашел меня на закате Луны, и тогда он начал учить меня старым путям. Это был долгий путь.»

Дети Солнца — Икровителства

Солнце отложило девять яиц

Камни, облака, воду, песок, величие, ореолы, ветра, небо, снег

Вода отложила девять яиц

Мрази, черви, сорняки, рыбы, лягушки, мы, Кроли, черепа, люди

От кого произошло Солнце?

— Загадка Моколе

Моколе почитают Солнце как животворящую силу, обеспечивающую их теплом. Также Моколе отождествляют с различными положениями Солнца. Моколе-мембе и Гумаган выделяют 7 солнечных покровительств; каждое покровительство позволяет проводить особое действие («Солнечный куб») для рожденного под этим аспектом. Также, как и общество Гару, неоднократное проявление действий, выходящих за рамки покровительства, считается неуместным и неуважительным.

Восходящее Солнце — “Поражающие”

Эти Моколе рождены в момент восхождения Солнца, пока оно между восточным небом и линией горизонта. Поражающие Моколе — солдаты, охотники, исследователи, искатели и исполнители в современном обществе Моколе. Зачастую они единственные Моколе заинтересованные в самих себе в данный момент. Они шутят, что небо окрашивается в красный от цвета крови их врагов. Тем не менее, их покровительство дает им дополнительный куб в определении инициативы.

Начальная Сила воли: 3.

Стереотипы:

● **Лишенные Тени:** Наши учителя законов. Они строги, может даже слишком.

● **Оберегающие:** Береги крепость. Я скоро вернусь обратно. Надеюсь.

● **Сокрытые:** Как это работает? То есть, никто не знает? Я могу попробовать? Эй, ты видел это? Нет, правда, попробуй...

● **Сияющие:** У них бывают безумные идеи. Некоторые из них настолько безумны, что они даже работают.

● **Собиратели:** Вечно в делах! Я бы желал, чтоб они выслушивали те хорошие мысли, что у нас бывают. Они могут помочь им, когда это нужно.

● **Коронованные:** Слушай меня! Я пытаюсь помочь нам! Меня не заботит, что вы делали в Ледниковый период! Прошлое позади - настала новая эпоха.

Цитата: *Ох, не бойся, малыш. У нас будут товарищи по ту сторону.*

Клык Королей, Поражающий из выводка Чешуи Многих Цветов.

Иолуденное Солнце — “Лишенные тени”

Эти Моколе приходят в мир, когда Солнце находится в зените. Лишенные тени — полицейские, судьи и хранители Наставлений. Они хранят законы Солн-

ца и следят за исполнением воли Коронованных. Эти Моколе могут изъять один куб из запаса кубов любого противника, связанного с Тьмой (включая вампиров, фоморов, Танцоров черной спирали, Спектров, магов Нефанди и Бэйнов). Они могут использовать эту способность один раз за сцену. Эта способность не работает на некоторых тварях Растворителя.

Начальная Сила воли: 5

Стереотипы:

● **Поражающие:** Импульсивные. Они всегда будут биться головами о свои глупые “новые” идеи. Мнезис показывает, что уже не может быть чего-то нового и Наставления объясняют нам, как надо жить. Это единственная истина.

● **Оберегающие:** Действуют, как подобает воинам: стойко защищают выводок и логово.

● **Сокрытые:** У их тайн есть свои причины. Они могут быть полезны в нужное время.

● **Сияющие:** Раздражающие трикстеры! Меня не заботят их глупые шуточки.

● **Собиратели:** Превосходные искатели нужного курса и действующие в общих интересах. Они оставляют мне достаточно времени на обучение Закону и предоставление советов Солнечным Затмениям.

● **Коронованные:** Раздающие приказы, они в свою очередь подчинены Солнцу.

Цитата: *Ты мнишь, что темнота скроет все твои дела, но у меня глаза Солнца и я увижу все, что ты скрываешь.*

Большие Шаги, Лишенный Тени из выводка Великой Матери Байу.

Садающееся Солнце — “Оберегающие”

Эти Моколе рождены в момент захода Солнца, но прежде, чем небо погрузится во тьму. Оберегающие - стражи, медсестры и врачи, смотрители за детьми. Оберегающие получают дополнительный куб к общему запасу, когда они защищают остальных, отступают или следуют специфичным приказам. Они заявляют, что Солнце краснеет в небесах от крови, которую они проливают ради защиты их народа.

Начальная Сила воли: 3

Стереотипы:

● **Поражающие:** Они прекрасно сражаются. Это хорошо.

● **Лишенные Тени:** Они рассказывают нам, что мы должны делать. Иногда солнце, впрочем, ослепляет их.

● **Сокрытые:** Как ты можешь следовать за тем, чего никто не может увидеть? Насущные дела куда важнее.

● **Сияющие:** Они говорят много глупых вещей. Это хорошо, иногда мне необходимо посмеяться.

● **Собиратели:** Они говорят слишком много. Но порой они говорят дельные вещи.

● **Коронованные:** Избранные Солнцем. Хорошо, что я не такой.

Цитата: *Владыка Солнце утопает в крови, как и я. Но ты умрешь раньше.*

Стоящий Против Волны, Оберегающий из выводка Башни Над Королями.

Скрывшееся Солнце – “Сокрытые”

Сокрытые Моколе рождены, пока Солнце закрыто облаками. Сокрытые получают дополнительный куб к броскам на Скрытность, или при использовании какого-либо камуфляжа. Сокрытые - мистики, учителя духовных знаний, и хранители секретов общества Моколе. Они наиболее способные в магии Даров и неуловимые охотники. Многие имеют достоинство Духовный Магнит или Медиум, сопровождаемые дружелюбными духами, одержимыми собственной выгодой. Они также известны связью с людскими шаманами, способными действовать более свободно, чем остальные Моколе.

Начальная Сила воли: 4

Стереотипы:

- **Поражающие:** Восходящие Солнца порывисты и горячи. В них больше Солнца, чем своего тепла.

- **Лишенные Тени:** Они судьи и осуждают слишком волюно. Солнце отнюдь не тиран.

- **Оберегающие:** Эти хранители знают слишком много страданий и потерь. Солнце заходит, но лишь затем, чтобы снова восстать.

- **Сияющие:** Они представляют великую загадку: порой и свет — это тьма.

- **Собиратели:** Как часто Ложные Солнца светят?

- **Коронованные:** Не существует больше чем одного пути для Тьмы, что скрывает Лик Солнца.

Цитата: Ты, кто всматривается в темноту, знаешь, что тайны существуют и на свету.

Кольца Внутри Колец, Странник Моколе

Иолуночное Солнце – “Сияющие”

Моколе рожденные в момент, когда солнце находится с другой стороны. Любители противоречий, парадоксов и загадок, они находят объяснение своему юмору в том, что их солнечное покровительство лишено солнечного света. Они могут добавить дополнительный кубик, когда они встречаются лицом к лицу с безнадежными ситуациями. Они являются проводниками мертвых, трикстерами и мифоделами, также они могут быть шутами, артистами и поэтами Драконьего племени.

Моколе, рожденные в ночи, разделяют самих себя на три группы. Ночные солнца рождены под Луной и шутят насчет лунного покровительства, или ищут Дары Луны, приговаривая, что Луна есть Солнце ночью. Конечно, они имеют множество трудностей связанных с нахождением ночных созданий, что обучат их Дарам. Много Солнц рожденные под звездами, заявляют: “Каждая звезда - Солнце.” Следовательно, они притязают на то, что благословлены тысячей звезд, что превосходит дневных Моколе. Они верят, что существует множество разных путей к истине, столько же, как и Солнц, и часто эти идеи приводят к большим проблемам. И Лишенные Солнца (No-Sun) рожденные под небом лишеного света, самые мистические из всех: они молвят “Иногда Свет есть Тьма”. Они восстанавливают волю от пустого пространства в небесах. Сияющие боятся падения звезд по вине Растворителя.

Начальная Сила воли: 4.

Стереотипы:

- **Поражающие:** Эй, ты слышал об этом? Двое Моколе гуляли в логове и увидели...

- **Лишенные Тени:** Здесь куда больше, чем одно Солнце.

- **Оберегающие:** Тьма придет, чтобы вы не делали. Продолжайте молиться.

- **Сокрытые:** Тучи скрывают Солнце от тебя, но Гайя скрывает Его от нас.

- **Собиратели:** Во, поддержи это... (звук шипения, сопровождаемый взрывом)

- **Коронованные:** Не отдавай нам приказов, и мы подчинимся; командуй и мы подорвем твой авторитет. Ничего личного.

Цитата: Личинки из мяса, долгоносики из ржи Драконы из звезд в пустом небе...

Моркелеб Черный, Сияющий из выводка Миллион Сезонов Челюстей

Яркое Солнце – “Собиратели”

Особое благословение следует за Моколе, который родился, пока Солнце сопровождается ложными солнцами, кольцами, лучами и вспышками света, окружающими его лик. Собиратели - сваты, организаторы и координаторы Моколе. Коронованные могут править, но Собиратели позволяют вещам происходить так, как скажут Моколе. Они рабочие, офисные служащие, мастера на все руки. Они получают дополнительный куб, когда действуют в коллективе с достижением выгоды для Моколе.

Начальная Сила воли: 5.

Стереотипы:

- **Поражающие:** Прекрасные воины и искатели. Но даже так, они говорят слишком много о маловажных делах.

- **Лишенные Тени:** Полезные в сохранении порядка в выводке.

- **Оберегающие:** Наши стражи и приемные родители. Гарантия нашего будущего.

- **Сокрытые:** Если бы они могли объяснять свои “секреты” более понятно, тогда они могли бы быть полезными.

- **Сияющие:** ААААУУУУЧ!!!!

- **Коронованные:** Предопределенные правители. Чем меньше они вмешиваются в наши дела, тем более гладко дела выполняются.

Цитата: Даже дракон не может все сделать в одиночку.

Корица В Его Свете, Собиратель из выводка Башни Над Королями.

Солнечное Затмение – “Коронованные”

Те, кто рожден в момент солнечного затмения – правители и жрецы общества Моколе. Матери Моколе иногда используют ритуал укрепления гнезда, чтобы отсрочить срок рождения детенышей вплоть до начала затмения. Коронованные – редкие создания; все Моколе уступают им, однако, они нередко обращаются к Сокрытым за советом и к Собирателям за опытом. Тираны среди Моколе остаются без последователей.

Есть четыре типа затмений и, следовательно, четыре типа Коронованных Моколе. Полное Затмение - это время для рождения Коронованных Регалией, правителей-жрецов. Они направляют поклонение Солнцу и провозглашают его волю. Они получают доп. куб к любым действиям, покуда светит Солнце.

Коронованные Месяцем рождены при частичном затмении. Это короли-воины, кто ведут Моколе и Родичей в бой. Они рождаются куда чаще, чем их драгоценные братья и сестры, но их образ жизни редко позволяет дожить до старости. Они получают доп. куб на боевые действия.

Коронованные Кольцом рожденные при кольцевом затмении, они являются королями-объединителями: они формируют альянсы между разными выводками, вдохновляют свой народ на великие дела, копят сокровища и богатства. У них присутствует автоматический дополнительный кубик на социальные броски между остальными созданиями, когда работают с их богатствами (даже с сухидами).

Коронованные Луной, рожденные в момент лунного затмения, представляют из себя закулисных королей-мошенников в обществе Моколе; им стоило родиться Сияющими, но закон распределяет их среди Коронованных. Их "Власть" распространяется на сумасшедших, одичалых и опасных смертоносных шутников; они напоминают безумных героев, чьи идеи могут в конечном счете спасти день. В нынешних страшных условиях Моколе, их странные страгемы могут потребоваться.

Начальная Сила воли: 5

Стереотипы:

- **Поражающие:** Очисти нашу территорию от последних отродий Растворителя и затем расскажешь мне о том, что происходит в соседних логовах.

- **Лишенные Тени:** Найди братоубийц и приведи ко мне для суда.

- **Оберегающие:** Следи за логовом. Это все, чего я прошу.

- **Сокрытые:** Что ты можешь сделать? Ты уверен, что это безопасно?

- **Сияющие:** (Раздраженное взьерошивание пеньев на королевском гребне)

- **Собиратели:** Организуйте сохранность Мнезиса, запасы пищи и нянек для детенышей, затем отработай мне.

Цитата: *Солнце с тобой и со всеми нами.*

Малеси, Коронованный из выводка Башни над Королями.

Породы

Питер лежал под солнцем, размышляя, что даже с 45 кремом от загара, у него должно быть останется загар, словно он только из ада. Было о чем поговорить, проводя большую часть времени таким образом.

"Так, Джубати говорил мне давным-давно, что вы парни не можете войти в Умбру, как это делаем мы. В чем причина?"

"Ха, многие из нас могут. И все мы помним, как это делать, знаешь ведь. Но существуют причины, почему мы остаемся по эту сторону."

Джеффо содрогнулся, что странно смотрелось у рептилии.

"Тень полна ужасов для нас. Солнце давно предупредило нас, что мы не должны иметь детей от других Моколе, иначе мы пожалеем об этом. Но во времена Войн Гнева, было Полуночное Солнце, именуемое Огнем Ночи. Волки поймали ее, пытали днями напролет серебром, выбивая из нее местоположение ее выводка."

Питер хранил молчание, ужаснувшись былой жестокости Гару, и был более испуган, чем Джеффо, который не знал его истории: он уже проходил через это. "Они вырезали ее кости, а затем прижигали раны огнем. Она называлась "Сожженной" после всего. Она сломалась, рассказала им и весь ее выводок погиб вместе с ее детьми."

Динозавр глубоко вздохнул, его бока вздулись. "Тогда они отпустили ее, и она ушла, стала снова матерью. Она спарилась с другим Моколе. Их ребенок погиб, когда он впервые изменился. Сожженная умерла тоже, от его когтей, но, когда Свет Между Листьями, Скрывающий из выводка Гребущих в Ковчеге, перешел в Тень, его атаковала дочь Сожженной и он едва дожид до солнечного рассвета. Безлика, так он ее назвал. Она была первой из Невинных."

"Невинные? Кто они?"

"Пропавшие дети. Рожденные от союза двух Моколе. Солнце не может позволить им увидеть грезы и они умирают, чтобы преследовать нас навеки. Они отвратительны внешне и смертельные враги. Молись, чтобы никогда не вспоминать их." Он метнулся в сияющую глубину. Питер спрятался от Солнца и задумался, сможет ли он когда-нибудь понять Племя Драконов. Почему динозавры боятся детей? Они должны быть пугающими созданиями. Может быть, Гару быть гораздо легче.

Характеристики Пород

Как было подмечено раньше, у Моколе только две породы; их метисы умирают, прежде чем они родятся. Хомиды, рожденные людьми, обладают отличительным недостатком в обществе Моколе. поскольку их бдительность в форме рептилии больше как приобретаемый навык, нежели инстинктивный. Сухидов забавляет их неумелость в охоте и плавании. Хомиды Моколе начинают игру с 2 пунктами Гнозиса.

Сухиды Моколе, вылупившиеся из яиц рептилий, также ограничены, как люпусы Гару, когда наступает время, выбирать им способности. Они не могут выбирать Вождение, Этикет, Огнестрельное оружие, Компьютер, Правоведение, Лингвистика, Медицина, Политика или Наука за основные очки, их можно приобрести только за Свободные очки или опыт. Также, они не могут взять себе Ресурсы, Союзники или Контакты, при создании персонажа, сохраняя свободные очки (несмотря на это, вы можете свободно заводить друзей и заполучать связи с ними в течение игры). Их единственные родичи - рептилии. В Первых Временах большинство Моколе были сухидами, но виды рептилий постепенно вымирают и хомидов появляется столько же, сколько и сухидов. Сухиды начинают игру с 4 пунктами Гнозиса.

Новые Способности

Навыки

Сватовство родни

Сватовство родни - способность участников одного выводка на совместные действия для увеличения шанса на желаемое потомство, удачное воссоединение или некие простые цели. Если пытаться максимизировать шансы на ребенка Моколе, сват отмечает свои шансы осторожно, указывает время вплоть до месяца и дня, и наконец совершает бросок на знание выводка (обычно совмещается с броском на Интеллект, Восприятие или Сообразительность, в зависимости от решения Рассказчика). Сложность обычная для

действия - 9, но может быть понижена при дополнительных приготовлениях. Число успехов добавляется к шансу на потомство Моколе; особенно пронизательный и до смешного счастливый сват может повысить шансы на потомство племени вплоть до 20%.

Этот навык может быть использован только при сведении пары, наконец, это повышает шансы на появление настоящего потомства. Это также может быть использовано при сведении пары. Этот навык применим к Моколе и их родичам. Это распространенный выбор для Собирателей.

- Вы можете организовать свидания вслепую, которые не являются полными катастрофами.
- Ваши товарищи по выводу пробираются к вам за романтическим советом.
- Вы регулярно разбираете в бурных, запутанных подростковых отношениях
- Если бы вы оказались в Вероне в свое время, то Ромео и Джульета жили бы долго и счастливо.
- Даже самые жестокие Коронованные кланятся тебе и зовут тебя «тетушкой».

Познания Майезис

Возникший среди греческих и египетских философов, редкий навык Майезис позволяет практикующему выявить воспоминания, потерянные в нишах чужой души. Прозванный «Искусством акушера» подразумевает вопросы, ритуальные диалоги и произношение слогов, смысл которых неясен. Игрок обязан указать, как много уровней Мнезиса он желает задействовать для отклика субъекта, или как много воспоминаний он желает пробудить у субъекта, и двое практикующих должны общаться на одном языке (обычно при помощи Речи Дракона). Субъект обязан иметь Мнезис, чтобы этим заниматься, или же возможность вспомнить вовлеченных субъектов. Практикующий тратит число часов, эквивалентное уровню Мнезиса, предназначенных для отклика памяти, затем производит бросок на Манипулирование + Майезис. Стандартная сложность (6) для обычных воспоминаний, 7 для объектов Мнезиса, и 8 для сложных и мутных субъектов. За каждый успех, один «осколок» откликается.

Майезис - искусство храбрых. Воспоминания, давно забытые, могут появиться и душа сможет возродиться заново. Лишенные теней иногда отсылают нарушителей закона, чтобы пройти через «акушера», а не умереть, надеясь, что их воспоминания будут содержать достаточно истины, чтобы возродить их доброе имя. Говорят, что Падшие были охвачены горем, когда подвергались майезису, осознав ужасы, которыми они стали, и умирали добровольно в своем раскаянии

- Вы можете напомнить своему партнеру ту ночь в Рио
- Вы можете принести новое понимание людям
- Вы известны как любитель мудрости
- Вы почитаетесь как учитель / советник
- Готовься испить чашу Сократа...

Эмуляция Мнезиса

Это странное знание может быть изучено только Моколе. Оно позволяет Моколе «учиться» почти любому навыку или Познанию, которые могли быть известны предку.

Моколе должен размышлять о желаемой способности и войти в транс Мнезиса. Транс продолжается, как правило, недолго, возможно, одна ночь. Наконец, он делает бросок Мнезис + Эмуляция Мнезиса, сложность 7. За каждые два успеха искатель получает точку в данной способности за один день (округление вверх); однако он может тратить точки, чтобы увеличить продолжительность. Например, пять успехов могут дать три точки в навык на один день или одну точку в навык на три дня. Эмуляция Мнезиса не может дать никаких сверхъестественных способностей (таких как Дары, обряды или силы других Пробужденных существ). Например, Моколе может использовать Эмуляцию Мнезиса, чтобы изучить язык Бастет, но не сможет превратиться в кошку, даже если бы у него был предок из племени Бастет.

- Вы можете вызвать намек на память
- Обычно вы можете видеть нужное место и время.
- У вас есть, что сказать всем
- Вы дома повсюду.
- Вы можете подражать любому, кто когда-либо жил.

Сауромантия

Гигантские рептилии мира, из-за их глубоко разных мыслительных процессов, всегда очаровывали людей. Веками считались мистическими скольжение аллигаторов и щебетание ящериц. Это умение, искусство саурского гадания, позволяет родичам и Моколе угадать будущее или волю Солнца, исходя из саурских предзнаменований. Оно наиболее распространено среди родичей в Индии. Гадающий должен слушать, как ящерицы щебечут в сумерках, читать выступления на дорожках крокодилов или использовать похожий метод. За каждый день, который игрок проводит в таком исследовании, он может сделать бросок Внимательность + Сауромантия, сложность 7. За успех можно получить одно «предзнаменование» по выбору Рассказчика. Предзнаменование может быть неопределенным или совершенно ясным, как посчитает Рассказчик.

- Однажды вы услышали ящерицу
- Вы знали, когда Отец умрет.
- Вы знаете прогноз погоды на завтра
- Вы знаменитая гадалка
- Аллигаторы рассказывают все

Детали биографии

Персонажи Моколе получают те же 5 очков в деталях биографии, как и все остальные персонажи сеттинга Оборотень. Они не могут использовать Детали биографии Пропшая жизнь и Тотемы млекопитающих при создании персонажа. В дополнение, множество Моколе имеют по крайней мере одну точку в Мнезисе, их расовые воспоминания.

Мнезис

Одна из самых важных черт Моколе как расы, Мнезис - это память - расовая память, которая простирается до рождения племени Дракона. Эта деталь биографии определяет, насколько далекое прошлое Моколе может помнить в квесте Мнезиса.

- Столетие или около того
- Тысячелетие или около того
- Владычество и начало цивилизации людей
- До Последних Времен
- Время Королей Динозавров

Мнезис действительно может варьироваться от движения к движению; различия указаны в предыдущей главе. Вспоминая, Моколе может узнать то, что предки его могли видеть или делать, и заполнить приблизительное представление о том, что мог знать этот предок о неких событиях. Более подробная информация о испытании Мнезиса приведена в главе «Закат».

Логово

У вас есть связи с логовом Моколе, имеющим свою историю и принадлежащим другим жителям Моколе. Если вы являетесь Хомидом, это может быть деревня, сельская усадьба или изолированный остров, такой как Комодо. Если вы сухид, это может быть древний храм, болото в джунглях, зоопарк или ферма аллигаторов. Любые союзники, контакты родичей, весьма вероятно проживают в вашем логове.

Логово - это место, где вы можете медитировать, чтобы восстановить Гнозис в Свете Солнца, провести сборы и проводить обряды. Вы можете жить там все время; конечно, если у вас нет ресурсов, ваш дом может быть не очень роскошным.

- Бедное Логово. Один Моколе живет там или, может быть, только родня.
- Не дворец. Там живут несколько Моколе и родичей.
- Логову принадлежит много земли (возможно, национальный парк) или места для жизни
- Хорошее место: деревня, изолированный ручей или озеро.
- Храм, ферма аллигаторов или большая деревня

Благословения Дракона

Моколе разделяют многие преимущества и недостатки, характерные для всех племен перевертышей, а также некоторые особенности, уникальные для них. Разумеется, они - могучее племя, но Дары Дракона и Солнца в сочетании дают им еще большую гибкость, даже если они иногда могут стать помехой Моколе.

Регенерация

Моколе восстанавливаются, как и Гару, восстанавливая уровень здоровья каждый ход, если урон не продолжает увеличиваться; для этого в бою или во время других тяжелых нагрузок требуется бросок выносливости по сложности 8. Как и Гару, они могут также совершить бросок на Ярость, чтобы встать со смертельными ранами; они также рискуют получить боевые шрамы. Они также не могут пострадать от какой-либо болезни, которая не является сверхъестественной.

Умбра

Моколе, как и некоторые другие племена перевертышей, не может совершить переход без посторонней помощи. Они должны изучать особый Дар, чтобы иметь возможность посетить Умбру, они чаще всего используют внешнюю помощь (например, путь или обряды), чтобы посетить Высокую Умбру, но не Среднюю Умбру. Для получения дополнительной информации см. главу «Закат».

Ярость и Гнозис

У Моколе есть такой же показатель Ярости, как у любого Гару, и используют его во многом таким же образом - они могут впасть в бешенство, получать дополнительные действия, изменять мгновенно формы, восстанавливаться от ошеломляющих повреждений, или делать броски на Ярость, чтобы оставаться активными, когда критически ранены. Они восстанавливают его подобным образом, когда разгневаны или унижены, или между историями, как обычно. Более того, Моколе восстанавливает Ярость в первый раз, когда они видят Солнце в течение дня, например, на рассвете. Количество восстановленных очков зависит от того, насколько яркое Солнце.

Световые условия

Солнце полностью закрыто горами, зданиями и т. д. ; Моколе находится в помещении.

Диск Солнца скрыт облаками или виден через окно

Диск Солнца виден сквозь облака или туман

Солнце низкое или тусклое

Солнце яркое

Солнце сверкает прямо над головой

Восполнение Ярости

Никак

1

2

3

4

5

В момент, когда солнце находится в положении, соответствующем покровительству, Моколе данного аспекта восстанавливает всю Ярость.

Полуночные Солнца восстанавливают Ярость, видя их «знак», а не Солнце. Они могут не восстановить полный запас Ярости, если луна затуманилась, или звезды тусклые. Лишенные Солнца не смогут увидеть пустое небо, и Многие Солнца (Many Suns) не смогут увидеть звезды, если дым, туман или городской смог блокируют их вид.

Чжунь Лунь и Макара восстанавливают всю свою Ярость каждый день сезона их покровительства, когда они впервые видят солнце, но восстанавливают Ярость по частям, если это «не их сезон».

Моколе не могут восстанавливать Гнозис, когда они отрезаны от солнца, за исключением Сна Дракона. Чем меньше Солнца видно, тем больше времени Моколе должен уделить медитации в Его Свете. Естественно, Моколе обычно некомфортно в городах, если только они не в тропиках. Они восстанавливают Гнозис обычно медитациями (которые они должны совершать, греясь на солнце) или торгуясь с духами, и могут восстанавливать Гнозис между историями, как обычно.

Язык Драконов

Все Моколе наследуют знание Языка Драконов, даже если у них нет доступа к Мнезису и недостатка «Безмолвный». Язык Драконов был общим языком Земли во времена Королей Динозавров, и все перевертыши той эпохи говорили на нем. Большинство из них могли читать и писать, используя свою сложную письменность. Многие старомодные Моколе называют это Речью и откажутся признать, что «потомки крыс» способны свободно говорить на нем.

Мнезис приносит знание Речи, когда новый Моколе грезит о своей форме. Если он недавно изменился, и никогда прежде не слышал Язык Драконов, он поймет его, но не решится заговорить, пока не услышит больше. Выражения

в Языке Драконов являются идиоматическими, а фигуры речи описывают общие ситуации. «Уже выкопал свое гнездо» означает, что кто-то решил, а «зажать свой хвост» означает двигаться к цели. Речь может быть описана фонетически, но чаще описывается письмом с использованием оригинального следа от когтей. В классических рассказах речь идет о жестах рук и языке тела. Язык Драконов также является языком Моколе в форме Архид, и даже форма Сухид позволяет некоторым спотыкающимся и примитивным существам общаться посредством Речи. Искушенные адепты Солнца твердят своим ученикам, что первоначальная форма языка была танцем. Жесты рук и тела называются Языком Когтей, и они должны изучаться отдельно. Те, кто знают этот язык, могут говорить громко, не издавая звуков.

Это трудная задача, чтобы изучить язык Драконов, и только у родичей Моколе, вероятно, будет время и возможность сделать это. Изредка немногие Кораксы, Наги и Бастет могут заполучить некоторые отдельные сведения об этом языке, но почти никто не владеет им достаточно бегло. Язык не является строгим секретом, но его трудно понять. Добавьте к тому, что сами Моколе не учатся этому напрямую, предпочитая познавать его через Мнезис, а стимул его изучения перевешивает длительность и сложность изучения языка (в три раза больше, чем на другую точку в лингвистике обычным способом), даже если Моколе соглашается научить ему.

Моколе и Золото

Поэту Кортес сказал: «Пошлите мне некоторых из них, потому что я и мои спутники страдают от болезни сердца, которую можно вылечить только золотом».

Франсиско Лопес де Гомара, История Покорения Мексики.

Питер спросил: “Серебро ранит Гару, потому что мы дети Луны ...”, чувствуя приступ страха, когда он выдал секрет, который не был тайной, хотя Кэсси Хоу предупредила всех детёнышей не распространяться об этом. Но каждый дешёвый фильм ужасов разрывал завесу тайны... - “Но что насчет Моколе? Вы же не являетесь детьми Луны?”

Джеффо еще раз глотнул алкоголя и предложил Питеру флягу. Питер отказался; алкоголь был сильным и с непривычным вкусом. «Ну, я – Полуночное Солнце. Я родился во тьме, так что я тоже лунный ребенок. Также, как и Пернатый Гром. Именно поэтому мы говорим с тобой - мы все сумасшедшие и делаем все наоборот. Ты спросил о серебре. Серебро обжигает нас также, как и вас; Ярость возрастает в нас, но это лишь мои догадки. Но также опасно и золото.»

«Золото? Ты имеешь в виду, что кого-то, например, используют золотые пули или золотой клей?»

«Да. Люди - дети Солнца - как и мы. Потому мы можем быть ранены или убиты золотом, но штука заключена в охотниках. Конкистадор Теневых Владык когда-то переводил, должно было быть два миллиона на боеприпасы, но так и не убил не одного Моколе - Его состояние так и не оправилось!»

Как золото, так и серебро вызывают одну единицу аггравированного повреждения у Моколе за ход физического контакта (за исключением формы Хомид или в Сухид, если по породе Сухид). Золото влияет на Моколе и их родственников Кораксов, потому что эти два племени являются детьми Солнца. Тем не менее, Моколе, родившиеся ночью, поддерживали связь между Племенем Дракона и даром Луны. Поэтому Моколе также уязвимы для серебра. Гару может охотиться на Моколе

с золотым оружием, а сам не получать от золота урон.

Конечно, это не совсем секрет. Большинство не-Моколе и не-Коракс вообще не знают об этой уязвимости. Более того, золото не должно быть выше 24К (не быть ниже 960 пробы), чтобы навредить Племени Дракона, но позолоченные предметы не наносят вреда. То, что поражает Моколе, должно быть чистым золотым, а золотая пластина, лист, фольга или «обертка» заставят их лишь почесаться немного. Позолоченное оружие потеряет свое золотое покрытие после удара по чешуйчатой шкуре Моколе и не нанесет урона. Электрум настолько нечист, что он неэффективен, так же, как он бесполезен против существ с аллергией на серебро. Моколе можно повредить, ударив их золотым кольцом или золотыми цепями, обернутыми вокруг кулака, но что-то настолько маленькое не может нанести больше, чем один уровень урона, несмотря ни на что. Золотое оружие нельзя купить где-либо, оно должно быть сделано охотником. Золото стоит до 800-1000 \$ за унцию, а меч весит не менее 3 фунтов (\$ 48 000.00). Кроме того, оружие будет мгновенно приглушено (половина урона после каждого сражения, если он не будет приведен в форму ювелиром), потому что золото настолько мягкое. Обратите внимание, что любому ювелиру будет интересно узнать, почему у кого-то есть золотой боевой топор, и он задаст много вопросов. Если охотники «заткнут» такого человека, полиция будет подозрительной, потому что торговцы золотом часто получают краденное имущество.

Пули весят по 9-10 грамм каждая, а в унции 35 грамм. Таким образом, золотые пули будут стоить сотни долларов каждая, предполагая, что их можно сделать самостоятельно (мастерство “Кузнечное дело: золото”). После выстрела их нельзя снова использовать. Таким образом, барабан в 43 патрона стоил бы не менее 8800 долларов только за одно золото. Даже огромного богатства Католической Церкви недостаточно, чтобы долго охотиться на Моколе. Моколе не получают повреждения от золота или серебра, когда они находятся в форме родной породы, и никакая форма Моколе в форме Хомида не получает урон, хотя оружие будет наносить обычный урон. За каждый предмет золота или серебра, перевозимого членами выводка, каждый член выводка теряет одну точку своего Гнозиса за все украшенные драгоценности. Если предмет не является оружием или инструментом, он не учитывается отдельно. Если Моколе несет как золото, так и серебро, он получает штраф на Гнозис только за один из них, но не за оба.

Три формы

Как и их родственники Кораксы, Моколе имеют только три формы; по сути, это все, что им нужно. Сложность перехода в каждую форму составляет 6, что делает изменение формы довольно легким; для перехода от Хомида к Сухиду требуется всего два успеха при средней сложности.

• **Хомид:** Форма Хомид фактически неотличима от обычного человека. Фактическая этническая принадлежность зависит от движения Моколе (см. главу «Полдень»), но они почти всегда из более теплых земель.

• **Архид:** Промежуточная форма Моколе - это форма, взятая из сновидения, которое происходит в их Обряде перехода. В этот мистический момент Моколе переживает жизни своих предков, и проявляется его форма Архид. Форма Архид обычно напоминает

динозавра или дракона, хотя есть птерозавры и морские змеи Моколе. Конечно, у Моколе могут быть части тела, которые в природе не встречались у одного и того же животного, такие как броня карнозавра - их форма пробуждается, а не строго запоминается. Форма Архид вызывает Первобытный Ужас так же, как и форма Кринос у Гару, не воздействуя на других Пробужденных существ и родичей. Моколе не вызывают ослабленный Первобытный Ужас - он действует в полную силу.

При создании персонажа Моколе, игрок приобретает различные характеристики формы Архид, чтобы определить боевую форму Дракона. Это делается путем принятия окончательного количества очков Гнозиса персонажа и «траты» очков на покупку характеристик; например, Макара с окончательным значением Гнозиса в три точки может взять три характеристики формы Архид. Некоторые из этих характеристик, такие как Огромный размер или Несколько голов, могут быть приобретены более одного раза; вышеупомянутая Макара может предпочесть потратить все три точки Гнозиса на Огромный Размер, в результате получив форму Архид, которая не особенно бронирована или вооружена, но определенно огромна. Во всех случаях Рассказчик должен окончательно одобрить форму Архид и может налагать вето

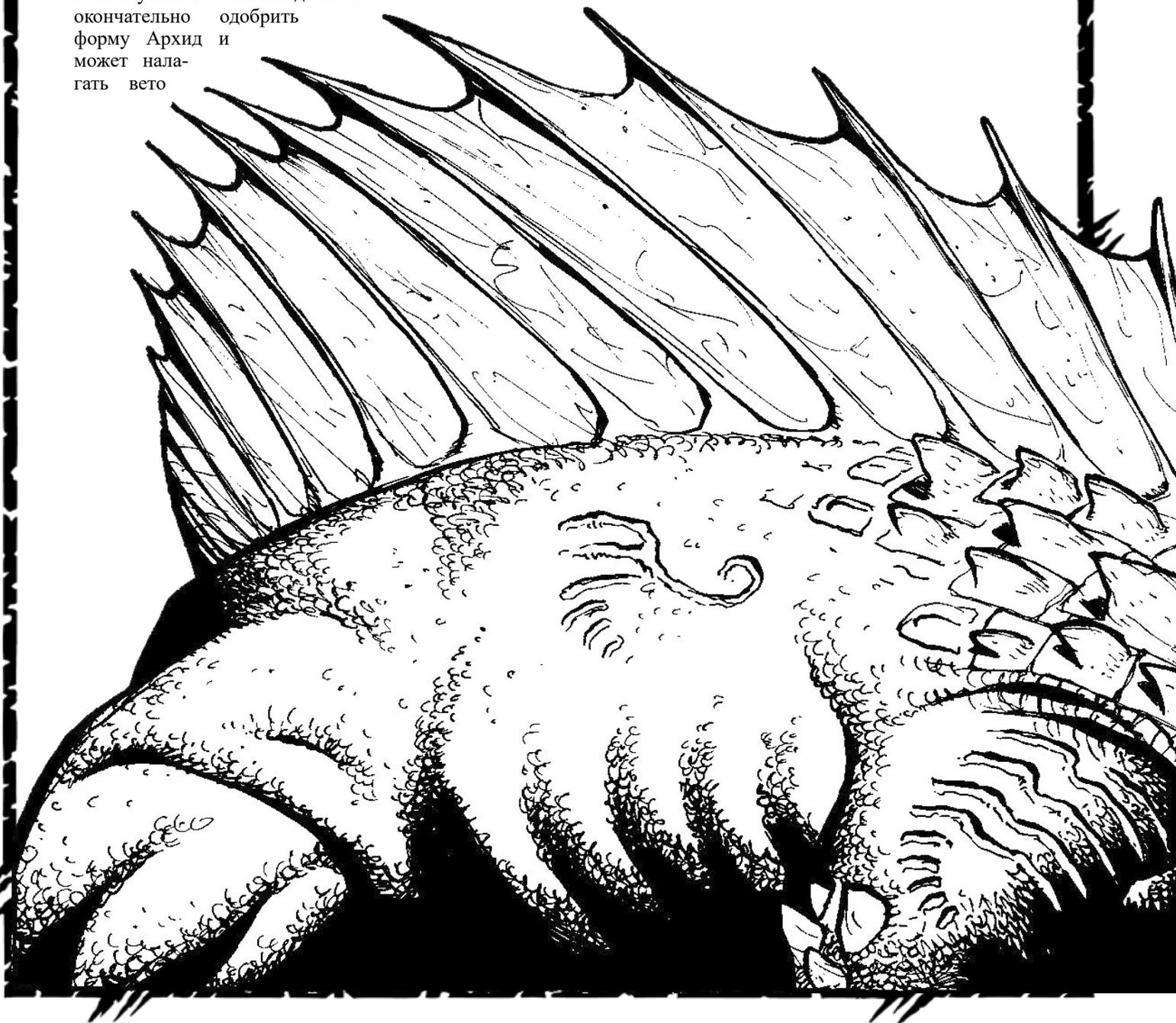
на формы, которые кажутся глупыми, слишком причудливыми или нелогичными.

• **Сухид:** Это порода формы Моколе в виде рептилии, которая взята из одной из нескольких Варн. Варна включает аллигаторов, крокодилов и крупных ящериц, таких как драконы Комодо. Ярость этих Варн различна, из-за их разных форм тела; Моколе говорят, что Ярость Ядозубов делает их яд крайне сильным.

Варна Халпати представлена обычными американскими аллигаторами и имеет те же параметры, что и Пиаса (американские крокодилы); скорость бега вдвое уменьшена в этой форме, а плавание равно сухопутной скорости формы Хомид. Атака укусом наносит урон с Силой +3.

Ора – вараны, ядовитые ящерицы, от 4 до 12 футов в длину. Их скорость бега равна скорости бега человека, а также возможен спринт на более высоких скоростях. Они могут плавать с незначительной скоростью и кусать с Силой +1.

Унктехи - ядозубы; Они имеют только половину скорости бега человека и не могут плавать. Их укус наносит Силу -1, но ядовитый и очень болезненный; Те, кто были укушены, должны сделать бросок на выносливость, на сопротивление яду со сложностью 7.



Характеристики форм

	Архид	Сухид (Халпати/ Пиаса)	Сухид (Ора)	Сухид (Унктехи)	Сухид (Карна/ Чампса)	Сухид (Гариал/ Ситра)	Сухид (Макара)
Сила	+4	+2	+0	-1	+3	+1	+2
Ловкость	-1	-1	+0	+0	-2	+0	-1
Выносливость	+4	+3	+2	+1	+3	+2	+3
Манипулирование	-3	-2	-4	-3	-4	-3	-4
Внешность	0	-	-	-	-	-	-
Ярость	-	4	5	5	2	3	4

Если они терпят неудачу, то их уровень здоровья опускается до “Ранен” и остается там до тех пор, пока яд не будет нейтрализован. Существа меньшие или большие, чем человек, могут быстрее погибнуть от яда, получают меньше урона или вообще не пострадают, по усмотрению Рассказчика.

Как гребнистые крокодилы (Карна), так и нильские крокодилы (Чампса) имеют одни и те же параметры. Скорость бега в этой форме сокращается наполовину, и Моколе не может двигаться непрерывно долго, но скорость плавания равна скорости бега формы Хомид. Эти крокодилы могут достигать 20 футов или больше. Их атака укуса равна Сила + 3 урона.

Варны гавиалов (Гариал), кайманов (Ситра) и китайских аллигаторов также имеют одинаковые характеристики. Макара (или болотные крокодилы) больше, но все четыре варны вдвое сокращают свою скорость в форме Сухид, но плавают так же быстро, как передвигаются по земле в форме Хомид. Все три варны при укусе получают бонус Силы + 2 к урону.

Характеристики формы Архид

Моколе грезит о своей форме Архид из Мнезиса своих предков. Форма Архид по размеру подобна форме Кринос, если только Моколе не грезит о большем размере или не принадлежит к Варне Унктехи. У всех Моколе есть

ата-
к а
уку-
соми

когтями в форме Архид (оба броска получают бонус к Силе +2, аггравированный урон), если они не грезят о более злобных Длинных Зубах и Ужасных Когтях. В случае с Моколе с клювами, ластами и т. п. укусы или удар когтями могут быть невозможны.

Форма Архид, о которой грезит Моколе, когда он достигает совершеннолетия, остается у него на всю жизнь: Гнозис, приобретенный через опыт, не может быть использован для получения дополнительных характеристик после создания персонажа.

- **Воздушные мешки (Чеквалла)** - Моколе может «раздуваться» воздухом, пока он не станет огромным, пугая любое существо, которое не знает, что происходит. Все противники, у которых нет конкретных знаний о Моколе, реагируют так, как будто их Сила воли была на одну точку ниже для определения сложности теста на Первобытный ужас. Кроме того, Моколе может втиснуться в узкие места и раздуваться, что делает невозможным прохождение других персонажей. Он также не может утонуть, даже если он не умеет плавать.

- **Броня (Анкилозавр)** - Два дополнительных кубика на поглощение урона (3 дополнительных за 2 очка Гнозиса).

- **Спинальный парус (Диметродон)** - один дополнительный куб, чтобы поглощать урон со спины; персонаж также получает «Достоинство: контроль температуры» без каких-либо дополнительных затрат, так как парус можно использовать как ребра радиатора или солнечный парус.

- **Биноклярное зрение (Троодон)** - все тесты на Восприятие, связанные со зрением, получают бонус -2

- **Изменение окраски (хамелеон)** - Трудность обнаружения скрытого Моколе поднимается на 1. Эта характеристика может быть взята более одного раза, хотя сложность обнаружить Моколе в форме Архид никогда не может превышать 9.

- **Контактный яд**



(ядовитая жаба) - При впадении в бешенство, Моколе выделяет ядовитую слизь. Этот яд вызывает паралич у любого, кого коснется или при попадании в организм.

Запас раздаваемого урона в кубах равен выносливости Моколе и воспринимается, как если бы это был аггравированный урон. Подсчитайте за каждый уровень урона здоровью приблизительно 5 минут полного паралича. Если здоровье упадет ниже уровня "недееспособный", отравленный персонаж умрет, если он каким-то образом не вылечится. Этот яд имеет тот же эффект, когда он был распылен, хотя он теряет концентрацию после нескольких минут воздействия в воздухе (даже в этом случае Моколе всегда может выделить больше яда). Нежить (мумии, вампиры, материальные призраки) не парализуются этим ядом, но теряют один кубик в своих запасах кубов для каждого «уровня здоровья», которым они обладают.

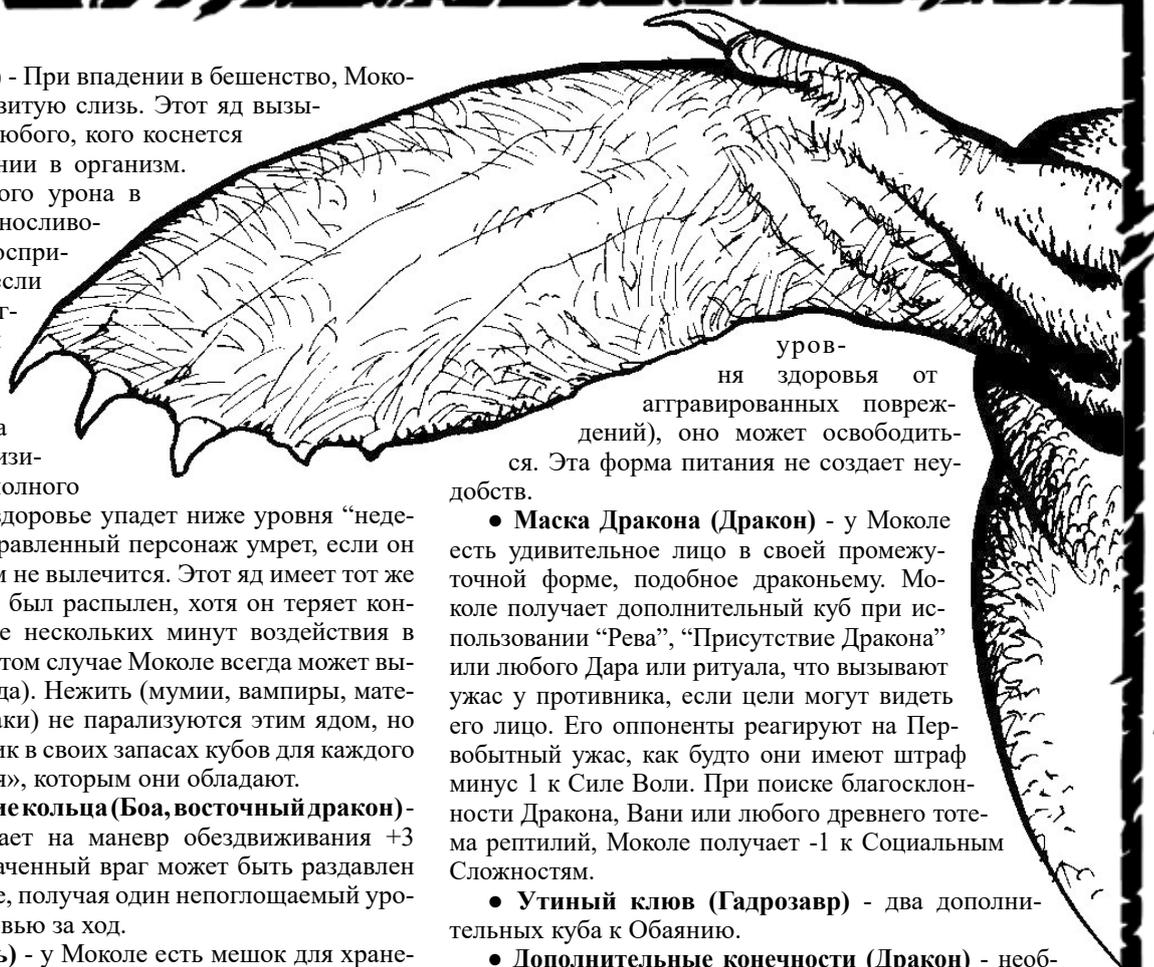
• **Сжимающие кольца (Боа, восточный дракон)** - персонаж получает на маневр обездвиживания +3 куба Силы; захваченный враг может быть раздавлен в кольцах Моколе, получая один непоглощаемый уровень урона здоровью за ход.

• **Зоб (Голубь)** - у Моколе есть мешок для хранения пищи и он может кормить больных, престарелых или птенцов «молоком», извергаемым из зоба. Можно хранить как излишки еды, которые можно съесть позже, так и отгрыгнуть в виде «молока».

• **Крупные легкие (Мозазавр)** - позволяют Моколе плавать под водой в течение часа или задерживать дыхание до пяти минут в бою.

• **Сегментарная челюсть (Змея)**. Челюсть Моколе может быть вывихнута, позволяя персонажу проглотить все, что может поместиться в его живот. Ему никогда не

нужно жевать. Существо, проглоченное живым, имеет несколько ходов, равных его выносливости, прежде чем оно начнет задыхаться. Оно может, конечно, попытаться убежать, и если оно сможет каким-то образом открыть пасть Моколе (нанеся 3 и больше



уровня здоровья от аггравированных повреждений), оно может освободиться. Эта форма питания не создает неудобств.

• **Маска Дракона (Дракон)** - у Моколе есть удивительное лицо в своей промежуточной форме, подобное драконьему. Моколе получает дополнительный куб при использовании "Рева", "Присутствие Дракона" или любого Дара или ритуала, что вызывают ужас у противника, если цели могут видеть его лицо. Его оппоненты реагируют на Первобитный ужас, как будто они имеют штраф минус 1 к Силе Воли. При поиске благосклонности Дракона, Вани или любого древнего тотема рептилий, Моколе получает -1 к Социальным Сложностям.

• **Утиный клюв (Гадрозавр)** - два дополнительных куба к Обаянию.

• **Дополнительные конечности (Дракон)** - необходимо приобрести вместе с Сакральным Сплетением. У Моколе есть одна дополнительная конечность за потраченный пункт Гнозиса. Если игрок хочет, чтобы у персонажа были когти, можно использовать их как руки, и прочее. Необходимо купить их как отдельные характеристики. Эта черта может быть взята не один раз, но Моколе со слишком многими ногами смотрятся странно для своих сверстников: даже представители одного выводка могут удивляться их преданности Солнцу.

• **Глазные конусы (Хамелеон)** - глаза Моколе установлены на подвижных конусах; Моколе имеет 360-градусное поле зрения и может смотреть в любом направлении, не двигая голову. Очень трудно подкрасться к такому персонажу.

• **Перья (Лонгисквама)** - форма Архид имеет 3 точки во Внешности.

• **Перламутровая жемчужина (Дракон)** - три дополнительных кубика на броски Запугивания против вампиров, Куэй-дзин, фоморов и других существ тьмы. Эта жемчужина часто появляется на лбу Моколе или под его подбородком.

• **Плавники (Мозазавр)** - удваивается скорость плавания.

• **Пищевые запасы (Ядозубы)** - Моколе может прожить в течение одного сезона за очко Выносливости без еды. Запасы могут быть представлены жирным отложениями под хвостом, горбом (как например у верблюда) или тучным животом. Моколе должен пополнять свои жировые запасы.

• **Мех (Сордес)** - Моколе может выдерживать холодную погоду, в том числе в арктических регионах.

• **Подушечки Геккона (Геккон)** - Позволяют Моколе подниматься по любой поверхности в пределах разумного; конечно, поверхность должна выдерживать вес Моколе. У Моколе должны быть ноги, которые мо-



гут двигаться по гладкой поверхности. Нельзя брать с Огромным размером.

• **Жабры (Морской змей)** - Моколе может дышать под водой.

• **Хватающие руки (Троодон)** - форма Архид имеет хорошую ловкость рук, которая присутствует в форме Хомид.

• **Крепкий череп (Пахицефалозавр)** - Три дополнительных кубика на поглощение урона в голову, и три дополнительных кубика урона для таранных атак головой (урон не может быть суммирован с урон от характеристики Рога).

• **Полые кости (Птеродактиль)** - +3 кубика ловкости в целях передвижения, а Моколе может быстро летать и парить часами, если у него есть крылья. Тем не менее, его кости могут легко сломаться (на усмотрение Рассказчика относительно эффектов данной характеристики).

• **Рога (Трицератопс)** - +3 куба к Силе при таране головой (аггривированный урон).

• **Огромный размер (Апатазавр)** - одна дополнительная точка выносливости, а также два дополнительных кубика урона к атакам, наносящим урон Топтанием или Рывком. Моколе становится выше до 20 футов (6 метров) за точку Гнозиса, потраченную на Огромный размер, и получает вес пропорционально добавленному размеру. Это можно взять несколько раз, некоторые Моколе достигают высоты/длины до 100 футов (30 метров) в форме Архид. Это также дает один дополнительный уровень здоровья каждый раз, когда выбрана эта характеристика. Неизвестно, насколько может быть велик Моколе, но чрезвычайно большой Моколе не может использовать скрытность, подкрасться к кому-то, спрятаться или прогуляться по обычным этажам. Принимая эту характеристику более чем четыре или пять раз, игрок будет напрашиваться на неприятности.

• **Орган Якобсона (Змея)** - возможность ощущать инфракрасное излучение, используя бросок Восприятия, чтобы «видеть» в темноте. Орган расположен в нёбе рта. (Прим. перев Вомероназальный орган, он же орган Якобсона отвечает за восприятие запахов, особенно феромонов, что важно в периоды размножения (у человека тоже, но очень слабо), но уж никак не инфракрасного излучения. Белые Волки ошиблись. Теплочувствительные ямки находятся на морде рептилии.)

• **Длинная шея (Диплодок)** - Может предоставить бонусы для бросков на Восприятие, в зависимости от ситуации. Также позволяет Моколе кусать издалека.

• **Длинные Зубы (Тиранозавр)** - Сила укуса становится равной Силе +3.

• **Длинный язык (Хамелеон)** - у Моколе есть язык, такой же длинный, как и его тело в форме Архид. У языка Сила равна 1, но за каждую дополнительную точку Гнозиса, потраченную на эту черту, Сила языка увеличивается на 1. Язык покрыт липкой слизью и может использоваться для кормления, сбора и захвата предметов, или людей. Он имеет такую же Ловкость, какую Моколе имеет в форме Архид.

• **Несколько голов (Нага)** - у Моколе есть дополнительная голова в его форме Архид за каждую точку Гнозиса, которую он вкладывает в эту характеристику. Эта голова не добавляет бонусов к умственным атрибутам. Любые характеристики, такие как Длинные зубы или Рога, должны быть приобретены заново для каждой головы. Эта характеристика позволяет использовать маневр поперечного рычага и предоставляет один дополнительный кубик на голову с целью распределения запасов кубов для нескольких атак посредством укусов. В необычных обстоятельствах разные головы Моколе могут демонстрировать различные личности - никто не знает, почему это так.

• **Шейные складки (Трицератопс)** - Два дополнительных кубика на поглощение урона от атак спереди.

• **Третье веко (Аллигатор)** - Моколе может нормально видеть под водой.

• **Ядовитые железы (Змея / ядозубы)** - могут вводить яд в жертву в момент атаки через укус (2 куба аггривированного урона в дополнение к силе укуса). Эта характеристика может быть взята более одного раза (что отражает более мощный яд), увеличивая уровень повреждений, нанесенный каждый раз. Утверждается, что Наги невосприимчивы к этому яду, как и некоторые вампиры. Истина неизвестна. Моколе может выбрать, где конкретно расположены железы: в другом месте, кроме ротовой полости, и может связывать их со своими когтями вместо того, чтобы кусать или впрыскивать яд.

• **Цепкий хвост (Змея)** - Моколе может схватить предметы или людей своим хвостом. Хвост имеет столько же Силы и Ловкости, как и другие конечности Моколе. Если вы приобрели характеристику Сакральное Сплетение, персонаж может добавить кубики за сакральное сплетение к атрибутам хвоста вместо других навыков.

• **Регенерация (Саламандра)** - Моколе может потратить пункт постоянного Гнозиса, чтобы вернуть утраченную часть тела в течение длительного периода времени (по крайней мере, несколько месяцев, возможно, дольше). Процесс чрезвычайно болезнен, настолько, что жизнь, будучи калекой, часто выглядит гораздо предпочтительнее. Рассказчик оставляет за собой последнее слово о том, может ли часть тела возобновиться, сколько времени потребуется, и необходим ли любой особый уход (например, лечебные ванны, продукты питания, отдых и т. д.).

• **Королевский Гребень (Паразауролоф)** - +2 ко всем социальным броскам на общение с Моколе и Нагами.

• **Сакральное Сплетение (Стегозавр)** - Моколе может использовать вторичный мозг, расположенный в спинном мозге. За каждый пункт Гнозиса, потраченного на сакральное сплетение, Моколе может добавить одну



точку к способности, связанной с нижней половиной тела, например, Уклонение, Рукопашный бой или Исполнение (танец). Сакральное сплетение может выполнять действия без привлечения мозга, и поэтому Моколе может принимать дополнительные действия, не тратя Ярость, если они связаны с навыками сакрального сплетения, - однако эти дополнительные действия ограничены общим количеством кубов, плюс дополнительный куб за каждую купленную характеристику данного типа.

- **Дыхательная трубка (Брахизавр)** - Моколе может оставаться под водой или под землей и комфортно дышать, только обнажая ноздри. Трубка обычно находится вверху головы. Сложность ее определения обычно составляет 10.

- **Плевок (Дилофозавр)** - перед этим необходимо выбрать прежде Ядовитые железы, и Моколе сможет плываться своим ядом на 1 ярд (0,94 м) за каждую точку Ярости, которую он имеет.

- **Хвостовые клинки / шипы (Дракон, Стегозавр)** - с помощью хвоста можно атаковать хлыстовой атакой Сила+2 (агривированный урон).

- **Хвостовая дубина (Анкилозавр)** - с помощью хвоста можно атаковать хлыстовой атакой Сила+3 (неагривированный урон).

- **Ужасные когти (Дейнохерус)** - Урон когтями становится равным Сила +3.

- **Шипы (Молох)** - Моколе покрыт шипами, наносящих два уровня агривированных повреждений любому, кто решит его заключить в объятия (совершить захват).

- **Горловой мешок и сережка (Чаквелла)** - Получение дополнительного куба к значению Экспрессии и два дополнительных куба при использовании Дара "Рев". Это также может быть полый гребень с внутренними резонаторами.

- **Прямохождение (Варан)** - Возможность использовать инструменты в форме Архид.

- **Переопнчатые лапы (Гадрозавр)** - Это позволяет Моколе плавать с половинной скоростью и ходить гораздо легче по мягкой грязи. Также налагает штраф -1 к Ловкости, когда передвигается по сухой земле.

- **Крылья (Птеранодон)** - Моколе может летать со скоростью 20 миль в час (30 км в час) или около того. Моколе с полыми костями может парить часами; другие могут летать по 1 часу за точку выносливости, затем должны отдыхать всю ночь. Нельзя брать с более чем одним уровнем Огромного размера или с Броней. Моколе, которые слишком велики и тяжелы, просто не смогут взлететь (но они по-прежнему могут иметь крылья). Кроме того, некоторые формы тела, как у Велоцираптора или Тираннозавра, не могут летать вообще.

Почет Моколе

Питер открыл мобильный телефон и набрал собственный номер телефона - номер, который вызывал технодуха. "Слушай, Паутильник, я знаю, что ты злишься, окей. Я имею в виду, я не только тусуюсь с Моколе, но и нахожусь там, где нет тараканов! Но я сделаю это с тобой. Послушай, я знаю, что моя ностальгия - это не то, что было раньше, но каждый раз, когда я теперь думаю о прошлом, оно возвращает столько воспоминаний! Эй, двое Гару как-то входят в бар..."

Дух вслушивался в Тень, и когда Питер закончил, уже имел планы на него. Он услышал достаточно вещей, и возможно сможет найти кого-нибудь, кто заплатит ему больше чем Септа Ручья Таддл...

Моколе получает временный Почет и изменяет его в постоянный Почет так же, как Гару. Они также исполь-

зуют систему Слава, Честь и Мудрость, признавая пять рангов. Моколе получает 1 очко в Славе, Чести и Мудрости за то, что он прошел через свой совершенный при первом обращении Мнезиса. Они не получают Почет за последующее использование Мнезиса. У Моколе-мембе и Гумаган используется одна и та же система рангов.

Схема создания персонажа

● Шаг первый: Концепт Персонажа

Выберите Концепт

Выберите Породу (Хомид или Сухид)

Выберите движение (Моколе-мембе, Макара, Гумаган или Чжунь Лунь) и Варну (аллигатор, крокодил, варан, ядозуб)

Выберите Покровительство Солнца (если Моколе-мембе или Гумаган) или Покровительство Сезона (если Макара или Чжунь Лунь)

Выберите Натуру и Маску (Опционально)

● Шаг второй: Черты

Распределите Атрибуты (7/5/3)

● Шаг третий: Способности

Распределите приоритеты по категориям: Таланты, Навыки и Познания (13/9/5)

Выберите Таланты, Навыки и Познания

● **Шаг четвертый: Выберите преимущества**
Выберите Детали биографии (5)

Выберите один Дар покровительств и один общий Дар Моколе

● Шаг пятый: Последние штрихи

Укажите Ярость (зависит от Варны), Гнозис (Зависит от породы), Силу Воли (Зависит от покровительства) и Ранг 1.

Потратьте Свободные Очки (15)

Запишите Достоинства и Недостатки (Если необходимо)

На этом моменте Рассказчик может пожелать от вас рассказа, как началась ваша история, что побудило вас, обычно включает в себя великолепные видения, что открывают вам возможности Мнезиса. В конце, запишите характеристики вашей формы Архид.

Иорода:

- **Хомид:** Вы всегда были вдумчивы, даже в детстве. Теперь к вам пришли мысли о бесконечных веках. Изменение пробудило мудрость, силу и Ярость в Вас. Независимо от того, говорили ли вам ваши родители о Племени Дракона, вы были поражены, когда появились видения.

Начальный Гнозис: 2

- **Сухид:** Вы появились на свет как гигантская рептилия и жили как таковая, пока не наступило изменение. Вы внезапно становитесь одним из самых могущественных существ в мире, но использование инструментов, языки для вас новы. Изменения могут быть ошеломляющими. Сон на Солнце? Может быть, когда Наставления будут исполнены.

Ограниченные Способности: Вождение, Этикет, Огнестрельное оружие, Компьютеры, Законы, Лингвистика, Медицина, Политика, Естественные науки.

Ограниченные Детали биографии: Ресурсы, Союзники или Контакты

Начальный Гнозис: 4

Детали биографии

- **Союзники:** Те, кому вы можете доверять среди людей, рептилий и Моколе
- **Контакты:** Те, кого вы знаете и кто может быть полезным вам
- **Фетиш:** Магический предмет, содержащий духа, который обладает определенной силой
- **Родня:** Люди и рептилии, которые разделяют ваш секрет и вашу древнюю кровь. Ваша семья, однако, может и не знать чего-либо об этом.
- **Мнезис:** Древняя Память Матери Гайи, известная только Моколе
- **Ресурсы:** Деньги и другие предметы к которым вы имеете доступ
- **Обряды:** Число и уровень обрядов зависит от того, что вы уже можете знать
- **Тотем:** Дух-хранитель вашего выводка
- **Логово:** Безопасное место для вас и вашего выводка.

Свободные очки

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Деталь биографии	1 за точку
Дар	7 за Дар (только первый уровень)
Ярость	1 за точку
Гнозис	2 за точку
Сила воли	1 за точку

Игроки за персонажей Моколе могут выбирать Натуру и Маску из Архетипов, указанных в **Оборотни: Руководство игрока**. Типичные натуры для Моколе включают в себя Мастер Выживания, Традиционалист, Грубиян, Альфа (для лидеров выводка) и тому подобные. Однако создание Моколе с натурой Бон Вивант, Вынужденный Перевертыш, Работяга или Дилетант также возможно. Персонаж может восстанавливать свою Силу Воли в соответствии с их покровительством или следуя их натуре.

Почет для Гумаган и Моколе-мембе

Иображающие и Оберегающие

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость
1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	4	2	2
3	Брат/Сестра	6	3	3
4	Отец/Мать	8	4	4
5	Дедушка/Бабушка	10	5	5

Лишенные Мени и Коронованные

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость
1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	2	4	2
3	Брат/Сестра	3	6	3
4	Отец/Мать	4	8	4
5	Дедушка/Бабушка	5	10	5

Сокрытые и Собиратели

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость
1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	2	2	4
3	Брат/Сестра	3	3	6
4	Отец/Мать	4	4	8
5	Дедушка/Бабушка	5	5	10

Сияющие

Ранг	Наименование	Любая комбинация
1	Детеныш	3
2	Сын/Дочь	9
3	Брат/Сестра	14
4	Отец/Мать	19
5	Дедушка/Бабушка	24

Макара и Чжунь Лунь используют систему, что вполне соответствует системе Почета у Гару (**Werewolf**, стр. 195). Имейте в виду, что Покровительства Гару соответствуют следующим аналогам у Моколе:

Покровительство Гару	Макара	Чжунь Лунь
Рагабаш	Хеманта	Пей Тунг
Теург	Зарад	Чаи Сау
Филодокс	Грисма	Нам Хсиа
Арун	Васанта	Тунь Чун

Когда присуждается Почет, используйте некоторые различия относительно Таблицы Почета в книге правил **Werewolf**. Вот некоторые примеры:

- 3 Мудрости за выполнение квеста Мнезиса
- 1 Мудрость и 1 Слава за воспоминание хорошей истории
- 1 очко ко всем за пробуждение Спящего
- 1 очко ко всем за выживание в длительной спячке (Гораздо большей чем продолжительность людской жизни) при использовании Сна Дракона
- 3 Мудрости и 3 Чести за восстановление утраченного Мнезиса
- 1 Слава за странствие в течение года
- 3 Мудрости за размножение и рождение ребенка, любого типа
- 1 Слава за рождение ребенка-Моколе
- 1 Честь за сведение с лучшим партнером, твоего члена выводка и тому Моколе, кто выбрал наилучшего партнера. Моногамия не является запретом.
- 1 Честь за каждый год удачных спариваний
- -1 Честь за бездумное спаривание
- -7 Чести за спаривание с другим Моколе

Особые боевые действия

• Удар хвостом:

Позволяет раскачивать хвост и наносить удары, опрокидывающие противника на землю. В форме Сухид Моколе может использовать это действие только против противников позади него.

Формы для использования: Архид, Сухид

Сложность: 7

Урон: Сила + 1

Очков действия: 1

• Таран головой:

Позволяет врываться в бой, тараня противников головой. Это действует по правилам Рывок, включая то, что Моколе не получает повреждений в форме Архид, а цель теряет равновесие если не сбита с ног.

Формы для использования: Архид, Хомид

Сложность: 8

Урон: Сила + Дополнительные успехи.

Очков действия: 1

• Захват Челюстями:

Позволяет Моколе удерживать жертву во время укуса и атаковать в качестве продолжительного действия. Моколе производит укус, совершает захват и начинает двигаться вперед и назад, разрывая плоть своей жертвы. Если челюсть Моколе не повреждена, тогда он может продолжать использовать это действие и в следующий ход. Рассказчик может по своему усмотрению указать какие части жертвы повреждаются и происходит ли разлом костей, если нанесено достаточно повреждений.

Формы для использования: Архид, Сухид

Сложность: 6

Урон: Сила+3

Очков действия: 1

• Проглотить живьем:

Это возможно лишь при наличии у Моколе Огромного размера, Сегментарной челюсти или обеих характеристик; это обычно необходимо для проглатывания жертвы меньшей по размерам чем Моколе в половину. Моколе должны совершить бросок на укус, а затем

совершить с оппонентом броски на Силу. Если все успешно, тогда противник будет проглочен. Противник может продолжать сопротивляться в бою в течении числа раундов равных его Выносливости, во время которых происходит удушение. Конечно, некоторые противники, такие как фоморы, могут быть ядовиты или же опасными как пища. Сухиды способны проглатывать рыб, мелких животных, и т.д., но не противников размером с человека.

Формы для использования: Архид, Сухид

Сложность: Особое

Урон: Специальный

Очков действия: 2

• Разрывание:

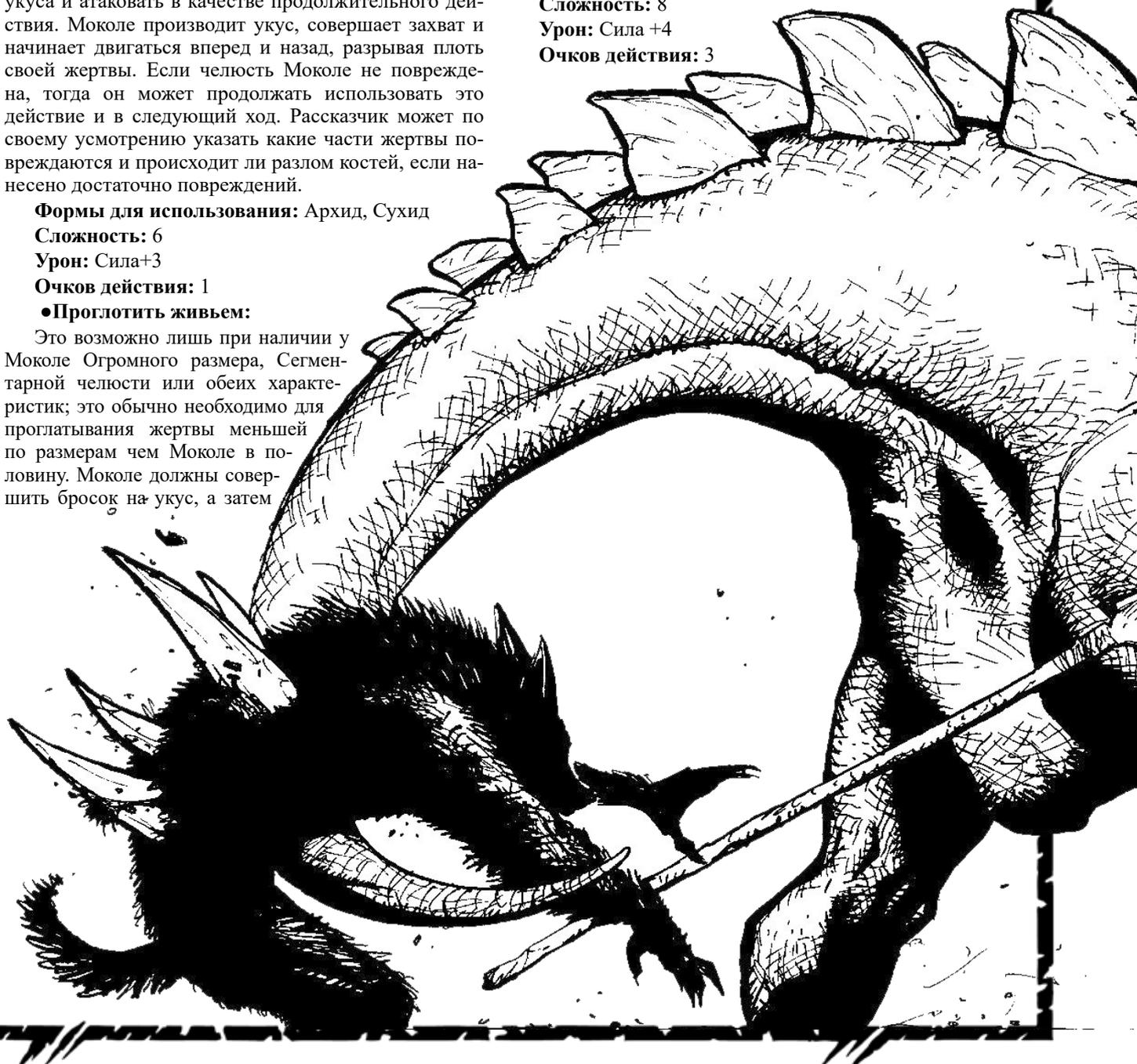
Это действие обычно способны совершить владельцы нескольких голов или обладатели огромных когтей. Моколе схватывает свою цель, удерживая ее на месте, а затем начинает рвать ее на части в противоположных направлениях. Это продолжительное действие и Моколе может продолжать наносить повреждения, пока жертва не сможет сбежать, выиграв в тесте на Силу.

Формы для использования: Архид

Сложность: 8

Урон: Сила +4

Очков действия: 3



Тотемы Моколе

Выводок обычно связан тотемом так же, как и Гару. Тотемы прикрепляются к Логовам. Обряд Тотема вызывает Инкарну, который решает, достойный ли выводок или нет. Моколе обычно не могут иметь тотемов млекопитающих (хотя яйцекладка Эхидны разрушает барьеры между Моколе и млекопитающими); эта пропасть в различиях, а не кровное родство. Тотемы, общие для Моколе и Гару, включают в себя Крокодила («Ивай» для Гумаган), Кецаль, Анаконду, Акулу, Хамелеона, Туман, Торнадо, Ветры, Уктену, Дождь, Ворона и многие другие. Есть Моколе, которые остались детьми Черепахи, несмотря на падение Кроатан, и утверждают, что Черепаха никогда не уходила, только пряталась от кровавых млекопитающих. Гумаган говорят то же самое о Му-ру-бул Ту-ру-дан Биньоп. Обратите внимание, что Моколе, которые делятся тотемом с Гару, воздержатся от нападения на них без причины и могут иметь некоторые основы для общения. Действительно, Крокодил (согласно книге племени, Безмолвные Странники) требует, чтобы его дети покинули Моколе или попытались заключить с ними мир.

Большинство Моколе следует за Драконом или мощным тотемом благодства.

Дракон

Цена детали биографии: 5

Дракон олицетворяет 150 миллионов лет, в течение которых рептилии правили Землей. Дракон великий и жестокий, сжигающий всех, кто выступает против него своим ядовитым дыханием. Он просит, чтобы его дети помогали его потомству, пресмыка-

ющимся и птицам, и сохраняли память Королей Динозавров. Дракон никогда не принимал Гару как своих детей.

Черты: Дракон дает Дар «Дыхание Дракона» тем, кого он одобряет; члены выводка могут использовать этот Дар одновременно. Когда его дети находятся в настоящей нужде, он может научить их Дару «Сон Наяву», позволяя им становиться истинными драконами на сцену.

Табу: Ни один Моколе не может позорить Дракона. Определения этого запрета различаются, но нарушения Наставлений, предательство секретов Моколе или другие действия, угрожающие Племеню Дракона, будут попадать под эту квалификацию.

Зяблик (Тотем благодства)

Цена детали биографии: 5

Зяблик - мудрый тотем, который олицетворяет адаптацию и изменения. Он упивается своей способностью менять форму клюва, который меняется в зависимости от того места, где находится. Моколе говорят, что они могут многому научиться, наблюдая, как



меняется форма и размер его клюва. Зяблик также известен Кораксам, которые пытаются узнать от него секреты жизни. Зяблик и Мечехвост не очень любят друг друга.

Черты: Зяблик, естественно, предоставляет своим детям Дар “Клюв Зяблика”. Его дети также получают одну временную точку Славы и могут увеличить Силу Воли на три дополнительных пункта за историю.

Табу: Дети Зяблика должны адаптироваться к окружающей среде. Если они живут у реки, они должны есть рыбу. Они должны довольствоваться тем, чем Гайя обеспечивает и быть готовыми, чтобы использовать Ее дары.

Мечехвост (Тотем кварцтва)

Стоимость детали биографии: 4

Мечехвост предельно консервативен. Этот членистоногий прятался в песке в течение двухсот миллионов лет и за то время ни капли не изменился. Он процветал, когда Короли поднимались и падали, и планирует пережить людей и Апокалипсис. Ему нравятся Моколе за их жесткость.

Черты: Мечехвост обучает Дару “Притвориться поленом”, и его дети могут получить дополнительный пункт Силы Воли. Тем, кто служат ему хорошо, он может позволить получить дополнительное очко Мнезиса.

Табу: Дети Мечехвоста должны противостоять ненужным нововведениям и изменениям - и иногда требуется некоторое убеждение, чтобы заставить мечехвоста увидеть любые инновации или изменения как нечто иное, кроме как ненужное.

Скарабей (Тотем мудрости)

Стоимость детали биографии: 5

Этот тотем наиболее близок Моколе-мембе, хотя некоторые выводки из других движений также известны своим предпочтением этого тотема. Он - служитель Солнца и перекатывает Солнце по небосводу. Он выбирает в качестве своих детей Моколе, кто почитают Солнце, кто помнит Кхем и кто рассеивает тьму, неважно где они ее обнаружат.

Черты: Каждому из своих детей, Скарабей дает силу заимствовать Солнечный кубик сопартийца один раз за историю. Например, Сокрытый Моколе может использовать Солнечный Куб своего спутника, Восходящего Солнца, в момент указания инициативы. Спутник, о котором идет речь, не теряет Солнечный Куб для дальнейшего использования.

Табу: Скарабей просит, чтобы ни один труп его собственных детей не остался гнить, осудив дух на страдание. Все мертвые должны быть упокоены, например, захоронением в песке, мумификацией или другими подходящими методами.

Змеинный Врач (Тотем благородства)

Стоимость детали биографии: 6

Змеинный Врач - дух Стрекозы, известный лучше всего на американском юге. Он склонен излечивать Моколе и Нага, «сшивая их» своим длинным хвостом. Он не любит других перевертышей и может «заши-

вать уши», оглушая их, если они оскорбляют его.

Черты: Каждый ребенок Змеиноного Доктора может, один раз за историю, исцелить один уровень здоровья любого вида урона, если Змеинный Доктор может достичь их - другими словами, если они где-нибудь, где можно найти стрекозу. Они также получают временную точку как Чести, так и Мудрости, и могут использовать четыре дополнительных пункта Силы воли для каждой истории.

Табу: Змеинный Доктор требует, чтобы его болотистая родина была сохранена в неприкосновенности.

Хлыстохвостая ящерица (Тотем мудрости)

Стоимость детали биографии: 7

Хлыстохвостая ящерица - тотем американского юга. Четыре известных вида хлыстохвостой ящерицы не содержат самцов: их яйца содержат детенышей ящериц, которые являются генетическими копиями матери. По сути, хлыстохвостые ящерицы естественным образом клонируют себя. Хлыстохвостая ящерица любит женщин, которые сильны и независимы. Она никогда не примет выводок, содержащий какого-либо мужчину любого вида в качестве своей дочери.

Черты: Своим дочерям она дает Дар “Кладка Хлыстохвоста”, уникальный Дар, позволяющий им пожертвовать тремя постоянными точками Гнозиса, чтобы заложить яйцо, содержащее свою совершенную детскую копию. Более того, ее выводки получают три дополнительных кубика для любых бросков на Выживание или Загадки. Черные Фурии уважают Хлыстохвостую ящерицу и ее дочерей за их самодостаточность, хотя они не обязательно пытаются им подражать.

Табу: Хлыстохвостая ящерица запрещает своим дочерям позволять мужчинам ими командовать без разницы, какова бы ни была причина.

Ушедшие

Стоимость детали биографии: 5 и выше

Водоворот жизни подразумевает, что новые виды эволюционируют, чтобы занять свое место в природе, существовать и затем исчезнуть. Работа Триады украсила Гайю миллионами видов за миллионы лет.

Но некоторые виды уходят раньше своего времени. Уничтоженные бедствиями, Работой Растворителя или человеческим злом, они сохраняются в Теневых землях как тотемы призраков. Моколе оплакивают эти потерянные виды, многие из которых известны только им, и призывают их своими силами. Чтобы сделать это, мастер обрядов должен сначала войти в транс Мнезиса, найти тот вид при жизни, а затем исполняет обряд призыва, пока видение находится в его разуме.

Ушедшие: динозавры и великие звери, странствующий голубь, дронг, бескрылая гагарка, эпиорнисовые, квагга, улитковая змеешейка и многие другие. Когда их вызывают, они молча смотрят на мир, который их уничтожил. В то время как их мудрость велика, печаль созерцания их означает, что любой Моколе, который провалит бросок, становится жертвой Харано, когда он общается с ними. Их черты и запреты варьируются в широких пределах, но это должно быть рискованно - в конце концов, это духи из мерт-

вого прошлого.

Фетиши

Драконий Кристал

Уровень 1, Гнозис 6

Полудрагоценный камень или кусок янтаря чечевицеобразной, прямоугольной или дискообразной формы, вставленный в ювелирное украшение. После активации позволяет обнаружить Моколе. Если смотреть на Моколе сквозь фетиш, то видна его форма Архид. Если Моколе коснуться фетишем, камень сияет солнечным светом.

Создание фетиша требует вселения в него духа солнца или пробуждения духа насекомого, заключенного внутри янтаря.

Хвост детеныша

Уровень 1, Гнозис 3

Высушенный хвост ящерицы, который носят на поясе. В форме Архид владелец фетиша отраживает еще один хвост, аналогичный своему, и может нанести вторую атаку хвостом по сложности +2. Все прочие действия, связанные со вторым хвостом, идут по сложности +1, кроме того, Моколе способен плавать в полтора раза быстрее. Этот фетиш полезен детенышам, не

имеющим опыта в бою. Старшие Моколе отдают эти фетиши молодняку. В фетише обитает дух слепозмейки или червя Палоло или дух-отец.

Шрам-фетиш

Уровень и Гнозис варьируются

Подобно Гару, Моколе могут призывать духов вселяться в шрамы и клейма. Они обычно клеймят себя при помощи золота, удерживая рану достаточно долго для появления шрама. Их шрамы-фетиши обрабатываются точно так же как шрамы-фетиши Гару.

Игнос для трав

Уровень 1, Гнозис 5

Этот ценный фетиш делают из древесины тропической марулы и украшают посмертными масками Коронованных. Обычно поднос выложен костями, драгоценными камнями и т. д. При заготовке и обработке ритуальных растений их сила увеличивается на 1 уровень за каждую точку в Ритуалах.

В подносе обитает дух видений, например, пробужденный дух аяуаски, акации или конопли. Это может быть также дух древесной лягушки или змеи, искушенной в снадобьях и ядах.

Корзинка для яиц

Уровень 2, Гнозис 3

Корзинка из тростника для хранения кладки яиц моколе. Корзинка имеет размер одного яйца, но в нее вмещается вся кладка. Яйца в корзинке находятся в тепле и остывают всего на 5% каждый час. Само собой, корзинка предназначена для чрезвычайных ситуаций. Если каэрен в опасности, самка исполняет обряд спасения детенышей (Save Hatchling), сконцентрировавшись на



корзинке. Недостаток корзинки – в ее хрупкости. Во время Войны Гнева многие кладки погибли, когда Гару бездумно уничтожали такие корзинки.

В фетише обитает дух ткачика или иволги.

Горшок с духом

Уровень 2, Гнозис 5

Этот фетиш представляет собой горшок ручной работы с запечатанной смолой или воском крышкой, наводящий на мысль о магии вуду. В горшке обитает заточенный туда дух. Владелец фетиша может заставить духа использовать свои чары, такие как Лечение, Потоп, Создание пожара. Для этого с ним придется торговаться, предлагая ему взамен Гнозис или обещая выпустить на свободу либо разрешить вселиться в себя. Если горшок разбить, дух обретет свободу. И чаще всего в этот момент он крайне зол.

Заточить в фетиш можно любого духа. Но если дух очень слаб, от него не будет толку, а если очень силен, то он сможет освободиться и напасть на владельца фетиша.

Зеркало Амаатэрасу Омиками

Уровень 3, Гнозис 4

Литое бронзовое зеркало с рельефным изображением солнца на задней стороне. Таких зеркал всего несколько штук. Говорят, что их отлили из осколков зеркала, которое давным-давно использовали вороны, чтобы выманить солнце из укрытия. В отражении проступает изображение с задней стороны. Кроме того, фетиш может запасать солнечный свет. Для этого нужно выставить зеркало на солнце и потратить столько Гнозиса, сколько часов фетиш пробыл под лучами светила. После этого владелец может voltar к солнцу и активировать фетиш, который будет испускать солнечный свет столько ходов, сколько пунктов Гнозиса было потрачено при запасании света.

Солнечные камни

Уровень 3, Гнозис 4

Это камни, формой и размером напоминающие яйца. Они могут в течение длительного времени сохранять тепло солнца, обогревая яйца по ночам или в период спячки моколе. Кроме того, их можно использовать в бою против тех, кто боится солнца. Коснувшись камня, вампир или подобное существо получает 1 уровень аггравированных повреждений. Если фетиш активировать, он наносит аггравированные повреждения величиной Сила +1. Урон можно поглощать дисциплиной Стойкость.

В фетише обитает дух солнца.

Миска Мнезиса

Уровень 4, Гнозис 5

Эта простая глиняная миска – священный артефакт Моколе. Если не-Моколе хотя бы узнает об этом фетише, Моколе убьют его. Миска может сохранять память убитого Моколе или его противника. Из трупа извлекают мозг и кладут его в миску, заливают водой и оставляют на солнце на целый день. После захода солнца выбранный хранитель памяти убитого выпивает воду из миски, тратит пункт Гнозиса и делает бросок Восприятие + Загадки по следующей сложности:

- Моколе – 6;
- Родич Моколе, Коракс, Нага – 7;
- Другой перевертыш, смертный, подменыш – 8;
- Мумия, настоящая фея – 9;
- Вампир, бейн, тварь Вирма – 10.

Число успехов определяет объем памяти убитого, перешедший к хранителю. Если набрано 7 и более успехов, хранитель может даже получить деталь биографии Прошлая жизнь убитого, если тот был перевертышем. Если же убитый был Моколе или родичем Моколе, то мнезис хранителя сможет функционировать через память его предков. Быть хранителем чужой памяти – большая честь.

Решение об использовании миски принимается не наобум. Если убитый был вампиром, бейном, мумией или перевертышем, не принадлежащим к Моколе, хранитель памяти может лишиться рассудка. Фетиш наделяет способностями, схожими с действием Обряда Анамнезиса, но не требует знания этого обряда.

В фетише обитает дух предка.

Клинок солнца

Уровень 4, Гнозис 6

Это грозное оружие Моколе, рожденные под полуденным солнцем, используют для ритуальных дуэлей и казней. Это мачете, сделанное из чистого золота и украшенное драгоценными камнями. Забавно то, что этот фетиш не нарушает Вуаль: все клинки, найденные людьми, были ими переплавлены. Этот фетиш похож на клейв Гару: содержит внутри духа войны, наносит аггравированный урон, снижает на 1 уровень Гнозис Моколе-владельца.

Это чрезвычайно редкий фетиш. Одного только золота на клинок уходит более чем на 50 000 долларов США (в ценах 1999 г.). Чтобы позволить себе такой фетиш, нужно иметь ранг 4 и не менее 4 точек в Ресурсах. Использование клинка в нарушение Заповедей – тяжелое преступление. Для создания фетиша нужно расплавить золото на восходе, отлить из него клинок, наложить на него дающие твердость заклятья, сделать рукоятку из древесины тика и украсить ее драгоценными камнями, а потом поселить в готовом изделии дух войны.

Духовная привязь

Уровень 4, Гнозис 6

Это высушенная пуповина, связывающая разум Моколе с его телом во время использования мнезиса. Один конец Моколе обвязывает вокруг себя, другой – вокруг какого-либо предмета «не из этих времен». Чаще всего это что-то, сделанное самим Моколе в течение его жизни. Привязь позволяет Моколе погружаться в мнезис как угодно глубоко, не рискуя потеряться, и возвращаться с полным осознанием своей личности, без обычной для таких случаев путаницы в голове. Фетиш снижает сложность всех бросков мнезиса на 1.

Кроме того, Привязь используется в Обряде Утраченных Снов (Rite of Lost Dreams). Один конец Привязи обматывают вокруг того, кто опускается в Забвение, другой держат остальные участники ритуала. Если путешественник в Темную Умбру дернет за Привязь, мастер ритуалов приказывает вытащить его оттуда, пока путешественника не сожрали. Привязь делают из пуповины Моколе сразу после рождения. В процессе ритуального высушивания пробуждается дух внутри пуповины. Привязь обычно носят обмотанной вокруг талии, что создает между владельцем фетиша и его матерью сильную, почти эдиповскую связь. Привязь может использовать только тот, частью тела кого она являлась. Если воспользоваться чужой пуповиной, путешественник не вернется назад.

Оружие Королей

Уровень 5, Гнозис 6

Это может быть меч, палица, алебарда, копье, секира или любое другое оружие древних Моколе. Порой древние засыпают сном королей, оставляя оружие лежать рядом. Обычно такое оружие имеет серебряную режущую кромку и наносит аггравированный урон. Кроме того, оно меняет свою форму вслед за владельцем. Если у Моколе в форме Архид есть кисти рук с возможностью держать предметы (Grasping Hands), то этим оружием он сможет пользоваться и в форме Архид. В фетише обитает дух-перевертыш, такой как дух бабочки или осьминога. Для любого изменения металлических или каменных частей фетиша владелец должен возвать к имени духа.

Трубка Анамнезиса

Гнозис 7

Это трубка, сделанная из древесины сейбы. Древесина должна быть получена так, чтобы дерево не погибло. На трубке вырезаны знаки Королей. В трубку насыпают порошок, сделанный из ритуальных растений, а потом выдувают его в нос цели: сначала в одну ноздрю, затем в другую. Это облегчает проведение Обряда Анамнезиса: мастер ритуалов снижает сложность обряда на 1 за каждую точку в своих деталях биографии Обряды. В фетише обитает дух яда.

Шалены

Стрелы Солнца

Гнозис 5

Эти стрелы содержат сущность Солнца и украшены золотом. Они пронизаны фрагментами духа Солнца. Они вызывают аггравированный урон, и любой вампир, которого ими атакуют, страдает от послед-



ствий яркого дневного света в течение одного хода. Стрела сгорает и исчезает за один ход после попадания в цель.

Шоколад Лунного Какао

Гнозис 6

Эти бобы растут только на небольшой территории Соконуско, в Гватемале, рядом с логовом Лунного Какао, Моколе Майя, некогда бывшего вождем и управлявшим Тикальцами, еще задолго до того, как его существование скрылось под налетом мистики. Он разводил разнообразные шоколадные бобы, которые были желанны во всем мире. Любый, кто получает эти бобы и приготавливает ацтекский шоколад, может поделиться им с другими. Любые Дары, обряды или способности, которыми они делятся, изучаются вдвое быстрее, находясь под влиянием этого шоколада.

Обратите внимание, что Моколе в Соконуско пробуждают шоколад, когда они готовят его; Пробуждение шоколада, приготовленного на других территориях, не будет работать. Использование брендовых шоколадок не рекомендуется.

Лекарство Матре

Гнозис 3

Это лекарство готовится из поллюций крокодилов в брачный период. Его подготовка является неприятным делом и предполагает привязку духа плодородия. При применении перед спариванием и добавляет 1% к шансу рождения истинного Моколе. Он чрезвычайно популярен среди людей, а также Моколе.

Кипу Амутасы

Гнозис 5

Амутасы были летописцами великого мастерства в империи инков. Длинный узел завязанных шнуров служит для переноса сообщения мнезиса. Когда он связан узлами с Моколе-мембе с надлежащим навыком (который можно узнать от южноамериканских Моколе, от мумии из Анд или через мнезис) может потратить пункт Гнозиса, и один фрагмент памяти будет связан со шнуром. (Навык может быть указан как Красноречие: Кипу). Кипу может быть по-разному украшен, но его главное предназначение - сохранение памяти. Когда получатель «читает» узлы, обрабатывающие шнуры, Память переходит в его сознание. Существуют и другие формы сообщений памяти, такие как нити из кокосовых волокон, наскальные рисунки и многие другие среди прочих движений Моколе.

Змеиные травы

Гнозис 4

Это куча мощных трав из пустынь Бандайян (аналогичные травы известны в других местах). Травы имеют силу нейтрализации змеиного и других ядов. За каждую съеденную чашу травы, или выпитую заваренной в чае, можно исцелить один уровень здоровья порчи Растворителя или токсинов. Это даже позволяет Моколе есть ядовитую плоть без тошнотворных эффектов.

Амулет Иловца

Гнозис 5

Это обработанный жир из хвоста варана с Комодо, извлеченный после того, как ящерица умерла естественной смертью. Когда им растирают руки и ноги, он дает сверхъестественное плавательное мастерство использующему: он может легко плавать до полумили под водой и оставаться под водой в течение 15-20 минут. Если он останется на плаву (например, придерживаясь за что-то), он может проплыть много миль. Дух ящерицы связывают с жиром, чтобы создать этот тален. Жир смывается в воде после использования.

Фетиши Гумаган

Иамутука

Уровень 1, Гнозис 5

Деревянная трубка для курения табака или смеси табака и питури. В фетише обитает дух огня, который с радостью туда вселится, если владелец часто курит. Курение трубки добавляет кубик к ритуалам гумаганов. При курении пробужденного табака или питури их эффект удваивается.

Ракушка знахаря

Уровень 1, Гнозис 4

Жемчужная раковина, используемая при врачевании болезни. Держа ее над телом больного, знахарь должен сделать бросок Восприятие + Обряды по сложности 6. Количество успехов определяет, как много знахарю стало известно о болезни: заразна ли она, вызвана ли магией, смертельна ли и т. д. В ракушке обитает дух рыбы.

Курдаитча

Уровень 2, Гнозис 5

Это обувь, сделанная из перьев эму, скрепленных человеческими волосами и склеенных кровью владельца (-1 уровень здоровья). Создатель вселяет в фетиш дух, служащий Токампины, дьявольской птице. Активированный фетиш делает шаги владельца неслышными. Гумаганы носят эту обувь, выслеживая врага.

Рангга

Уровень 2, Гнозис 5

Это фигурка животного, человека или Гару из глины или воска, используемая в охотничьей магии. Внутри фетиша обитает дух гигантского варана. Для активации фетиша охотник тихо называет имя жертвы. До конца охоты владелец фетиша получает +1 кубик к выбранному запасу кубов.

Мокоянга

Уровень 3, Гнозис 6

Шарик из гусяного пуха, который носят на шее. Внутри фетиша обитает дух птицы. Он развеивает печаль – тот, кто укусит его, не проливает слез. Кроме того, ничего из того, что скажет владелец фетиша, не слышно Моколе в форме Сухид и другим крупным рептилиям. Если рассказчик одобрит, активация фетиша может на одну сцену развеять Харано владельца.

Боевая ракушка

Уровень 3, Гнозис 6

Это ракушка, которой придана треугольная форма и бритвенная острота краев. Ракушка способна ранить врага на расстоянии 10 ярдов (~9,4 м) за каждый успех на броске активации. Владелец фетиша делает выпад ракушкой в сторону противника и делает бросок Ловкость + Холодное оружие по сложности 7. Число успехов определяет число уровней аггравированного урона, которое получает жертва (урон поглощаемый). Внутри фетиша обитает дух змеи.

Брет

Уровень 4, Гнозис 7

Этот жуткий фетиш представляет собой пару рук или лап мертвого разумного существа: человека, Гумагана, Гару и т. п. В них вселена часть души мертвеца. Руки заворачивают в траву, сушат и носят на шее.

Владелец фетиша получает столько точек в Восприятии, сколько было у мертвеца. Если у мертвеца были какие-либо Дары, связанные с восприятием (например, Чутье Вирма), владелец фетиша их получает. Естественно, фетиш нельзя носить в большинстве социальных ситуаций. Кроме того, родственники мертвеца будут в бешенстве и попробуют отнять Брет и сжечь его, чтобы освободить душу.

Шалены Гумаган

Кровавик

Гнозис 7

Это кровь, извлеченная из человеческой жертвы посредством магии и сохраненная в пустотелом дереве. Она застывает через год или около того в виде каменного вещества. Его втирают о кожу или съедают. За каждую точку крови используемого кровавика (тален обычно содержит три «точки»), пользователь может получить 1 очко Внимательности или Основного Инстинкта до конца сцены. Кровавые дьяволы будут крайне заинтересованы, чтобы заполучить этот предмет.

Посох Иослания

Гнозис 4

Этот посох украшен окрашенными и вырезанными символами. Он позволяет переправлять сообщение, количество слов равно значению Гнозиса отправляющего. Дух птицы Майна входит в посох, чтобы переправить сообщение. Если получающий проходит тест на Гнозис с 5 сложностью, то он получает сообщение и знает, кто его отправил. Сообщение после этого исчезает.

Иитури (Травянной тален)

Гнозис 3

Иитури - наркотическое растение родом из Австралии. Когда оно не пробуждено, оно подавляет голод и жажду и вызывает легкую эйфорию. Пробужденное растение можно жевать или курить. Оно добавляет один уровень исцеления здоровья ко всем ритуалам исцеления. Кроме того, пользователь не чувствует голода, жажды или усталости на один день.

Фетиши Макара

Нищенское рубище

Уровень 3, Гнозис 7

Блистательные Макара знают о добродетели скромности. Этот фетиш, сплетенный из тряпья и сброшенных змеиных шкур, скрывает их истинную славу от глаз исчадий зла. Активированное рубище делает Макара абсолютно невидимым для вампиров, бейнов, падших перевертышей и прочих созданий Вирма. Однако рубище не может скрыть владельца в форме Архид, а еще оно очень непрочное и легко рвется. Внутри фетиша обитает дух змеи.

Булава Ветров

Уровень 4, Гнозис 8

Уникальное оружие Макара – украшенная железная булава с отделкой из бронзы. После активации она наносит аггравированный урон с Сила+3. Однако истинная сила булавы заметна, когда владелец переходит в форму Архид. Тогда булава летает над головой владельца и бьет туда, куда он укажет.

Владелец указывает булаве, куда бить (это считается действием, запас кубов определяется Ловкость + Холодное оружие), после чего фетиш может пролететь в том направлении до 50 ярдов (47 м), а затем возвращается и зависает над головой владельца.

Создание такого фетиша требует великоплепного умения обрабатывать металл и содействия духа войны

Шалены Макара

Зромовой дротик

Гнозис 6

Это мощное оружие будет побольше любого дротика, и намного смертоноснее. Когда его швыряют в противника, он бьет с силой равной шаровой молнии, используя семь кубиков на нанесение аггравированного электрического урона противнику. По обычаю, этот тален делают из костей монстров с добавлением перьев павлина и затем уговаривают духов дождя или молнии вселиться в него.

Фетиши Моколе-мебме

Маска Мнанте

Уровень 1, Гнозис 5

Резная маска, которую можно носить на лице, на голове, на шее и т. д. Этот фетиш был придуман во время Войн Гнева, чтобы помочь Моколе выжить. После активации фетиша сложность определения Племени Моколе для окружающих (например, Даром Чутье истинной формы (Scent of the True Form)) приравнивается к временному Гнозису Моколе (максимум 10). В случае неудачи наблюдатель решает, что Моколе принадлежит к его собственному виду. В случае провала наблюдатель видит в зеркале души суть своей ненависти к Моколе. Это должно быть соответствующим образом подано рассказчиком и может привести к глубоким изменениям личности.

В маске обитает дух обмана: дух кукушки, хамелеона, мечехвоста, - или дух зеркала.

Меч Лихорадки

Уровень 5, Гнозис 8

Этот меч из африканской стали воплощает в себе те барьеры из болезней, которые Моколе-мембе воздвигли вокруг Африки. Если меч хоть на сантиметр вынуть из ножен, он освобождает духов болезней, и наступает чума. Тот, кто обнажил меч, может назвать имя врага – и враг заболит. Назвать можно имя целого народа.

Однако дух болезни нельзя запереть. Болезнь распространяется так быстро, как только может, поэтому Моколе много раз отказывались обнажать меч, чтобы чума не поразила их же родичей.

Копье Моколе-Мембе

Уровень 6, Гнозис 5

Этот уникальный фетиш мог и не принадлежать самому Моколе-Мембе, но члены кладки в Конго утверждают, что принадлежало. Он похож на африканское боевое копье, но при изучении наконец выясняется, что он сделан из электрума. Сплав состоит из чистых металлов, поэтому поражает перевертышей, уязвимых как к золоту, так и к серебру. Перевертыши, не принадлежащие к Моколе, могут распознать в сплаве серебро, но редко (сложность всех бросков – 10). Использование копья идет по сложности +1, но после активации оружие наносит удвоенный урон. Этот фетиш уникален.

Фетиши Чжунь Лунь

Ящик Риса

Уровень 1, Гнозис 3

Деревянный ящик, в котором живет дух змеи. В ящике столько риса, сколько нужно для того, чтобы накормить людей в количестве, равном числу, написанному на крышке. Если число стереть и написать заново, то на следующий день количество риса соответственно изменится. Ящик наполняется рисом раз в день. Если ящик сломать, риса больше не будет.

Драконья кожа

Уровень 2, Гнозис 4

Это сброшенная кожа Чжунь Лунь, от которой исходит пятицветное свечение. Среди выводков считается очень престижным иметь качественную сброшенную кожу. Естественно, ящеры Востока и прочие Хенгейокай также могут желать ею обладать. После активации кожа обеспечивает защиту, аналогичную Дару Броня черепахи (Armor of the Tortoise). Кожу должен выделять профессиональный скорняк, а вселяют в нее дух Солнца.

Жемчужины Прилива и Отлива

Уровень 5, Гнозис 9

Эти жемчужины хранятся во дворцах Королей Драконов на дне моря и управляют приливами и отливами. В них обитают джагглинги Луны. Владелец фетиша может использовать Дар Призыв прилива (Call the Tide) с числом автоуспехов, соответствующих рангу.

Малены Чжунь Лунь

Драконья слюна

Гнозис 4

Это собранная слюна Чжунь Луны. Когда ее готовят с помощью духа дракона, добавляют Гнозис для работы других духов. Смешивание слюны с чернилами для мистической каллиграфии, используемой для наскальной живописи и т.д., позволяет получить дополнительное очко Мощи или Гнозиса для работы.

Достоинства

Спутник духа птицы (Достоинство, 1 ОС)

Вы понравились определенному духу птицы, и он иногда материализуется чтобы почистить ваши зубы после того, как вы перекусили (в форме Сухид или Архид). Он может поделиться с вами новостями, слухами, подсказками и прочим, но эти лакомые кусочки информации не гарантируют полной надежности сведений.

Укус варана (Достоинство, 1-5 СО)

Это Достоинство распространено среди Моколе из Варны Ора. Укус Моколе становится более опасным. Любой укус, нанесенный Моколе, может быть исцелен как аггравированный урон. Однако со временем рана снова открывается. Когда это происходит, жертва теряет одинаковое количество уровней здоровья, которые она потеряла с первоначальным укусом после прохождения теста на Выносливость. Частота повторного открытия раны от укуса зависит от силы этого достоинства:

- Раз в год (1 очко)
- Один раз в сезон (2 очка)
- Раз в месяц (3 очка)
- Раз в неделю (4 очка)
- Один раз в день (5 очков)

Место укуса откроется столько раз, чему равно значение постоянного Гнозиса Моколе, и после этого больше не откроется. Рассказчик решает по своему усмотрению, когда происходит открытие раны. Одновременно можно страдать только от одного «зараженного» укуса за раз.

Ихожий на человека (Достоинство 1, СО)

Ваша форма Архид напоминает человеческую. Вы, по сути, «человек-ящерица» - человеческая фигура с головой рептилии, примерно размером с Гару в форме Кринос. Вам нужно будет взять «Прямохождение» и «Хватающие руки» для вашей формы Архид, чтобы использовать это Достоинство, но эта форма позволяет вам использовать самые разнообразные инструменты и находиться в местах, в которых другие Моколе не смогли бы оставаться в форме Архид.

Мнезис Ушедших (Достоинство 1, СО)

Вы принадлежите к родословной Мнезиса, которая прошла через скрещивание перевертышей или Обряд Анамнезиса, исполняемый в далеком прошлом. Ваша родословная имеет некоторые воспоминания от вымершего племени перевертышей,

таких как Камазотцы (Оборотни-Летучие мыши), Кхара (Саблезубые Оборотни-кошки) или Грондры (оборотни-кабаны). Этот Мнезис будет фрагментарным, несовершенным и трудным для вас. Рассказчик расскажет вам о том, что содержит память, хотя вы не сможете использовать его так же легко, как воспоминания Моколе.

Страшные шаги (Достоинство, 1 CO)

Когда Моколе меняет форму, то он может называть это Достоинство, потратив один Гнозис. Земля дрожит, деревья качаются, а птицы и животные бегут. Это не связано с Первобытным ужасом и Барьером, но является функцией Мнезиса. Моколе вспоминает могучий шаг Королей.

Йатхамайа (Достоинство, 1 CO)

Вы обладаете расположением Йатхамайи, области памяти в Высокой Умбре. Это место может быть лесом, океаном, храмом или дворцом, или чем-то непонятным для людей. Это построение живой памяти. Если у вас есть надлежащие Дары, вы можете войти в Умбру и найти его. Рассказчик создает Йатахмайю, но не будет раскрывать вам всю информацию об этом.

Сохранение яиц (Достоинство, 2 CO)

Это достоинство только для женских персонажей. Это позволяет им задерживать роды или откладывание яиц в течение определенного периода времени, жертвуя точкой Гнозиса. Мать может задерживать роды или отложение яиц, пока она не достигнет безопасного места, или не уверена, что нет врагов поблизости. В редких случаях яйца могут сохраняться до тех пор, пока они не выплывут в организме матери.

Сохранение семени (Достоинство, 2 CO)

Это достоинство может быть взято только для мужских персонажей Моколе. Это позволяет им сохранить семя для партнера в течение нескольких лет, равных их Гнозису. В любое время в течение этого периода они могут потратить точку постоянного Гнозиса на создание кладки яиц (для сухид) или ребенка (для хомид) с обычным шансом рождения Моколе или родичей. Подходящие партнеры встречаются редко, поэтому это достоинство позволяет рождаться Моколе и родичам.

Контроль температуры (Достоинство, 2 CO)

Вы можете контролировать температуру своего тела. Вы никогда не будете страдать от лихорадки, теплового истощения, нагревания или гипотермии, за исключением самых экстремальных условий. Кроме того, если вы концентрируетесь достаточно интенсивно, вы можете стать незаметным пятном для датчиков тепла. Тем не менее, температура вашего тела обычно не превышает 110 или же не менее 65 градусов по Фаренгейту.

Сельскохозяйственные связи (Достоинство, 3 CO)

Вы связаны с фермой аллигаторов, в которой крокодилов разводят для национальных парков, для пополнения дикой природы или как туристическую достопримечательность. Персонал обычно представляют родители, и на ферме может быть другой Моколе. У вас есть разумный запас пищи и место для проживания. Тем не менее, вы должны работать на ферме, возможно, используя навыки перевортыша. Кроме

того, ферма является вероятной мишенью для вражеских атак.

Священный крокодил (Достоинство, 3 CO)

Ваша форма Сухид является священной для человеческого религиозного культа, который чтит вас как воплощение божества. Вы обычно живете в бассейне рядом с храмом. Ваши прихожане, в основном, родители. Однако они могут не знать, что вы Моколе. Вы не получаете от них никаких денег (в конце концов, вы крокодил), но вам обеспечена еда (например, жертвоприношения в качестве животных), а также безопасное место для жизни. Часто вас разрисовывают или украшают цветами, лентами и т. д. для религиозных праздников. Вы не должны наносить вред или оскорблять своих последователей, или они могут от вас отвернуться. Это достоинство наиболее распространено среди Макара и Моколе-мембе. Имейте в виду, что, если поклонники не будут приобретены как союзники, они будут делать не так много, кроме того, что вы будете получать пищу и они будут поклоняться «Богу» внутри вас. Они не слушаются вас, хотя они могут слушать священника, который говорит от вашего имени. Если вы также не приобретете деталь биографии Родня, прихожане и священники не знают, что вы Моколе, и будут вас бояться, если вы измените форму, начнете говорить и т. д. Это достоинство особенно подходит для исторических игр.

Сверхъестественный компаньон (Достоинство, 4 CO)

У вас есть друг и союзник, который, так уж случилось, сверхъестественное существо: другой оборотень, маг или, возможно, подменьш. Ваша группа не знает об этом существе и может быть расстроена, если узнает о вашей дружбе. Если союзник - Гару, они будут крайне агрессивны. Рассказчик создаст этого союзника, но не представит вам все детали.

Сопротивление золоту (Достоинство, 5 CO)

Вы можете поглощать урон от золота, хотя он все еще агравированный. Если вы решите нести золотое оружие, талисманы и т. д., ваша потеря Гнозиса будет уменьшена вдвое. Другие Моколе находят это сопротивление необычной и немного подозрительной. Это достоинство наиболее распространено среди Полночных Солнц.

Эйдетическая память (Достоинство, 5 CO)

Вы ничего не забываете и можете «сфотографировать» сцены и тексты в своей памяти с соответствующими усилиями. Это заслуга стоит намного больше для Моколе, чем для любого другого существа, по понятным причинам. Как только какой-либо факт или сцена были окликнуты через Мнезис, Моколе может снова вспомнить это, хотя каждая деталь жизни предка недоступна ему, если у предка также нет эйдетической памяти. Игрок может попросить Рассказчика о любом факте или событии, которое засвидетельствовал его персонаж. Заслуга облегчает изучение чего-то связанного с памятью, требуя лишь половину стоимости обычного опыта (хотя стоимость способностей, которые нужно практиковать, не изменяет свою величину в очках опыта). Достоинство также приносит уважение, так как другие Моколе обращаются к персонажу, чтобы разрешать споры и тому подобное.

Обратный Мнезис (Достоинство, 7 СО)

Вы можете “вспомнить” будущее, хотя большая часть того, что вы “вспомните”, будет бессмысленной или бесполезной для вас. Это рассматривается как нормальный Мнезис, хотя Рассказчик делает бросок и рассказывает вам, что вы видите. К сожалению, это достоинство бесполезно для того, чтобы играть на фондовом рынке. Это достоинство наиболее распространено среди Сияющих.

Изменение цвета (Достоинство, 7 СО)

Вы можете изменять цвет как хамелеон в ваших формах Сухид и Архид. Это происходит так же быстро, как если бы вы краснели. Вы не можете соответствовать цветам радуги, но можете стать светлее, темнее или получить более насыщенный оттенок. Это, как правило, увеличивает трудность вашего обнаружения, хотя рассказчик может судить о том, насколько сложнее это будет. Это достоинство наиболее распространено среди Варны Кайманов в Южной Америке.

Сопrotивление серебру (Достоинство, 7 СО)

Вы можете поглощать урон от серебра, хотя он все равно наносит аггравированный урон, и вы только потеряете половину обычного количества Гнозиса при использовании серебряных предметов. Это чрезвычайно мощное достоинство, и его нельзя воспринимать легкомысленно; должно быть какое-то объяснение вашего иммунитета, например, пакт или сверхъестественное переплетение. Это достоинство ни при каких обстоятельствах не может быть взято вместе с сопротивлением золоту.

Шаг за Грань (Достоинство, 7 СО)

Вы можете войти в Умбру без помощи Даров, как это делают Гару. Это достоинство редко в экстремальных условиях и опасно для использования, поскольку оно предупреждает существ в Умбре, которые могут быть настроены враждебно к вам. Вы можете использовать Шаг за Грань, когда у вас есть отражающая поверхность, в соответствии с Книгой правил **Оборотни: Апокалипсис**. Вы должны убедить Рассказчика, сообщив ему весомую причину, почему у вас есть это достоинство, и это зависит исключительно от его решения, разрешать ли вам его брать или же нет.

Ирричина страха Гару (Достоинство, 7 СО)

Это чрезвычайно мощное достоинство, доступное только Моколе. Моколе и Короли охотились и убивали Гару и их предков-млекопитающих целую вечность. Есть несколько Моколе, которые сохраняют эту древнюю ауру раздирающего разум ужаса. Моколе с этим преимуществом вызывает Первобытный ужас в Гару, но не в других перевертышах. Гару реагируют на сопротивление Первобытному ужасу в соответствии с их Силой воли или Ярости, в зависимости от того, что больше. Гару также может сделать бросок Интеллект + Оккультизм, чтобы эффективнее сопротивляться по решению Рассказчика.

Недостатки

Альбинос (Недостаток, 1 СО)

У вас нет пигмента в любой форме. У вас белая кожа и бледно-розовые глаза. На солнце ваша кожа сгорит в течение нескольких минут. Кроме того, вы получаете на два куба меньше во всех социальных

бросках из-за вашего причудливого вида. Этот недостаток распространен среди священных крокодилов.

Злухота (Недостаток, 1 СО)

В основном вы глухи, как некоторые крупные ящерицы (прим. перев. - вибрации рептилии отлично слышат). Вы можете услышать что-то в своих формах Хомид и Архид, но в форме Сухид совершенно глухи.

Живущий днем (Недостаток, 1 СО)

Вы действуете строго днем и спите всю ночь. Вы должны потратить точку Воли, чтобы функционировать с полным запасом кубиков после того, как началась ночь. Если присутствует такое же яркое освещение, как солнце (исходя из решения Рассказчика), вы можете действовать так, как будто бы в данный момент день.

Миграционные побуждения (Недостаток, 1 СО)

У вас есть мощные врожденные побуждения к миграции каждый год. Обычно вы изучаете маршруты миграции сразу после первого изменения, часто через Мнезис от мигрировавшего предка. Рассказчик определяет ваш маршрут миграции, хотя он не будет раскрывать вам каждую деталь этого. Если вам не разрешат мигрировать, вы будете терять один кубик из своего запаса кубов каждый день до тех пор, пока не дойдете до состояния, как если бы вы были ранены. Другие Моколе могут присоединиться к вам в процессе миграции или встретиться с вами в конце. Обратите внимание, что у вас нет специальных знаний о маршруте. Там могут быть всевозможные опасности, о которых вы не знаете.

Линька (Недостаток, 1 СО)

Вы линяете на регулярной основе. Когда вы линяете, то чешуя, перья или мех вашей формы Архид, и ваша форма Хомид теряет все свои лицевые и телесные волосы. Ваша кожа будет отслаиваться и очищаться. Вы можете потерять татуировки, пирсинг и шрамы, а также загар. Внешняя кожа вашей сухидской формы также будет растрескана и слезет. Вы излечиваете уровень повреждений “синяки” во время линьки, а ваша броня или панцирь, если таковые имеются, не существуют. Ваш показатель Внешности понижен на 2, хотя его нельзя опустить ниже 1 при линьке. Вы жутко чешетесь и постоянно расцарапываете себя во всех своих формах во время линьки. Вы можете потратить точку Воли, чтобы не чесаться одну сцену. Линька длится по времени, равному лечению от солнечного ожога, несколько дней в неделю, и происходит не реже одного раза в год. Рассказчик решает, когда вы линяете и информирует вас о последствиях. Возможно, что стресс, страх или воздействие токсичных химических веществ могут привести вас к линьке раньше времени или более одного раза. С другой стороны, сложность Обряда Сбрасывания Шкуры снижается на 1, если вы линяете.

Моногамия (Недостаток, 1 СО)

Вы строго моногамны (как несколько видов Птичьих Королей). Вы не только не можете спариваться ни с кем, кроме как с вашим партнером, вы даже не можете решиться такое сделать. Вы можете выбрать партнера, или за вас могут выбрать кого-то из подходящих родичей. Обратите внимание, что ваш партнер может также стать вашей Истинной Любовью. Этот недостаток не гарантирует, что ваш партнер будет моногамным, или что ваш партнер имеет противоположный пол. Однако ваш партнер будет относиться к вам благосклонно, по крайней мере, в начале.

Коротышка (Недостаток, 1 СО)

Вы - небольшое существо в своей форме Архид и Сухид и, вероятно, меньше обычного, даже как человек. Вы используете на один кубик меньше в социальных бросках и не можете использовать Лидерство. У вас нормальный уровень Ярости и Здоровья, но у вас меньше масса тела и вычитается один куб из общего запаса, если вы деретесь.

Падальщик (Недостаток, 1 СО)

Вы являетесь падальщиком в вашей форме Архид. Это не влияет на ваши боевые способности, но вы не можете есть плоть, которая не разлагается. Свежее мясо может даже чем-то вас заразить. У вас присутствует неприятный запах изо рта (-1 куб в социальных бросках) и вас не приветствуют на вечеринках и праздниках. Однако любая плоть, даже полностью гнилая, питает вас.

Безмолвный (Недостаток, 1 СО)

Из-за ошибки в вашем Мнезисе вы не владеете Языком Драконов и не можете разговаривать с другими Моколе, когда находитесь в формах Архид или Сухид, за исключением примитивного языка тела. Вы можете в конечном итоге потерять этот недостаток, изучив Язык Драконов с течением времени, но будьте осторожны, так как это сложный процесс, и далеко не каждый наставник-Моколе будет готов дать вам уроки, которые вы сможете получить в удобное для вас время.

Слизь (Недостаток, 1 СО)

Ваша форма Архид выделяет слизь, и ваша человеческая форма много потеет или имеет ужасный запах тела. Куда бы вы ни пошли, за вами тянется след из ила. Вы теряете 2 кубика на социальные броски.

Опасный Мнезис (Недостаток, 2-5 СО)

Ваш Мнезис содержит воспоминания, которые вас нервнируют и пугают, а любая попытка использовать Память чревата опасностью: вы можете получить ложные воспоминания, вспомнить что-то неправильно, войти в Харано или пострадать от психического расстройства. Чем больше очков в этом недостатке, тем опаснее это: три точки означают, что есть шанс, что любой квест Мнезиса закончится плохо, а пять очков означают, что использование Мнезиса в любом случае обязательно вызовет проблемы.

Хладнокровный (Недостаток, 2 СО)

Во всех ваших формах у вас нет естественной способности регулировать температуру тела. В теплую погоду вы получаете +1 куб к Ловкости, но после каждого часа вы должны отдохнуть или остыть (например, использовать омовение) или потерять уровень здоровья. Если температура становится слишком жаркой, одни только самые высокие температуры оказывают одинаковое негативное воздействие. В холодную погоду вы испы-

тываете штраф -1 к Ловкости и -1 к Умственным атрибутам. В более холодную погоду вы теряете один уровень здоровья от урона в час от холода, и вы продолжаете мерзнуть, пока не упадете без сознания. После нескольких часов, равных вашей выносливости, вы умрете. Вы можете обратить это вспять, обогреваясь, например, подогреваемыми комбинезонами или горячей ванной. Этот недостаток наиболее распространен среди Сухид.

Охотник из Грез (Недостаток, 2 СО)

Ваш Мнезис содержит мощную и опасную память, называемую Охотником из Грез. Это смертоносное существо пробудилось от сна, когда вы вспомнили время и место, где оно обитало. Всякий раз, когда у него появляется шанс, он атакует вас в Мнезисе, пытаясь убить вас или заставить сойти с ума. Ваши битвы с ним происходят в Мнезисе, по правилам духовного боя. И все же вы сможете избавиться от него, найдя в Памяти место и время, откуда он пришел, и полностью уничтожите его или сотрете этот Мнезис Обрядом Сожженной Библиотеки, иначе он будет преследовать вас и всех, кто будет с вами. Этот недостаток на самом деле может включать в себя более чем одного Охотника из Грез, но, как правило, каждый раз появляется только один. Более подробная информация о характеристиках этого существа содержится в **Ночь: В коже ящерицы. Травоядный (Недостаток, 2 СО)**

Вы - травоядное существо в вашей форме Архида. Сила вашего укуса меньше на 1 куб, и от вкуса крови вас тошнит. Рассказчик может заставить вас потратить точку Воли, чтобы избежать рвоты. Вы не можете есть или переваривать что-либо, что выходит из тела животного, включая молоко или яйца, в любой из ваших форм; это причиняет вам боль и вы потеряете один уровень здоровья.

Безызвестный Старейшина / Выводок (Недостаток, 2-4 СО)

У старейшины в вашем выводке, имеющего власть над вами, плохая репутация. Возможно, он показал трусость или нарушил Наставления. Тебя оскорбляют или укоряют его бесчестьем. У вас на три кубика меньше в запасе кубов, чтобы получить славу в любом месте, кроме вашего домашнего выводка. В качестве альтернативы вы можете выйти из целого выводка, которое печально известно своими словами и действиями. Рассказчик разработает точные детали бесчестия, но не сразу откроет вам все.

Безумный Старейшина (Недостаток, 2 СО)

У старейшины в вашем выводке, у того, отдающим вам приказы, присутствует недостаток Опасный Мнезис и он страдает психическими заболеваниями. Психическое заболевание для вас не очевидно. Действительно, вы даже не можете знать, что он сумасшедший. Однако любая информация, которую он дает вам, является подозрительной (Рассказчик может предоставить вам ложную информацию в течение хроники через него), и его суждения и высказывания будут искажать реальность. Другие известные вам Моколе будет все больше и больше осознавать его недостатки с течением времени и перестанут доверять вашим суждениям на счет него.

Зловоние (Недостаток, 2 СО)

У вас есть отвратительное зловоние, которое вычитает три куба из социальных бросков во всех ваших формах. У всех, кто пытается отследить вас по

запаху, понижена сложность на 2, и вы не можете замаскировать этот запах духами или избавиться от него. Большинство млекопитающих, таких как лошади и собаки, будут беспокойны возле вас.

Стерильность/бесплодие (Недостаток, 2 СО)

По какой-то причине вы совершенно бесплодны. Если вы не «выкупите» этот недостаток с очками опыта (например, по результатам отыгрыша в квестах, магического дара или операции), вы останетесь с этим навсегда. Если другие Моколе узнают об этом, они могут предположить, что вы больны или вас коснулся Растворитель или просто будут избегать вас. Вы не можете получить доступ к Матре и будете нежелательным помощником; Моколе и родичи, которые знают о вашем «проклятии», не хотят даже случайной близости с вами, кроме, возможно, однополых отношений.

Неподвижные глаза (Недостаток, 2 СО)

Ваши глаза не дают вам биноклярное зрение в любой форме. Вы должны повернуть голову в сторону, чтобы посмотреть на что-то. Вы вычитаете два кубика из всех визуальных бросков Восприятия.

Глаза Тирана (Недостаток, 3 СО)

Подобно Тираннозавру Рексу, вам трудно увидеть не двигающиеся объекты. Вы получаете +3 к сложности бросков Восприятия, связанных с поиском цели. Если какой-либо враг может оставаться совершенно неподвижным некоторое время, вы не сможете увидеть его совсем.

Иадший Старейшина / Выводок (Недостаток, 3 СО)

Независимо от того, знаете ли вы, старейшина в вашем выводке перешел на сторону Растворителя. Характер искушения и его слабости не известны вам автоматически. Рассказчик создаст ситуацию и раскроет ее вам в ходе игры. Вы можете осознать его природу, узнав о каннибализме, союзах с фоморами или вампирами или о других ужасных действиях. Если весь ваш выводок перешел на сторону врага, у вас серьезные проблемы. Прежде всего, у вас нет выводка. Во-вторых, ваш выводок захочет найти вас и либо убьет вас, либо сделает вас таким же, как они. В-третьих, другие Моколе автоматически предполагают, что вы тоже перешли на сторону Растворителя.

Иррелегуемый (Недостаток, 3 СО)

На вас охотятся человеческие браконьеры, Невинные в Умбре, Полуденные Солнца, другие существа или Гару. Они будут искать вас и пытаться убить вас или, что еще хуже, схватить вас. Они вооружены серебряным или золотым оружием и знают о ваших способностях, даже если они не знают что-либо о Моколе. Они не постоянно находятся на вашем пути, но они появляются на протяжении всей хроники.

Лишенный конечностей (Недостаток, 4 СО)

У вашей формы Архид нет полезных конечностей: вы похожи на гигантскую змею, хотя у вас могут быть лапы и хвост. Вы не можете взаимодействовать с чем-либо и не имеете атак когтями в форме Архид, ваша скорость сводится к ползанию (1/4 скорости). Однако Наги могут неблагоприятно относиться к вам, если вы когда-нибудь столкнетесь с ними.

Большая ископаемая ящерица (Недостаток, 5 CO)

Ваши мечты были искажены убеждениями, прочно удерживаемыми миллионами о доисторических пресмыкающихся. Вы не настоящий динозавр в вашей форме Архид, а образ из старой школы. Вы хладнокровны, имеете мозг размером с грецкий орех, у вас серо-зеленый цвет, и вы бегаєте медленно, размахивая длинным змеиным хвостом. Вам наиболее комфортно жить среди болот и питаться мягкими водными водорослями. Ваши ментальные атрибуты не меняются, но вы склонны думать «медленно».

Достоинства Зумаган

Владелец песни (Достоинство, 1 CO)

Вы унаследовали знание части мистической песни Эпохи Сна. Обычно это касается предков и их деяний. Вы получили эту песню от своей матери, дяди или от Моколе в своем выводе. Вы можете быть единственным, кто знает это. Каждый стих относится к шагу великих путешествий, сделанных предками. Таким образом, вы также «наследуете» знания о длинной серии пустынных троп, водных дыр и т. д., хотя вы ими не владеете. Эти места ритуально принадлежат вам и всем, кто знает какие-либо части песни. Вы имеете право петь эту песню, и любой, кто разделяет хотя бы одну строку песни, будет относиться к вам как к родственнику. Вы должны передать песню своему племяннику, племяннице или другому наследнику, или вашему ребенку, если вы женщина. Кроме того, антропологи, возможно, захотят «изучить» вас, что приведет к полезному источнику наличных денег и странным побрякушкам Вивер.

Рекомендуемые Достоинства и Недостатки

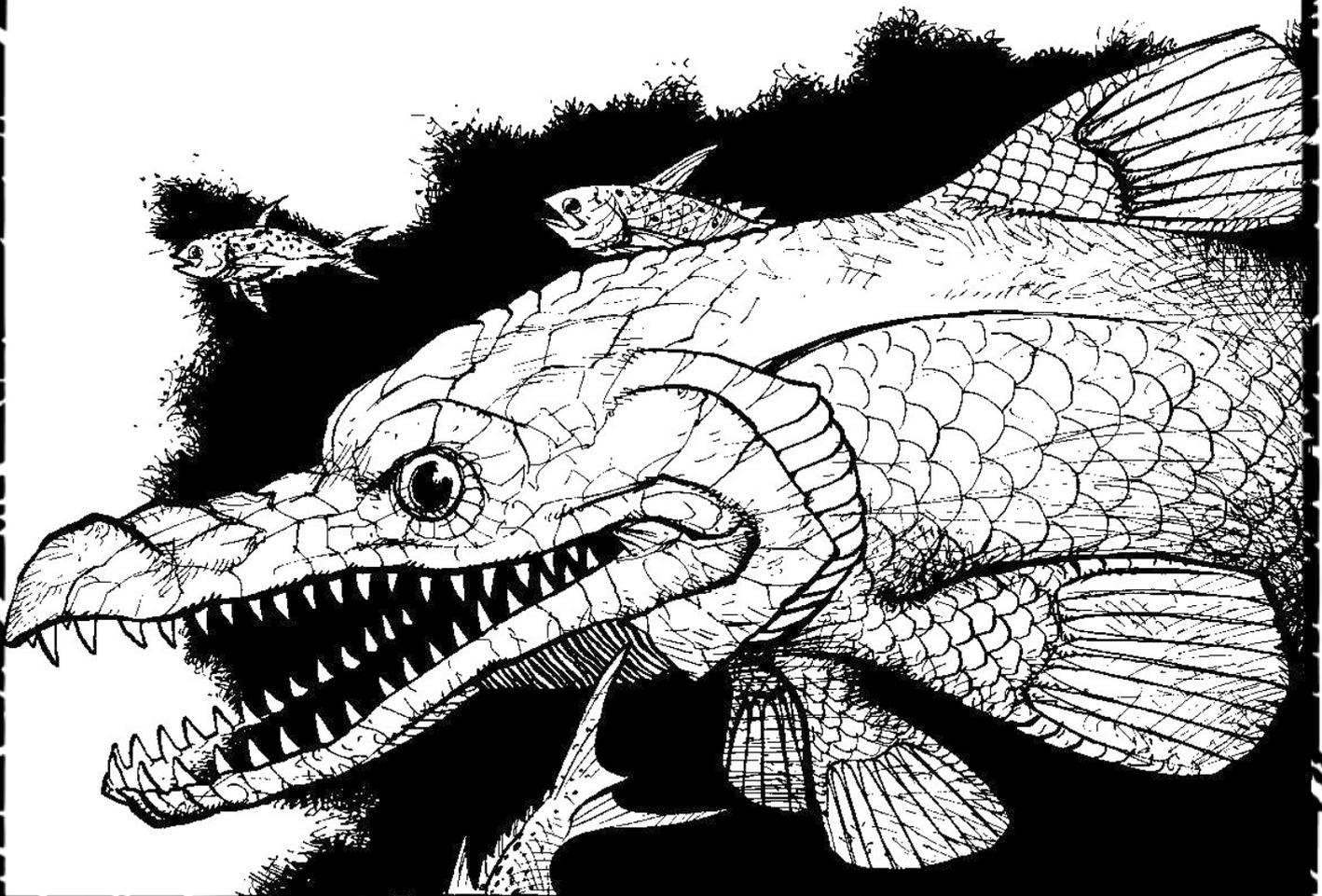
Если Рассказчик позволяет игрокам использовать Достоинства и Недостатки из книги **Werewolf Players Guide** наиболее предпочтительными для Моколе будут следующие:

- **Психологические:** Берсерк, Нетерпимость (Гару), Территориальность.
- **Осведомленность:** Дальтонизм, Глухота, Слепота.
- **Склонности:** Мастер на все руки (возможно получение с помощью Мнезиса)
- **Сверхъестественные:** Истинная Любовь, Истинная Вера (Солнце), Запрещенная Трансформация (Когда не можешь увидеть солнце), Враг из прошлого.
- **Физические:** Плохой вкус, Отсутствие запаха, Долголетие, Большой размер, Требовательный Хищник, Безмолвный.

Достоинства Макара

Высокая Каста (Достоинство, 1 CO)

Вам посчастливилось родиться в касте Кшатрий или Брахманов и, таким образом, получили достаточное уважение среди вашего общества. Вы получаете два дополнительных кубика для социальных бросков, когда имеете дело с людьми своей родины. Только хомиды Макара могут брать это достоинство.



Гаф (Достоинство, 3 CO)

Это достоинство только для Гариал; на это указывает набухшая красная шишка на морде в вашей форме Сухид. Достоинство добавляет два кубика к социальным броскам среди других Макара и позволяет Моколе тратить Гнозис, чтобы добавить шансы на то, чтобы родился истинный Моколе. За каждое пункт Гнозиса, потраченного в спаривающихся обрядах, добавляется 1% к шансу рождения истинного Моколе.

Достоинство Чжунь Лунь

Родич Саме-Бито (Достоинство 1, CO)

Вы держите родственную связь с оборотня-ми-акулами Востока. Рассказчик создает Школу Саме-Бито, которая связана с вами, но не разглашает всю эту информацию; вы можете не знать многих вещей о них. Если вы встретите кого-то из Саме-Бито, они, вероятно, будут уважать вас и слушать вас.

Недостатки Чжунь Лунь

Страх перед железом (Недостаток, 1 CO)

Вы можете быть изгнаны с помощью железа. Охотник может забросить кусок железа в ваш пруд или ударить им. Если его Сила Воли превосходит вашу в броске на сопротивление, вы должны убежать.

Илородная сущность (Недостаток, 1 CO)

Вы наполнены жизнедающей сущностью, опасной для любого, кто вас знает. Если кто-нибудь выпивает из того же самого стакана, что и вы, использует ту же ванну/бассейн для купания или даже касается вашей одежды или утвари, у

них могут быть дети, которые будут напоминать вас. Даже люди, которые являются бесплодными или стерильными, могут забеременеть из-за вас (На усмотрение Рассказчика и, конечно же, это не действует на персонажей метисов). Это может стать раздражающим фактором и вызывать серьезные недоразумения.

Не выдающий камней (Недостаток, 2 CO)

Вы не можете увидеть камни или что-нибудь из камня. Если что-то сделано из камня с другим добавленным материалом, каким-либо раствором или окрашено краской, вы знаете, что оно есть, но не можете сказать, что это такое. Вы не можете читать записи на каменных табличках на обелисках и не можете видеть камни на своем пути, даже если вы путешествуете по ним. Рассказчику настоятельно рекомендуется придумать для этого юмористическое использование.

Иршествие в Мезозойскую эру

Питер и двое Моколе сидели у костра, доедая окорок валлаби, которого поймал Питер, запустив ниже по реке двухступенчатую ловушку. "Итак, как вы, эм, становитесь Моколе? Память показывает мне многое, но это должно отличаться от того, как мы это проходим."

Обряд Посвящения Моколе глубоко отличается от обряда Гару. Моколе, как и Гару, редко имеют детей Моколе. Намного чаще Моколе рождаются среди людей или рептилий-родичей. Хотя давным-давно духи, следящие за родичами, оказались связаны с Моколе во время обрядов Посвящения, естественное изурование



привело к большому количеству «потерянных птенцов». Эти горемыки часто не имеют никого, чтобы направлять их через перемены, но присутствие Мнезиса означает, что Моколе еще не полностью потеряны.

Моколе может быть осведомлен о своем наследии благодаря тому, что ему рассказывают, проследивая родословные через сны и видения. Даже если он не знает, что он Моколе, он, в конце концов, будет грезить. Когда точно это происходит, дело Рассказчика. Моколе не похищают своих птенцов как поступают Гару, хотя съезд от человеческих родителей может быть в порядке вещей. Иногда старейшины Моколе берут птенцов на «выездные лагеря» или паломничество, чтобы научить их старым путям или организовать «посещение родственников».

Птенец впадает в глубокий транс. Иногда транс длится всего один день. Редко это длится так долго, что Моколе можно было принять за мертвого. В то время, когда он оказывается заперт в транс, он грезит о прошлом, пока Мнезис держится.

Точная природа сновидений сильно варьируется. В некоторых случаях греза состоит из серии сцен. В каждой сцене демонстрируется одна из характеристик формы Архид Моколе, которая приобретает форму через эволюцию. Например, Ветер Под Ее Крыльями мечтала стать первобытной рептилией с кожаными покровами, которая прыгнула со скалы, чтобы убежать от преследователя и научилась летать. Кваме Мудрость Солнца был привлечен голосами, ко-

торые он не мог не слышать внутри древнего логова, где Мечехвост выполз и привел трех животных, каждый из которых показал ему одну из черт его формы Архид. В других случаях транс - это рассказ, в котором говорится о том, чтобы извлечь уроки из детства. В других случаях, греза о последнем предке, который был настоящим Моколе. Когда сон закончится, Моколе просыпается и обладает полной способностью к изменению. Тем не менее, ему все еще может понадобиться изучать знания и навыки Моколе.

В игровых условиях это означает, что Рассказчик может сочинять историю, как прелюдию для персонажа. Другие игроки могут играть «блуждающие» роли из прошлого, или выводок может пройти свой обряд вместе. Очки опыта из истории могут стимулировать приобретение новых навыков или усилить персонажа.

Во время трансa новый Моколе может быть встречен Невинными, которые примут форму, подходящую к обстановке, и нападут на него или попытаются сбить его с пути. Если он победит их, они не вернуться, чтобы преследовать его позже. Если нет, то в следующий раз, когда он будет в Умбре, они атакуют. Физически Моколе часто в конечном итоге перемещается в логово или в зону Спящего Дракона. Сознательно или иначе, детеныш попытается объединить общество Моколе. Великие сказки и песни относятся к выдупляющимся, которые пересекали целые континенты, ведомые только побуждениями, которые они могли бы объяснить, только после радости от обретения своего нового выводка.







Вечер: Глаз дракона

Не стой между драконом и яростью его.
Уильям Шекспир, Король Лир.

Солнце и его союзные духи предоставляют Моколе много Даров. Моколе могут обучиться Дарам друг у друга, получить от договоров с духами или узнать через Мнезис. Правила изучения их от другого Моколе или от духа такие же, как и для Гару, за исключением того, что духи, которые помогают Гару, не нравятся Моколе. Такие духи, как Волк, Медведь, Дикобраз и духи других млекопитающих, обычно не помогают Моколе. Однако Моколе может все же заключить с ними какую-то сделку - или, если это не удастся, каким-то образом заполучить посредством угроз.

Дары можно узнать через Мнезис, если Дар присутствует где-нибудь в Мнезисе Моколе (на усмотрение Рассказчика). Персонаж должен войти в транс Мнезиса, затем должен потратить столько времени, сколько потребуется, чтобы постичь Дар от другого Моколе. Затем он должен сделать бросок Мнезиса и набрать несколько успехов, равных уровню Дара (он должен, конечно, обладать достаточно высоким рангом, чтобы постичь Дар, который он ищет). Если это удастся, он получает Дар. Стоимость очков опыта для приобретения Дара такая же, как обычно. Чтобы узнать Дары Моколе, сложность броска - 8. С Дарами не-Моколе - 9 или 10.

Начинающий Моколе начинает с двумя Дарами, один связан с солнечным покровительством и один из общих Даров.

Общие дары Моколе

- **Оглушающее касание (Первый уровень)** - действует также как Дар Гару. Этому дару легко научиться от Королей Динозавров или Королей Птиц.

- **Роковой изъян (Первый уровень)** - действует также как Дар Теневых Владык.

- **Поиск Земли (Первый уровень)** - сконцентрировав свое внимание на балансе между водой и землей, Моколе может обнаружить ближайшую твердую поверхность посреди воды в болоте или в море. Дух Черепахи обучает этому Дару.

Система: Игрок совершает бросок Внимательность + Выживание с сложностью 6. Один успех указывает направление к суше. Три успеха указывают расстояние; пять успехов позволяют Моколе узнать опасно ли там или же загрязнено ли оно.

- **Поиск Воды (Первый уровень)** - действует также, как и Дар "Поиск Земли", позволяя Моколе найти какую-либо воду на расстоянии до 12 миль (19,3 км) и также подсказывая, загрязнена ли вода при получении определенного количества успехов. Этому Дару обучает дух Ящерицы.

- **Воодушевление (Первый уровень)** - действует также как Дар арунов.

- **Заостренные Когти (Первый уровень)** - действует также как Дар арунов, но действует только в форме Архид.

- **Аромат успеха (Первый уровень)** - как Дар Костегрызов. Этому Дару обучает дух пчелы.

• **Чутье Растворителя (Первый уровень)** - как Дар метисов “Чутье Вирма”.

• **Чутье Луны (Первый уровень)** - этот Дар позволяет обнаружить детей Луны, обычно малых перевертышей (за исключением Кораксов, Ананаси или Нувиша).

Система: Игрок делает бросок на Внимательность + Оккультизм со сложностью 7. При трех успехах он может сказать к какому виду детей Луны принадлежит существо; пять успехов позволяют узнать его статус и способности. Этому дару обучают духи Солнца.

• **Почувствовать Добычу (Первый уровень)** - Моколе знает способ, как обнаружить живую добычу на данной территории. Духи Аллигаторов обучают этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок на Внимательность + Первобытный инстинкт со сложностью 7. Каждый успех позволяет обнаружить достаточно добычи для пропитания. Рассказчик определяет число успехов, что могут обеспечить пропитанием целый выводок.

• **Шелуха (Первый уровень)** - Моколе может быстро сбросить с себя кожу, чтобы избежать боевых действий, связанных с захватом, или чтобы пройти через узкие препятствия. Этому дару обучают духи змей и ящериц.

Система: совершается бросок Ловкость + Первобытный инстинкт со сложностью 7, Моколе может автоматически избежать любой атаки с захватом, или выйти из захвата или проскочить через узкий проход с бонусом -2 к сложности.

• **Виденье истинной формы (Первый уровень)** - как Дар Гару: Чутье истиной формы. Духи Королей Хищников могут обучить этому Дару.

• **Скорость Мысли (Первый уровень)** - как Дар Безмолвных странников.

• **Прикус хвоста (Первый уровень)** - Моколе может укусить свой хвост и перекатиться на любое расстояние так быстро, как он может бежать в своей человеческой форме. Этому Дару обучает дух Обручальной змеи.

Система: Моколе должен быть в форме Сухид или Архид и потратить пункт Силы Воли; кроме того, бонусы к движению учитываются автоматически.

• **Разговор (Первый уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе использовать любой человеческий язык, который он знает, пока он использует форму Сухид или Архид. Этому Дару обучают духи птиц.

Система: никаких бросков не требуется, Моколе пассивно способен общаться в любой своей форме. При успешном броске на Мнезис со сложностью 8, Моколе может также общаться на любых других языках Бэте в течение одной сцены.

• **Ось Мира (Первый уровень)** - Настроив себя по отношению к Земле, Моколе может точно узнать, где сейчас находится Солнце по отношению к Земле. Этому Дару обучают духи Солнца.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса, Дар автоматически дарует знание точного времени, сезона, месторасположения Моколе на Земле и направление, куда он смотрит.

• **Почуять Золото (Второй уровень)** - действует также как Дар Арунов “Почуять Серебро”, производящее обнаружение золотых предметов.

• **Серебрянные Когти (Второй уровень)** - действует также как Дар Арунов. Дар по типу “Золотых Когтей”

крайне редок; Моколе вынуждены сражаться с другими перевертышами гораздо чаще, чем между собой.

• **Вонючее Дыхание (Второй уровень)** - Моколе может выдохнуть вонючий газ, что отталкивает всех вдохнувших его, заставляя их бежать от источника вони. Этому Дару обучают духи Варана и духи Мусорщиков.

Система: Моколе тратит пункт Гнозиса и дышит на своих врагов. Создания, дышащие воздухом (обычно, мертвые являются исключением) отброшены запахом и пытаются сбежать подальше от угрозы, если они не проходят тест на бросок своего Гнозиса против значения Гнозиса Моколе.

• **Прилив возбуждения (Второй уровень)** - этот Дар распространен среди Аризонских и Мексиканских ядозубов, Унктехи, которые научились этому от духа Петуха. Это дает им власть над возбуждением в чужом теле.

Система: Моколе начинает танцевать и совершает бросок на Ритуалы + Красноречие со сложностью 7. Если цель уже влюблена в кого-то другого, сложность возрастает до 8, или до 9 в зависимости от возраста или привлечения тем же полом. Число успехов определяет количество часов, в течение которых жертва будет подвержена неестественному возбуждению. Импотенция, или другое, исчезает, жертва теряет бесплодие (за исключением метисов, само собой), и жертва становится более открытой по отношению к своему потенциальному партнеру. Но даже так, Моколе должен все еще соблазнить персону посредством отыгрыша, так как Дар не убирает препятствия, он только срывает всякие ограничения.

• **Восковой монстр (Второй уровень)** - этот дар недавно открытый Сияющими, позволяет Моколе использовать тот факт, что “Динозавры вымерли” и суметь спрятаться посреди толпы людей в форме Архид. По существу, внешность Моколе начинает больше соответствовать останкам или же выглядит как чучело. Дух гаттерии обучает этому Дару.

Система: Моколе тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Красноречие. За каждый успех, он может застыть на месте на один час никем не замеченный. В форме Сухид он напоминает чучело крокодила; в форме Хомид он выглядит как манекен или восковая статуя. В форме Архид Моколе выглядит как статуя динозавра из стекловолокна или цемента в натуральную величину, но не может вызывать Первобытный Ужас пока не заговорит или не пошевелится. Некоторые Сияющие даже заботятся об установке вокруг себя статуи более мелких динозавров, чтобы “вписываться” в дизайн и вызывать меньше вопросов. Конечно, “статуя” вызовет подозрения если будет подразумеваться что должна быть другая статуя на том месте, где Моколе “прячется”. Целые выводки скрывали себя таким образом, как придорожные аттракционы и тому подобное.

• **Лай американского протоя (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе залаять на любое существо или предмет, разбивая стекло, разрушая тонкие деревья в щепки или даже нанести открытые раны живым существам. Этому Дару обучает дух американского протоя (Прим. пер.: Американский протей - ящерица из подотряда Саламандровых, населяет восточные районы Северной Америки).

Система: Лай наносит один уровень аггравированных повреждений, но автоматически попадает в цель. Никаких затрат не требуется.

• **Дыхание Дракона (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе плевать огнем, как это делали Короли Драконы. Дракон может обучить этому Дару.

Система: тратится пункт Ярости за плевок. Чтобы попасть, игрок совершает бросок Ловкость + Рукопашный бой со сложностью 8; пламя наносит две единицы аггравированного урона. За каждый затраченный дополнительно пункт Ярости повышается уровень урона. Моколе может затратить на это действие 4 пункта Ярости для нанесения 5 уровней повреждений аггравированным уроном.

• **Присутствие Дракона (Третий уровень)** - Этот Дар окружает Моколе в форме Архид аурой ужаса настолько сильной, что способно испугать любых существ, в том числе сверхъестественных и прочих. Этому дару обучает Дракон.

Система: Моколе тратит пункт Ярости чтобы вызвать страх на одну сцену; все присутствующие становятся жертвами Первобытного Ужаса. Однако другие существа могут совершить бросок Интеллект + Окультизм, чтобы повысить сложность подверженности Первобытному Ужасу как обычно. В то же время, существа, имеющие иммунитет к Первобытному Ужасу, такие как фоморы, могут испытать эффект Ужаса, когда Дар активирован.

• **Шагая между Мирами (Третий уровень)** - Моколе с этим Даром наконец может преодолеть Барьер и войти в Умбру. В большинстве случаев используется вода или зеркало для получения возможности сделать Шаг за Грань. Этому Дару обучает любой Дух, знающий как материализоваться в физическом мире.

Система: Однажды этому научившись, Моколе может использовать Шаг за Грань точно также, как и Гару.

• **Созвучность (Четвертый уровень)** - Действует также как Дар Костегрызов.

• **Кокон (Четвертый уровень)** - действует также как дар хомидов. Адепты Моколе часто используют Кокон для своей защиты при использовании "Сна Дракона".

• **Поиск Семян (Четвертый уровень)** - Этот Дар происходит из веры, что вещи изначально были грезой идеи или объекта, что потом создало их. Это подразумевает что оборотень видит "Семена" принадлежащие кому-угодно, от родителей до детей, так и от вдохновенного писателя до его сюжетов. Моколе, проводящие свои поиски в Америке, например, способны определить число предметов, которые они видят (Джона Лока и его учения; исконных американцев, сажающих кукурузу; африканцев, привезенных вместе с ромом...). Гумаган чаще всех используют этот Дар, научившись ему от Зяблика.

Система: Моколе совершает бросок Внимательность + Мнезис со сложностью 7. Если вещь видима вне воспоминаний родословной Моколе, сложность повышается до 8. В случаях если вещь является результатом чужих действий и последствий, сложность становится 9 (Вуджунка пересекает море в Глубокой Умбре и т.д.)

• **Потусторонняя хватка (Пятый уровень)** - действует также как Дар теурга.

• **Песнь Великого Зверя (Пятый уровень)** - как Дар люпусов. Обычно Короли Динозавры учат этому Дару только Сухидов, и они могут использовать его, чтобы призвать Великих Зверей времен динозавров. Однако это также могут быть такие монстры как морские скорпионы и гигантские акулы, которые также связаны Мнезисом, и, если бы Короли решат научить их Песням, тогда они появятся.

Дары Гумаган

• **Тропы Песни (Первый уровень)** - Этот Дар покрывает ландшафт песнями. Гумаган может ориентировать от одного конца Бандайян к другому, используя легенды. Этому Дару обучают духи предков.

Система: Гумаган отправляется в дорогу и начинает свою Песню. Он делает бросок на Гнозис и добавляет к числу успехов количество священных песен, которые он знает. Сложность 6, если это территория его племени, 7 вне этой территории. На земле отличной от Бандайян сложность составит 10. Число успехов равно числу времени, на которое сокращается дорога при подсчете продолжительности путешествия.

• **Прогулка во сне (Второй уровень)** - Гумаган может использовать свою связь со Временем Снов для утончения Барьера. Дух Сновидений обучает этому Дару.

Система: Гумаган должен сконцентрироваться на духе мира в течение целого хода; в течении следующего хода уровень местного барьера будет облегчен на 2.

• **Взрыв Буньипа (Третий уровень)** - Гумаган может достичь Мнезиса и имитировать крик Буньипа. Этому Дару обучают слуги Му-ру-бул Ту-ру-дан, что обучали этому Буньип.

Система: Гумаган тратит пункт Гнозиса и совершает бросок Обаяние + Исполнение со сложностью 7. Любой, кто услышит грохочущий шум теряет столько пунктов Силы воли, сколько выпало успехов у Гумаган. Многие враги бежали в ужасе, услышав эхо земного прошлого.

• **Разговор с Землей (Третий уровень)** - Аборигенские легенды Бандайян знают землю, как группы связанных между собой троп песен, Пути Закона. Внимательно слушая, Гумаган способен услышать песни земли. Слуги Радужного Змея, Нгалйод, обучают этому Дару.

Система: Гумаган прикладывает ухо к земле или водной глади. Затем он совершает бросок Гнозиса со сложностью 6. Число успехов указывает на сколько миль вокруг он может слышать Песнь. Он знает, что Земля думает о всех тех событиях, что произошли на этой территории. Если он проводит бросок на Мнезис незамедлительно, он может услышать эхо прошлого. Отметим, что Дар не считается подслушиванием, а лишь слушанием комментариев Земли.

• **Кошмарный Мнезис (Четвертый уровень)** - Гумаган может победить любого врага Мнезисом, заставив его вспомнить зверства, совершенные над народами аборигенов и животными этой земли. Этот Дар преподается призраком Буньип.

Система: Гумаган смотрит в глаза своему врагу и делает бросок Мнезис, сложность зависит от Силы Воли противника. Если он преуспевает, враг будет помнить жизни полные убийств, пыток, изнасилований и осквернений. Он должен сделать проверку Силы Воли со сложностью 7 или впасть в отчаяние (обычно Харано). Многие из тех, кого поразил этот Дар, нанесли вред себе или пытались искупить преступления, которые им напомнили.

• **Прогулка по Биллабонг (Пятый уровень)** - Гумаган входит в любой водоем, подходящий для его варны (свежий или соленый для гребнистых крокодилов, водяные ямы или ручьи для варанов) и выходит

из другого. Он должен окунуться в воде, где он собирается появиться, прежде чем использовать этот Дар. Этот Дар преподается слугами Буньи.

Система: Гумаган полностью погружается в воду и тратит два очка Гнозиса. Затем он появляется в заданном водоеме.

• **Кровожадный Кругозор (Пятый уровень)** - Гумаган может "оставить отметину для себя" на избранную цель, противника, "врага жизни". Он будет преследовать эту цель до смерти и за ее пределами. Слуга Му-ру-була Ту-ру-дан Буньи преподает этот Дар.

Система: Гумаган тратит две точки Силы Воли. Впоследствии он не ест и не спит, если он этого не хочет. Он может добавить два куба в свои запасы кубов для любой задачи, связанной с его целью. Интенсивность его поиска, как правило, пугает любого, помогая ему: зачастую Кровожадный Гумаган находится на грани бешенства каждую минуту. Его нельзя убедить отказаться от поисков любыми сверхъестественными средствами (это рассматривается как «Достоинство: Железная воля»). В бою против своего врага жизни он получает одну дополнительную атаку за ход, со сложностью атаки уменьшенной на единицу. Он не может уклоняться от нападений любого другого противника, но его запас кубов на то, чтобы нанести урон, удваивается.

Дары Макара

• **Тысяча Стрел (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет лучникам Макара многократно размножать свои снаряды в ходе стрельбы; лучник может послать целый рой стрел и пулемет в его руках будет стрелять целой тучей снарядов. Этому Дару обучает дух осы.

Система: Макара тратит пункт Гнозиса и один пункт Ярости. Без разницы какое оружие дальнего боя он будет использовать (лук, пистолет, арбалет или метательное оружие) он получает преимущество стрельбы в автоматическом режиме и сложность его стрельбы повышается на два пункта, а не три.

• **Великий как Белый Холм (Четвертый уровень)** - Как Дар Фианна "Дар Спригана". Дух обезьяны обучает этому Дару.

Дары Моколе-мембе

• **Клюв Зяблика (Третий уровень)** - Этому Дару обучает Зяблик, мастер адаптации. Зяблик помогает Моколе адаптироваться к новым ситуациям в целях выживания. Они изменяют форму перевертыша в состоянии, подходящее для достижения цели.

Система: Моколе тратит пункт Гнозиса и делает бросок Мнезис + Выживание. После этого проявляются желаемые изменения. Чтобы выросли плавники, необходимо прыгнуть в воду и начать грести конечностями. Затем шея начнет растягиваться для достижения необходимой длины. Этот Дар не позволяет создать новую форму, он позволяет текущей форме адаптироваться, изменить свои конечности под новые ситуации. Так, например, легкие изменятся и будут заменены жабрами, но, чтобы снова дышать воздухом, Моколе должен будет изменить свое тело в обратное состояние. Эффект длится в течение одной сцены за точку Гнозиса.

• **Тепловая волна (Третий уровень)** - Моколе может разогреться от Повелителя Солнца, чтобы сжечь своих врагов. Многие могут выстоять в холоде, но ничто живое не может противостоят бесконечному жару. Дух Солнца обучает этому Дару.

Система: Моколе исполняет "Шаги Солнца" (Прим.перев: танец) и тратит точку Гнозиса. Затем совершает бросок Интеллект + Красноречие, со сложностью 5 если тепло, 6 если прохладно и 8 если холодно. Если все рядом замерзает, сложность становится 9. Сложность понижается за каждый час исполнения танца, и увеличивается на 1, если Моколе не может танцевать, используя свои руки (по состоянию здоровья или же руки связаны). За каждый успех одна миля окрестной территории вокруг Моколе разогревается до высокой температуры (130 градусов по Фаренгейту или 54,4 градуса по Цельсию). Любые создания, уязвимые к высоким температурам, будут терять один кубик из своего запаса кубов за каждый час. Эффект длится по часу за каждую вложенную точку Гнозиса. Не может быть прервано раньше, чем через час после рассвета.

• **Прогулка в моих глазах (Четвертый уровень)** - Этот мощный Дар позволяет своим слабостям становиться силой. Моколе постоянно будут преследовать: при определенных обстоятельствах это может стать серьезным преимуществом. Этому Дару обучает Дух Предка.

Система: Моколе смотрит в глаза врагу и совершает бросок на Мнезис. Сложность - 5 для родственника (включая Наг, Кораксов и родни), 7 для существа, которое разделяет с ним хотя бы одного общего предка (любого рожденного человека, любую ящерицу и любого перевертыша) и 9 для чего-то совершенно чуждого. За каждый успех, цель по-



гружается на один ход в воспоминания, поскольку он видит всю жизнь с точки зрения Моколе. В течение этого времени он не будет атаковать Моколе (хотя он может защитить себя, если его атакуют), и не сможет использовать какие-либо конкретные Дары или способности своего рода (такие как Дары Гару, смена формы перевертыша или вампирские дисциплины). Вернувшись к нормальному состоянию, цель часто сильно изменяется. Реакции меняются: Гару отошел в вечный Харано, а священник стаи Шабаша, благословленный этим Даром, закончил свою не-жизнь после того, как он увидел, что потерял столетия назад. Рассказчик должен точно определить, что будет делать каждая цель.

Дары Чжунь Лунь

- **Чи'их Минг (Chi'ih Ming) (Первый уровень)** - Это древнее слово, обозначающее воздушный шар, и используя этот Дар, Моколе может ходить по воздуху как по обычной тропинке. Дух Птицы обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость + Атлетика. Одного успеха хватит чтобы активировать Дар.

- **Шоу (Shou) (Первый уровень)** - Как Дар филодосков "Мудрость древних обычаев".

- **Безмятежность (Четвертый уровень)** - Как Дар Детей Гайи.

Дары Иокровительства

Восходящее Солнце (Мунь Чун/Васанта)

- **Рев (Первый уровень)** - Моколе может сотрясать болота своим мощным голосом, запугивая всех, кто его услышит. Духи Крокодила и Аллигатора могут обучить этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок на Ярость или Силу Воли. Сложность зависит от показателя Силы Воли цели. Если бросок успешен, тогда услышавший реагирует согласно таблице Первобытного Ужаса, используя значение Силы Воли цели с вычитанием выпавшего числа успехов.

- **Око Раптора (Первый уровень)** - Призывая к талантам пернатых кузенов, Моколе получает способность видеть на расстоянии до нескольких миль, как если бы это расстояние было всего двадцать ярдов или около того. Этому Дару можно обучиться у духа птицы.

Система: Игрок делает бросок Внимательность + Бдительность со сложностью 8. Число успехов эквивалентно числу миль, на которые Моколе может видеть четко, однако он не может видеть сквозь преграды.

- **Луговая Окраска (Второй уровень)** - Моколе может имитировать плачевные стоны, чтобы привлечь свою добычу. Дар подходит для охотников и бойцов, обычно использующих состояние скрытности. Голубая сойка обучает этому дару.

Система: Игрок делает бросок Интеллект + Красноречие чтобы воспроизвести характерные стоны и хныканье. Сложность для броска равна Силе Воли жертвы, от 5 и выше. За каждый успех жертва подходит все ближе с каждым ходом, однако заклинание прерывается в момент, когда жертва получает какое-либо повреждение или просто почувствует боль.

- **Почуять Серебро (Второй уровень)** - действует также, как и Дар Арунов.

- **Язык Дракона (Третий уровень)** - Позволяет Моколе вызвать молнию и поразить ею противника. Этот Дар может быть приобретен у Приносящего Молнии.

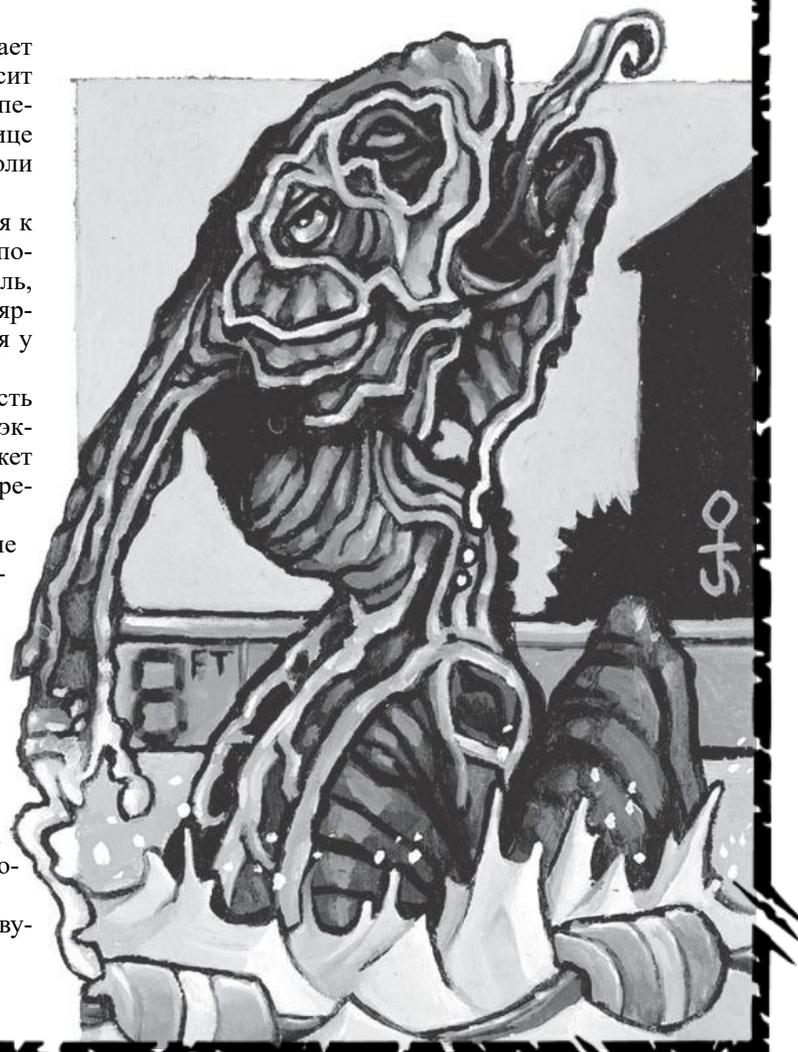
Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание со сложностью 6. Каждый успех дает один уровень агgravированного урона по цели. Сложность может быть повышена Рассказчиком, если на месте нет бури, нет облаков, Моколе внутри здания и многие другие неподходящие условия.

- **Призыв Волн (Третий уровень)** - Этот Дар делает возможным для Моколе призыв волн, движимых его волей. Этому дару обучает Хранитель Волн.

Система: Моколе должен держать на виду источник воды (океан, море, крупная река). Игрок тогда совершает бросок на Гнозис со сложностью 8. Число успехов определяет следующий результат:

- 1 Волны приходят и уходят вдвое быстрее, чем обычно.
- 2 Волны могут менять направление и начать выходить за свои границы и отступать обратно.
- 3 Прилив или отлив может происходить в течение одной сцены
- 4 Необычные приливы (Сизигийный прилив и квадратурный прилив) могут быть вызваны на одну сцену.
- 5+ Устрашающие приливы (в том числе 30-дюймовые волны во Флориде) могут быть вызваны в течение одной сцены.

- **Боевое лечение (Третий уровень)** - Как Дар Арунов.



● **Горячая Кровь (Третий уровень)** - Этот Дар наделяет Моколе запасом тепловой энергии, повышая его доблесть в охоте и в бою. Дух Раптора учит этому Дару.

Система: Тратя пункт Г Ярости, персонаж получает временные очки "Запаса тепла" за каждый пункт Ярости. Начиная со следующего хода, Моколе может тратить эти очки для вложения в свои Физические Атрибуты; бонус длится один ход. Максимум "Запасов тепла" эквивалентен Выносливости Моколе в форме Хомид + 5.

● **Мощь Королей (Третий уровень)** - как Дар Потомков Фенрира "Мощь Тора".

● **Ярость Вани (Четвертый уровень)** - как Дар Вендиго "Призыв духов Шторма". В момент использования Моколе впадает в транс пока Солнце вновь не появится. Он общается свои сны Королям Драконам как благодарность за этот Дар.

● **Крик Гайи (Четвертый уровень)** - как Дар Потомков Фенрира.

● **Магия суставной змеи (Пятый уровень)** - этот Дар позволяет Моколе восстановить отделенные части тела даже не прикасаясь к ним. Отрезанная рука задергается и быстро заберется обратно к месту среза, восстанавливая тело ящера. Этому Дару учит дух суставной змеи.

Система: Чтобы восстановить утраченную часть тела, игроку необходимо потратить пункт Гнозиса. Отделенные части тела должны быть разумно целыми (т.е. не съеденными или разорванными) и должны быть неподалеку для срабатывания Дара. Это не лечение каких-либо уровней здоровья, но Моколе с этим даром может потратить Гнозис чтобы избежать получения какого-либо Боевого Шрама.

● **Гранитная Стена (Пятый уровень)** - как Дар Филодоксов.

Иолуденное Солнце (Нам Хия/Гризма)

● **Золотые когти (Первый уровень)** - Как дар Арунов "Серебряные когти", заменяя когти Моколе на золотые. Этот Дар преимущественно используется против падших и невыполняющих наставления Моколе.

● **Познание Истинного Облика (Первый уровень)** - как Дар Гару.

● **Истина Олодумаре (Первый уровень)** - как Дар Гару "Истина Гайи". Этому Дару обучает дух Солнца.

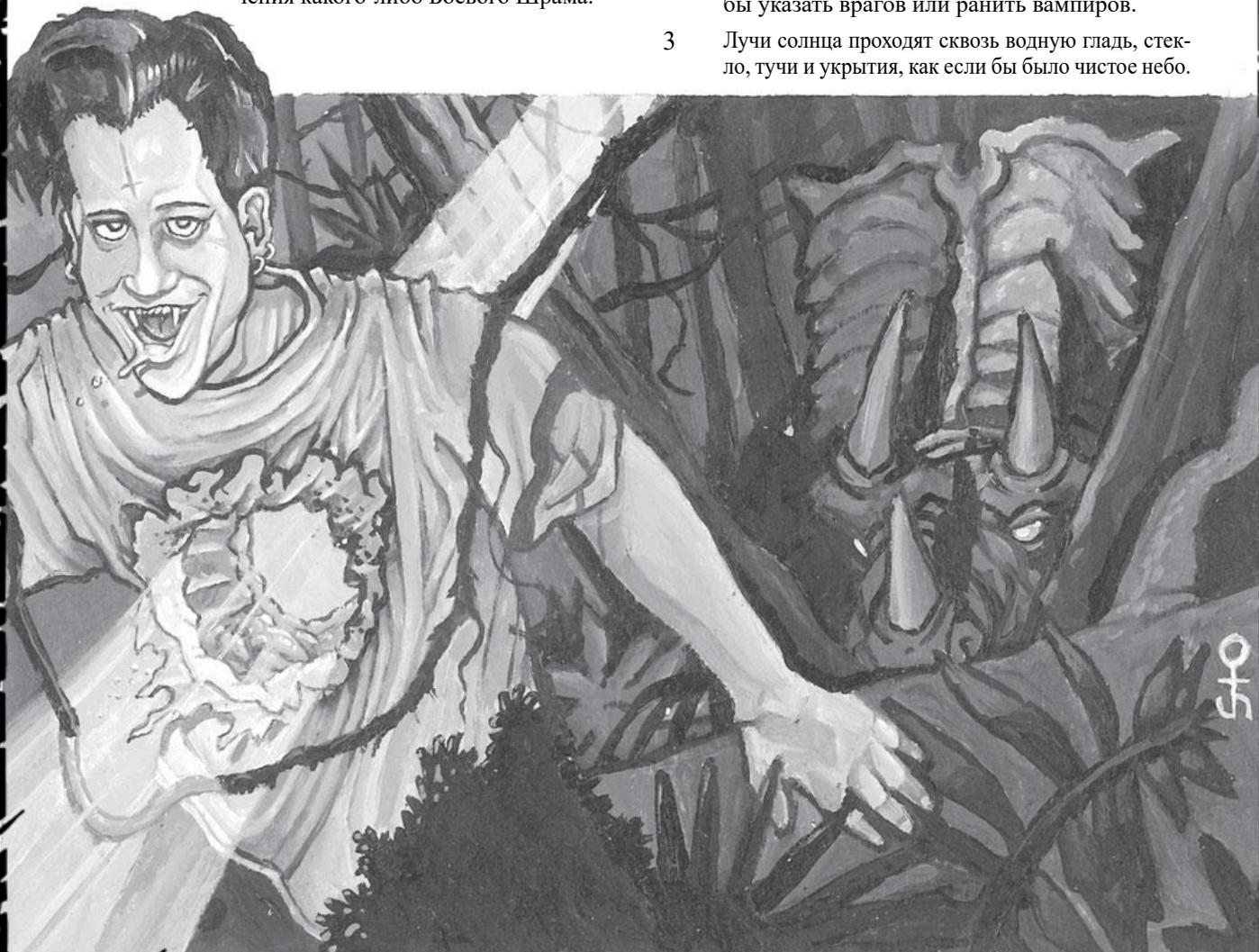
● **Спокойствие (Второй уровень)** - как Дар Делей Гайи. Дух гаттерии преподает этот Дар.

● **Сила помыслов (Второй уровень)** - действует так же как Дар филодоксов.

● **Приручить луч Солнца (Второй уровень)** - Солнце, которое Моколе именуют Ликом Бога, противостоит злу и тьме. Оно обучает своих детей призвать его, когда они в нем нуждаются.

Система: Моколе должен потратить пункт Гнозиса и сделать бросок Интеллект + Окультизм со сложностью 6 и добавить свое значение Истинной веры в Солнце к результату. Этот эффект действует одну сцену и каждую дополнительную сцену за каждое дополнительное потраченное пункт Гнозиса.

- 1 Освещает любую темную область солнечным свечением.
- 2 Солнечный свет проходит сквозь облака и кроны деревьев с достаточной яркостью чтобы указать врагов или ранить вампиров.
- 3 Лучи солнца проходят сквозь водную гладь, стекло, тучи и укрытия, как если бы было чистое небо.



4 Лучи Солнца могут вызывать пожары или наносить солнечные удары, когда вокруг холодно, или светить внутри зданий лишенных окон в дневное время.

5+ Солнце может светить ночью.

• **Чистый разум (Третий уровень)** - Дар позволяет осуществлять честное правосудие, несмотря на какие-либо отвращения. Дух Ворона учит этому Дару.

Система: Моколе может потратить столько очков Силы Воли, сколько он пожелает; каждое потраченное очко Силы Воли используется как доп. куб при бросках Ментальных Атрибутов по его выбору. Эффект длится в течение одной сцены.

• **Язык Дракона (Третий уровень)** - Позволяет Моколе вызвать молнию и поразить ею противника. Этот Дар может быть приобретен у Приносящего Молнии.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание со сложностью 6. Каждый успех дает один уровень агgravированного урона по цели. Сложность может быть повышена Рассказчиком, если на месте нет бури, нет облаков, Моколе внутри здания и многие другие неподходящие условия. Сложность может быть понижена, если используется против цели не выполняющей наставления.

• **Глаза кобры (Третий уровень)** - как Дар Галлиардов.

• **Взгляд раптора (Четвертый уровень)** - как Дар Фианна "Глаз Балора".

• **Безмятежность (Четвертый уровень)** - как Дар Детей Гайи.

• **Сила Властелина (Четвертый уровень)** - как Дар Теневых Владык.

• **Обет (Пятый уровень)** - как Дар Филодоксов.

• **Сон Дракона (Пятый уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе впасть в состояние летней спячки. Моколе ограничивает свой сон по времени (Например, на три месяца) или определенным условием ("Пока вода на озере не растает"). В противном случае, Моколе задает условие для собственного пробуждения. Моколе не стареет пока находится в спячке. Обычно Моколе обволакивает себя мягкой грязью. Спящий Моколе может быть разбужен будучи сдвинутым или при прикосновении, но не обычным шумом. Дух Дракона обучает этому Дару.

Система: Моколе может впасть в спячку по собственной воле. Его спячка продолжается не дольше одной хроники и затем он восстанавливает весь потраченный ранее Гнозис.

• **Мудрость Солнца (Пятый уровень)** - как Дар Звездочетов, за тем исключением, что Моколе должен смотреть прямо на Солнце.

Садающееся Солнце (Мунь Чун/Васанта)

• **Ласка Матери (Первый уровень)** - как Дар Теургов.

• **Сопrotивление Боли (Первый уровень)** - как Дар филодоксов.

• **Громовой Хлопок (Второй уровень)** - как Дар Теневых владык.

• **Луговая Окраска (Второй уровень)** - как Дар Восходящего солнца.

• **Рвота (Второй уровень)** - Оберегающий может охранять кладку изрыганием скользкой слизи. Он может выпить несколько галлонов воды и выbleвaть это как бесформенную массу. Этому Дару обучают духи лягушки или улитки.

Система: Моколе должен выпить довольно огромный запас воды по крайней мере за 24 часа до использования Дара, также может выпить масло как заготовку. Игрок совершает бросок Выносливость +

Красноречие со сложностью 7, как Моколе выbleвaет воду и слизь на какую-либо поверхность. Число успехов определяет радиус, измеренный в шагах, площади, покрытой скользкой слизью. Любое существо, пытающееся преодолеть это пространство, должно пройти тест на Ловкость (+ Акробатика, если возможно) или подскользнется и упадет. Моколе может также помечать пути рвотой, мочой или другими физическими жидкостями, что приводит к неприятным запахам, а также скользким поверхностям.

• **Панцирь Черепахи (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе сформировать твердый панцирь, укрывающий его кожу, пока он находится в форме Сухид или Архид, защищая его в дальнейшем даже от влаги. Этому Дару обучают духи черепахи.

Система: Игрок делает бросок Выносливость + Первобытный инстинкт со сложностью 6; Моколе должен потратить ход на то, чтобы сконцентрироваться. Число успехов определяет число дополнительных кубов для последующих бросков на поглощение урона. Эти кубы дополняют броски к кубам за любую другую броню, но Дар может быть использован лишь один раз за сцену.

• **Боевое лечение (Третий уровень)** - Как Дар арунов.

• **Мощь Королей (Третий уровень)** - Как Дар Потомков Фенрира "Мощь Тора".

• **Мертвая Хватка (Четвертый уровень)** - как Дар Арунов. Оборотень с этим Даром может укусить с такой силой, что только он сможет разжать свои челюсти; даже после смерти хватка не ослабнет. Духи волка или гиены преподают этот Дар.

Система: Игрок может активировать Дар после успешного броска на укус. Дар требует траты пункта Ярости. Каждый ход он может продолжать удерживать захват, совершая атаку укусом (сложность 3). Противник может сделать взаимный бросок Силы для разжимания хватки (штрафы за раны действуют); Оберегающий к своему запасу кубиков может добавить половину значения своей Силы воли.

• **Горячая Кровь (Четвертый уровень)** - как дар Восходящего Солнца.

• **Сияние Солнца (Пятый уровень)** - Как Дар Детей Гайи.

• **Окаменелость (Пятый уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе предавать врага памяти - посредством окаменения в назидание следующим поколениям. Палеонтологи, необходимо отметить, вероятно, будут озадачены результатами. Духи смерти обучают этому Дару.

Система: Моколе указывает на кость в теле врага; игрок совершает бросок Гнозис со сложностью равной Силе Воли противника. За каждый успех, жертва теряет уровень здоровья посредством агgravированного урона, который нельзя поглотить. Если цель умирает от данного эффекта, она становится окаменелым ископаемым мгновенно.

Иолуночное Солнце (Мей Шунг/Хеманта)

• **Темный взгляд (Первый уровень)** - Сияющие способны укрыться от окружающего света в Пенумбре, чтобы ясно видеть во тьме. Этому Дару обучают духи Луны.

Система: Игрок тратит очко Силы Воли; эффект действует в течение одной сцены. Моколе может увидеть без штрафов в крошечной темноте, за исключением световых пятен, и даже тогда он может рассмотреть расплывчатые очертания своего окружения.

• **Сияющее Пламя (Первый уровень)** - Как Дар Серебряных клыков. Дух огня или солнца учит этому Дару.

• **Чутье Солнце (Первый уровень)** - Как Дар "Чутье Луны", однако позволяет использующему его ощутить месторасположение Солнечных созданий, таких как Моколе и Кораксов.

• **Духи Смеха (Первый уровень)** - Этот дар позволяет рожденным под Полночным Солнцем призывать духов смеха, которые приносят всем радость и счастье. Дух Пересмешника учит этому Дару.

Система: Моколе тратит пункт Гнозиса и делает бросок на Гнозис. Сложность 6 для друзей, 7 для незнакомцев, 9 для врагов. За каждый успех увеличивается число людей подверженных веселому смеху.

• **Разговор (Первый уровень)** - Как общий дар.

• **Мыслеречь (Второй уровень)** - Как Дар галлиардов.

• **Сломать стену завтрашнего дня (Второй уровень)** - Этот Дар выдает историю, ему может научить Дух Журавля. Это позволяет Моколе вспоминать будущее, однако неточное.

Система: Моколе сжигает птичье перо; игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Внимательность + Загадки со сложностью 6. Моколе может тогда почувствовать события завтрашнего дня и узнать одно конкретное событие за каждый успех.

• **Бойкий Язык (Второй уровень)** - Как Дар Фианна. Этот Дар заставляет слушателя слышать то, что ему бы хотелось. Сияющий говорит что-нибудь, хоть полную тарабарщину, но любой с ним полностью согласится. Дар не позволит стать миллионером, а является отличным шансом скорее попасть на закрытую вечеринку, быстро завести друзей или избежать уличения во лжи. Дух Попугая учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Красноречие (сложность равна Сообразительность + Бдительность слушателя). Эффект длится один ход за успех.

• **Притвориться бревном (Третий уровень)** - Как Дар Рагабаша "Блаженное неведение", для этого Моколе должен находиться в лесу, посреди реки или у озера, или в другом месте близким его Варне. Этому Дару обучает Дух Аллигатора.

• **Невидимость (Третий уровень)** - как Дар Уктена.

• **Открыть Солнечный Мост (Третий уровень)** - Действует также как Дар Рагабаша "Открыть Лунный Мост".

• **Удача Дураков (Четвертый уровень)** - Сияющий, будучи обязанным многим духам удачи, в значительной степени невосприимчив ко всякой форме невезения. Этому Дару обучает дух Трикстера.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок на Гнозис со сложностью 8. Каждый успех позволяет персонажу переводить один провал в обычную неудачу; игрок может выбирать, когда использует эту специальную возможность, но эффект длится только одну сцену.

• **Тени от Огня (Четвертый уровень)** - действующий как Дар галлиардов, с той лишь разницей, что Моколе часто рассказывает истории, как если бы солнечные лучи освещали сквозь деревья в темноте их логова. Когда комбинируется с Мнезисом, рассказ становится уникальным, в котором рассказывающий пересылает своей аудитории грезы-воспоминания Драконьего народа. Это позволяет рассказчику посвящать свои истории прошлому, настолько далекому, насколько Моколе сами могут вспомнить. Духи теней обучают этому Дару.

• **Сон Дракона (Пятый уровень)** - как дар Полуденного солнца.

• **Украсть форму (Пятый уровень)** - Этот Дар крайне редок: всего двум родословным известно это знание среди переживших Войны Гнева. Он позволяет Моколе научиться принимать облик другого существа на промежуток времени, а затем принять форму в качестве новой формы породы. Таким способом, Моколе пережили миллионы лет эволюции под Ликом Гайи. Этому Дару обучает дух Двоякодышащей рыбы.

Система: Моколе должен обучаться новому облику по крайней мере год. Под конец этого периода времени, он тратит пункт постоянного Гнозиса и заполучает новый облик. Облик должен быть достаточно близким по существу к старому, чтобы душа приняла ее. Рассказчик волен в праве решать, что подходит под эти условия и что никак не может подойти. Обычно Моколе будет передавать эту форму своему потомству, и они заменят одну из них на новую. Лишь немногим Моколе удалось сделать это возможным, но таким образом новая Варна становится способной воплощать души оборотней и, как утверждается, эти Моколе несут ответственность за рост как Кораксов, так и Нага. Некоторые сказители говорят, что все племена перевертышей возникли таким образом. Однако, это маловероятно.

• **Тысяча Тайных Ликов (Пятый уровень)** - Этому Дару можно обучать лишь самых доверенных товарищей. Он позволяет использующему вызвать иллюзию любого облика, который уже видел живую. Это не настоящее изменение формы, но это практически идентичная симуляция. Этому дару могут обучить духи обманов.

Система: Игрок должен потратить некоторое время, чтобы научиться облику, который он желает принимать. Согласно решению Рассказчика, сложность может быть увеличена, если он не обучался этой форме достаточно долго. Игрок тратит очко Силы воли и Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Хитрость со сложностью 7. Эффект длится сутки за каждый успех; использующий может развеять иллюзию в любой момент. Когда пытаются посмотреть сквозь иллюзию, используя другие Дары, сложность будет 9.

• **Принять истинный облик (Пятый уровень)** - Как Дар филодоксов.

Скрывшееся Солнце (Саи Чау/Зарад)

• **Призыв Дождя (Первый уровень)** - Сила которая была распространена среди многих крокодилийных культов, этот Дар позволяет Моколе вызывать к дождю даже при чистом небе. Духи птицы дождя и духи дождя учат этому дару.

Система: Игрок совершает бросок Красноречие + Ритуалы со сложностью 6. Один успех приводит к брызгам. Три успеха вызывают устойчивую изморось. Пять или больше вызывают дождь. Если дождь уже шел, когда Моколе использует этот Дар, он переходит в ливень. Если уже идет буря, то результаты могут быть катастрофическими.

• **Ласка Матери (Первый уровень)** - как Дар теургов.

• **Чутье Строителя (Первый уровень)** - как Дар метисов Чутье Вирма, но действует на созданий Вивер.

• **Чутье Растворителя (Первый уровень)** - как Дар метисов Чутье Вирма.

• **Чутье Магии (Первый уровень)** - как Дар Уктена.

• **Речь Духов (Первый уровень)** - как Дар теургов.

• **Разговор (Первый уровень)** - Как общий дар.

• **Сломать стену завтрашнего дня (Второй уровень)** - как дар Полночных солнц.

• **Грезы сознания Матре (Второй уровень)** - Этому Дару обучают людские духи-предки или духи животных

особенно известные свои долгой памятью, такие как Слоны, включая Моколе, лишенных своих тел, пока их духи скользят среди астральных миров или в Глубокой Умбре.

Система: Игрок обязан совершить бросок на Гнозис, сложность варьируется от толщины Барьера в данном месте. Успешное использование Дара переводит физическое тело Моколе в бессознательное состояние, благодаря чему Моколе может даже путешествовать в истинную Верхнюю Умбру, несмотря на серебряные или золотые пути на его теле. Провал означает что персонаж не может покинуть свое тело и неудачи забрасывают астральное тело в случайное место назначения или разбивается серебряный шнур. Больше информации о путешествиях в Глубокую Умбру содержится в главе **Закат**.

• **Притвориться бревном (Третий уровень)** - Как дар Полночного солнца.

• **Приказ духу (Второй уровень)** - как Дар теургов.

• **Передача Грез (Второй уровень)** - как Дар метисов “Мысленная беседа”.

• **Шагая между Мирами (Второй уровень)** - как общий дар.

• **Вызов Элементалю воды (Третий уровень)** - Как Дар Уктена “Призыв Элементалю”.

• **Мощные легкие (Третий уровень)** - Моколе может задержать дыхание на определенный период времени, если есть необходимость обходиться без дыхания. Этому Дару обучает дух Черпахи.

Система: В материальном мире этот Дар позволяет Моколе сдерживать свое дыхание столько часов, чему равно его значение Выносливости. В Умбре это значение равняется дням. В любом случае, когда действие закончится, Моколе должны дышать воздухом пять минут прежде чем использовать Дар снова.

• **Экзорцизм (Третий уровень)** - как Дар теургов.

• **Открыть Солнечный Мост (Третий уровень)** - как Дар Полночных солнц.

• **Теневые Крылья (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе пролетать сквозь пустоту в Умбре, игнорируя различные пути и тропы в пользу более прямого маршрута из Царства в Царство. Этому Дару обучают духи неба.

Система: Моколе должен иметь Дар “Шагая между Мирами” чтобы войти в Умбру и должен прийти в место, где “полет” между Царствами будет возможным. Можно использовать “Грезы сознания Матре”. Моколе должен достигнуть Якоря, чтобы получить возможность летать на территории Глубокой Умбры. Никаких бросков не требуется: Моколе создает крылья посредством своей Силы Воли.

• **Потусторонняя Хватка (Четвертый уровень)** - действует также как Дар теургов.

• **Прогулка по Сознанию Матре (Четвертый уровень)** - Подобный Дару “Грезы сознания Матре”, этот Дар позволяет Моколе на самом деле переходить в астральное Царство, войти в Глубокую Умбру в своей физической оболочке. В другом случае, если оборотень уже находится в астрале, он может переместить свое тело с серебряным шнуром относительно безопасно. Использование этого Дара крайне редкое, так как разбирающихся в нем Моколе куда меньше, но это позволяет Моколе входить в воплощение памяти Гайи без покидания беспомощного тела и без серебряного шнура. Некоторые Моколе добиваются того, что серебряный шнур становится невидимым, но все еще при них. Этому Дару могут обучить только духи, связанные с Глубокой Умброй.

Система: Никаких бросков не требуется; эффект происходит автоматически. Моколе, который использует Дар

“Грезы сознания Матре” и входит в Высокую Умбру может использовать “Прогулку по Сознанию Матре” чтобы убрать свой серебряный шнур и продолжить. Если он делает это, он должен быть уверен, что сможет вернуться в свое тело прежде, чем его тело получит огромные повреждения: показатель Выносливости равен числу сцен, которые может позволить это путешествие (согласно мнению Рассказчика).

• **Регрессия (Четвертый уровень)** - Моколе может атаковать врагов своим собственным эволюционным наследием, заставляя их деформироваться обратно по древу жизни к первозданному илу Гайи. Враг трансформируется в создание низшей формы жизни посредством Силы воли. Дух Строителя, именуемый Гэккель, обучает этому Дару, требуя взамен что-то.

Система: Моколе кричит имя противника и определенные Слова-вне-Времени Тогда он делает бросок Мнезис + Запугивание со сложностью 7. За каждый успех жертва регрессирует на один этап существования: один успех превращает жертву в примитивное крысоподобное млекопитающее, два превращают в рептилию и так далее. Эффект длится в течении сцены.

• **Взгляд Горгоны (Пятый уровень)** - Как Дар Черных фурий.

• **Податливый Дух (Пятый уровень)** - Как Дар теургов.

Яркое Солнце (Нам Хсия/Зрима)

• **Стряпня (Первый уровень)** - Как Дар Костегрызлов.

• **Ласка Матери (Первый уровень)** - как Дар теургов.

• **Убеждение (Первый уровень)** - Как Дар хомидов Гару.

• **Призыв Ужа (Первый уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе призвать дружелюбного ужа, существо, знающее как добираться до какого-то места. Он может найти безопасное место, питьевую воду, логова и так далее. Этому Дару обучают духи змей.

Система: Моколе призывает ужа и совершает бросок Гнозиса. Моколе должен быть на территории, где обитают ужи (к примеру, южноамериканские). Сложность 6 на дикой природе, 7 на границе с людскими поселениями, 8 в парках или пригородах, 9 на городской территории. Рядом с зоной, охваченной работой Растворителя - 10. Число успехов подразумевает возможности Дара: обычно трех успехов хватает. Уж не разговаривает, но будет вести группу куда угодно без всяких причин. Он не может провозжать к тем местам, о которых он ничего не знает, к таким как Каэрны Гару. Когда его роль выполнена, он уползает.

• **Разговор (Первый уровень)** - как общий дар

• **Ветер под моими крыльями (Первый уровень)** - Этот Дар, берущий свое происхождение от Моколе Птеранононов, помогает Моколе легче путешествовать посредством походных или летных формаций. Силу формации определяет возможность группы помогает своим участникам. Этому Дару обучает дух Гуся.

Система: Моколе и его сопровождающие формируют линию (для походов) или V-формацию (для полетов) и делают бросок Выносливость + Гнозис со сложностью 7. Количество успехов соответствует количеству путешественников, с кем может поделиться своей Выносливостью сильнейший участник группы (Обычно это те, кто берут лидерство над группой). Если формация будет нарушена, дополнительная Выносливость исчезает. Провал означает сокращение Выносливости всей группы на одну единицу.



- **Зов Долга (Второй уровень)** - Как Дар филодоксов.

- **Драконья муштра (Второй уровень)** - Этот Дар позволяет Собирающему организовать свой выводок в потенциальную рабочую силу. Он может взять способность, известную одному члену выводка, и поделиться им со всеми. Дар может задействовать родичей точно также, как и Моколе. Дух муравья обучает этому Дару.

Система: Собиратель в качестве “защитной речи” объясняет Навык или Познание своим товарищам по выводку. Затем он тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Подходящий Навык или Познание. Базовая сложность 7, но Рассказчик может увеличить сложность, если Способность неприятная, например, обучать взлому замков Сухидов. Число успехов выявляет число членов группы, кто получил данный Навык или Знание на уровне “донора” на одну сцену. Этот Дар не подходит для передачи Даров, Ритуалов или других преимуществ.

- **Шагая между Мирами (Второй уровень)** - как общий дар.

- **Долгий Бег (Третий уровень)** - Этот Дар позволяет Моколе сокращать время путешествий, неважно пешком или на технике. Морская черепаха обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и совершает бросок Ловкость + Атлетика (или Вождение) по сложности равной уровню Барьера. Каждый успех сокращает время на 5%.

- **Видоизменить Объект (Третий уровень)** - Как Дар хомидов.

- **Нашествие (Четвертый уровень)** - Как Дар Костегрызов.

- **Сила властелина (Четвертый уровень)** - Как Дар Теневых Владык.

- **Успокоить стадо (Пятый уровень)** - Как Дар Стеклоходов.

- **Повиновение (Пятый уровень)** - Как Дар Теневых Владык.

Солнечное Затмение (Саи Чау/Зарад)

- **Аура уверенности (Первый уровень)** - Как Дар Теневых владык.

- **Рев (Первый уровень)** - как общий дар.

- **Сияющее Пламя (Первый уровень)** - как Дар Серебряных клыков.

- **Заостренные Когти (Первый уровень)** - действует также как Дар арунов, но действует только в форму Архид.

- **Благоволение (Второй уровень)** - Как Дар Серебряных клыков.

- **Ослепление (Второй уровень)** - Как Дар Детей Гайи третьего уровня; этому дару обучают духи-слуги Дракона.

- **Шагая между Мирами (Второй уровень)** - как общий дар.

- **Глаза кобры (Третий уровень)** - как Дар галлиардов.

- **Горячая Кровь (Третий уровень)** - как дар Восходящих солнц.

- **Гнев Дракона (Третий уровень)** - Как Дар Серебряных клыков “Гнев Гайи”.

- **Господство (Четвертый уровень)** - Как Дар Серебряных клыков.

- **Облаченный в Солнце (Четвертый уровень)** - Этот мощный Дар позволяет Моколе олицетворять священное пламя Солнца. Когда Моколе молится Солнцу, он, кажется, взрывается тихим солнечным огнем, молниеносно освещая область, как Солнце, и сжигает своих противников одним прикосновением. Этому Дару обучает Дух Солнца.

Система: Игрок тратит три очка Гнозиса, чтобы вызвать солнечный свет. Любой вампир в зоне видимости реагирует так, как если бы он видел солнце, а когти Моколе, его клыки и хвост наносят дополнительный уровень аграривованных повреждений. Наконец, прикосновение к Моколе наносит такой же урон, как если бы это было золото.

• **Армия предков (Пятый уровень)** - этот редкий Дар позволяет Моколе материализовать характеристики формы Архид самым разным образом. Моколе может призвать предков, которые придали его облику нынешний вид, вызвать их из туманов Памяти и обрушить их на своих противников. Этому Дару обучают духи Предков.

Система: Моколе призывает своих предков, указывая на свои телесные «дары», которые пришли от них. Затем он совершает бросок на Гнозис со сложностью 8. За каждый успех появляется один предок. Как пример, Моколе с крыльями может призвать Птеранодона, а при наличии Больших Размеров, он может призвать Апатозавра. Предки такие разумные, как и тот, кто призвал их, и обычно действуют сообща (Если только призвавший их, не потребовал сделать что невообразимо глупое или смешное). Предки остаются в течение одной сцены, а затем возвращаются в глубины Мнезиса. В зависимости от ситуации, в которой они были призваны, они могут даже не желать вернуться.

• **Сон Наяву (Пятый уровень)** - Этот Дар может быть использован Моколе лишь один раз за всю его жизнь. Это позволяет Моколе стать Истинным Драконом в течение одной сцены. Как только бой будет окончен, сон прекратится. Этому Дару может научить Дух Дракона.

Система: Моколе молится Дракону и делает бросок Интеллект + Мнезис со сложностью 7. Характеристики Истинного Дракона даются Рассказчиком, но это создание экстремально сильное и опасное. Его боевая форма обычно сфокусирована на уничтожении врагов Дракона. Дар не может быть использован повторно, и, зачастую, Моколе может умереть после разгрома всех врагов.

• **Остановка Континентов (Пятый уровень)** - Этот Дар вызывает духов континентов, пересекающих Лик Гайи и время. Коронованный может действовать так, словно движения материков не существует, и путешествовать как Короли древности. Этому Дару обучают духи земли (такие как Камня и Горы).

Система: Коронованный выходит на дорогу и делает бросок Выносливость + Ритуалы со сложностью 7. Коронованный и его сопровождающие говорят и поют, используя Язык Драконов, как если бы они путешествовали. Количество успехов определяет расстояние, насколько далеко они могут переместиться. Однако дорога будет сокращена так, как если бы материки были связаны; путешествие из Южной Америки до Африки может занять по времени от короткой прогулки до нескольких дней.

Обряды Моколе

Питер сидел задумчившись.

“Так, Джеффо, любой может научиться этим обрядам? А то мне кажется, что вы делитесь со мной ужасно многим.”

“Ты теперь один из нас, друг. Не сказать, что ты не можешь покинуть нас, но никто из нас тебя не боится.” Он закурил трубку, дым табака и питури заполнил воздух. Уголек заалел как луч солнца, что отражался от вершин и граней скалы.

“Что ты имеешь в виду? Ты считаешь, что я теперь ощущаю себя как Моколе?”

“Ты и есть Моколе, но другого вида. Ты пришел от Королей также, как и мы, и у тебя есть Память. Ты и Моколе, и Громящий-кладки одновременно. Ты первый из таких, кого мы можем вспомнить.”

Я и Гару, и Моколе. Это сумасшествие.

Это конец Войн.

“И что тогда я еще должен узнать, как стать драконом? Я про то, что это явно не то, что объясняют на Дне Карьеры в средней школе.”

Морвангу рассказал однажды, что каждое слово наполнено смыслом, который копится столетиями. Как может речь, которой говоришь, содержать так много?

Как может человек стать драконом?

Обряды Моколе древние, некоторые датируются Временами Королей. Гару и Моколе разделяют Обряд Сверхений, охотничьи молитвы, восхваления Солнца, и в случае Сияющих, Луны, Обряд Освящения Талисмана, Крещение Огнем, Обряд Пробуждения Духа, Обряд Вызова, и Обряды Фетишей и Тотемов. Другие обряды могут также фигурировать в различных логовах. Моколе имеют всего несколько обрядов или же не знают таковых для путешествий по Умбре, поскольку они редко бывают в Умбре из-за Невинных. У них также присутствует несколько обрядов правосудия и наказания, хотя некоторые из немногих практикуют Обряд “Пожиратель Мертвых”, которому Моколе-мембе обучили Бубасти. У них есть сезонные обряды, которые ничем не отличаются от соответствующих обрядов Гару.

Обряды Гармонии

Обряд Размножения

Первый уровень

Этот Обряд практикуется всеми движениями Моколе. Он состоит из продуманного ухаживания, обменов между собой, церемониального пения и спаривания. Это гарантирует, что Моколе спарится с подходящим партнером родичем, а не с другим Моколе.

Система: Моколе вовлечены в танцы, песни, и в другом случае празднуют, наконец, тратя Гнозис на кульминации обряда. Если потенциальный партнер будет практически непригодным (например, стерильным, ужасно больным или другим Моколе), то Моколе узнает. Если нет, то можно начинать спаривание.

Сбрасывание Шкуры

Первый уровень

Этот обряд можно проводить в одиночестве или в группе. Обычно его проводят раз в год. Моколе сбрасывает свою шкуру в течение нескольких дней или недель, и в то же время сбрасывает любую заразу Растворителя, накопленную через токсины или при контакте с созданиями Растворителя.

Система: Мастер обряда делает бросок Обаяние + Ритуалы как обычно; сложность 5 плюс число времени, которое персонаж был подвержен порче Растворителя, как например прикосновением Фоморов или вампиром, пожиранием испорченной пищи, общением словами Растворителя и остальное. Максимальная сложность - 9. Число успехов гарантирует избавление от определенного количества уровней заразы Растворителя таким образом. У Моколе начинается ужасный зуд, поскольку токсин пробивается сквозь его кожу. По мере того, как он расцарапывает себя, его кожа отслаивается, освобождая новую кожу

снизу. Татуировки, шрамы или клейма обычно исчезают во время сбрасывания. Этот обряд способствует омоложению кожи.

Молчание Оракулов

Второй уровень

Этот милосердный обряд позволяет мастеру обряда защищать человека от воспоминаний, которые могут свести их с ума. Он часто используется для защиты выживших от пыток, домогательств, изнасилований или массовых убийств. Это позволяет раненым жить нормально, не сойдя с ума.

Система: Мастер обряда общается с пациентом, исполняя обряд. За каждый успех память может быть запечатана. Получатель по-прежнему будет знать, что он прошел сквозь травмирующие обстоятельства, но память не будет повреждена и он сможет вспомнить без боли. Если обряд используется, чтобы помочь избежать последствий Психоза или Харано, это позволяет пациенту целую сцену действовать рационально за любой успех на броске Мастера Обряда.

Обряды Смерти

Последнее причастие

Первый уровень

Этот обряд позволяет адепту Моколе получать Мнезис от товарища. Два Моколе должны смотреть друг другу в глаза, и дающий Мнезис будет говорить о памяти, которую он или она держит, или, если не в состоянии говорить, сосредоточится на ней. Затем персонаж выдохнет память, и принимающая сторона вдохнет ее. Этот обряд часто используется на полях сражений, чтобы сохранить Мнезис умирающего, и это единственная причина, по которой столько Мнезисов пережило Войны Гнева. Многие эмоциональные сцены вошли в Последнее причастие.

Система: Либо донор, либо получатель может быть мастером обряда для этого ритуала. Если дарующий находится в бессознательном состоянии или мертв, принимающий может дышать его последним дыханием, но перенесенный Мнезис обычно несфокусирован.

Ироливая Крокодилы слезы

Третий уровень

Этот обряд показывает раскаяние Моколе за убийство врага. Моколе, прежде чем покинуть поле битвы, плачет над трупом павшего врага (или друга). Длительность времени, в течение которого он плачет, зависит от глубины ощущения.

Система: Моколе должен расходовать точку Гнозиса, когда он вводит обряд. Успех указывает на то, что дух или привидение вовлеченного человека не будут мстить мастеру обряда. Если Моколе жертвует постоянной точкой Гнозиса, то даже родственники и союзники павших веруют, что Моколе не был безумным убийцей, а делал только то, что было необходимо.



Кости Времен

Пятый уровень

Этот редкий обряд известен нескольким Моколе Северной и Южной Америки, и Китая. Это позволяет мастеру обряда извлекать Мнезис из останков мертвых, включая «кости драконов», ископаемых динозавров и подобных предметов. Чтобы начать ритуал, мастера обряда должны гладить останки, исполняя Песнь Костей, которая длится много часов, повторяя ее снова и снова. Другие Моколе иногда танцуют в качестве аккомпанемента к песне мастера обряда.

Система: Как правило, мастер обряда совершает бросок Обаяние + Ритуалы со сложностью 7 (если останки изуродованы, например, разорванная шкура ящерицы, сложность составляет 9). Когда Песнь закончена, Моколе может войти в транс Мнезиса в течение одного дня. Затем он может добавить количество успехов, полученных в ходе обряда, в его бросок Мнезиса. Рассказчик определяет, какие воспоминания могут быть задействованы - кости драконов китайских аптечных магазинов или окаменелости динозавров Смитсоновского института могут действительно иметь некоторые интересные воспоминания. Любое количество Моколе за раз может попытаться получить воспоминания кости, но, если попробуют больше, чем показатель Гнозис предка (или более одного, если предок не был Моколе), останки обратятся в прах.

Мистические Обряды

Обряд Камня

Третий уровень

Это позволяет Моколе приложить к своему телу мистический камень. Камень может быть камнем живота, придающим силу, или камнем черепа, дарующим мудрость. Камень живота должен быть тяжелым, гладким и правильной формы - поиск идеального камня может длиться долго.

Черепные камни (карбункулы или «камни Дракона») гораздо сложнее найти, так как они также должны быть идеальными безупречными драгоценностями. Драгоценность должна быть обработана мастером с умением «Обработка костей», а затем нагрета до обжигающей температуры, например, в огне Солнца, в кузнице или с помощью вулканической жары. Затем камень прижигается на лоб Моколе, где он виден в форме Архид (у некоторых Моколе он также виден в форме Хомид).

Система: Во время обряда Моколе должен заполнить камень Гнозисом, медитируя в свете Солнца (при этом, Гнозис входит в камень, а не в Моколе). Максимальный Гнозис камня равен текущему Гнозису мастера обряда. Затем камень проглатывают, если камень живота, или клеймят в лоб, если камень черепа. В охоте или битве Моколе может использовать Гнозис камня для своего усиления: камни живота дают бонус к Силе для одной сцены, а черепные камни могут дать бонус к любому умственному атрибуту. Как только камень израсходован, камень полностью поглощается телом Моколе.

Гару, которые охотятся на Моколе, иногда ищут мистические камни и используют их для хранения Гнозиса. Кроме того, когда умирает древний Моколе, его камень может быть передан младшему Моколе, не теряя своего Гнозиса. Мнезис ведут учет более мощных камней, и у старших старейшин часто бывает могучий камень из прошлого века.

Лодка Солнца

Четвертый уровень

Этот обряд позволяет мастеру обряда заимствовать лодку Солнца на время, чтобы перевезти себя и коллег в любое место, освещенное солнцем.

Система: Мастер обряда должен созерцать лик Солнца, а затем собрать экипаж лодки, который должен сидеть, как в лодке, и держать руки так, словно гребут. Он может перевезти столько пассажиров, чему равен его текущий показатель Гнозиса. Мастер обряда объявляет место назначения, которое вместе с точкой отправления должно быть в свете Солнца. Он должен знать место назначения, возможно он бывал там, или знает его через бросок на Мнезис (на усмотрение Рассказчика). Затем он задает ритм гребли для гребцов и начинает обряд. Трудность - 6 для места назначения, которое видел мастер ритуала, и 8, если Мнезис ведет его. За каждый успех один человек достигает места назначения, остальные остаются позади. Если он оплошает, то один пассажир за один провал остается невредимым, но застревает между двумя местами.

Соожение Библиотеки

Четвертый уровень

Этот Обряд стирает память. Он был назван в честь дня, когда была сожжена Александрийская библиотека, и из двух Моколе, кто там был, лишь один вернулся со знаниями. Этот Обряд впервые был использован, когда Древнее Моих Врагов, воин Моколе, стер из сознания Гару знание о месторасположении его выводка.

Система: Чтобы выполнить этот ритуал, мастер обряда может называть воспоминания, которые будут уничтожены, а затем произносить Растворяющие Слова, которые опасны для прослушивания. Слова будут искать воспоминания и уничтожать их. За каждый успех уничтожается один осколок памяти. Мастер обряда может использовать это, чтобы стереть воспоминания жертвы, хотя неудача означает, что он стирает свои собственные знания о том, как выполнить обряд. Провал показывает, что все его знания исчезли.

Двигаясь по твоим следам

Четвертый уровень

Этот обряд позволяет Моколе следовать за тем, кто уже прошел перед ним. Мастер ритуалов находит следы ноги предыдущего Моколе; эти следы могут быть оставлены больше суток тому назад, или столетия тому назад, или же представлять из себя окаменелости. В любом случае, следы должны быть видимы. Когда Моколе проводит обряд, он стоит на следах предка и взывает к его помощи. В случае успеха, ему передается способность предшественника.

Система: В дополнение к обычным рутинным ритуалам мастер обряда должен сделать бросок на Мнезис или придумать для него воспоминание, чтобы знать, что сделал или мог сделать предок. Рассказчик делает этот бросок и сохраняет результат в секрете. Если обряд проходит успешно, одна способность, принадлежащая предку, в том числе и Мнезис, представляется мастеру обряда как доказательство истории. Однако, если Рассказчик определяет, что бросок Мнезиса потерпел неудачу, или что у предка не было этой способности, тогда другой атрибут, принадлежащий предку, такой как артрит, мог перейти к ма-

стеру ритуалов. Если бросок провален, то количество провалов - это количество постоянных очков (прим. перв.: способностей или атрибутов), потерянных мастером обряда в области, по выбору Рассказчика.

Обряд Анамнезиса

Пятый уровень

Этот ритуал позволяет Моколе напрямую общаться при помощи Мнезиса. Моколе, который хочет это сделать, может передать визуальные впечатления, мысли и чувства. Однако общение является несовершенным.

Система: Вспоминаящий и субъект должны разделить одно из учительских растений Гайи (галлюциноген). Субъект автоматически получает один уровень повреждений от вредных наркотиков. Вспоминаящий должен преуспеть в броске Мнезиса, чтобы найти нужную память, а затем сделать бросок Гнозиса против сложности Силы Воли субъекта. В случае существ, не относящихся к Моколе, сложность составляет 9. Количество успехов определяет объем переданных воспоминаний. В необычных случаях обряд может совершаться более одного раза на одного и того же человека, в результате чего один человек оказывается хранителем огромного количества Мнезиса. Таким образом были сохранены воспоминания от потерянных выводков и родословных. Однако, если один человек получит Мнезис, то он почти наверняка станет безумным. Переданный Мнезис затем может быть передан разбирающимся во Мнезисе, как и любой другой Мнезис.

Обряд Фантома

Пятый уровень

Мнезис силен: это непосредственное осуществление цели Моколе как Памяти Гайи. Обряд Фантома позволяет изображениям (видениям-фантомам), содержащимся в Мнезисе, сформироваться. Он отличается от Дара "Тени от Огня" тем, что изображение - это не просто «фон»; он так же реален, как и разум вспоминающего.

Система: Обряд может проводиться в одиночку или группой. Мастер обряда переходит в транс Мнезиса, сосредотачиваясь на человеке или прошлом (например, египетская надпись, африканская статуя давно потерянного предка) и медитирует в течение нескольких часов, равный его показателю Мнезиса (что должно позволить ему увидеть период истории, из которого появится фантом). Затем он трагит пункт Гнозиса, чтобы материализовать фантом для одной сцены. Чтобы сохранить его для другой сцены, он должен потратить еще одну точку Гнозиса. Количество успехов на обряде - это количество возможностей, на которые способен фантом:

Успехи Возможности фантома

- | | |
|---|---|
| 1 | Фантом видим для наблюдающих как мутное изображение |
| 2 | Фантом виден ясно |
| 3 | Фантом может отвечать на вопросы, кивая, качая головой или жестикулируя, но не может говорить. Если изображение неживое, его можно увидеть достаточно ясно, чтобы ответить на любые вопросы посредством его внешности и трехмерности. |

4 Фантом может отвечать на вопрос, но не может сказать ничего, о чем вспоминающий еще не знает.

5+ Фантом может получить доступ к глубочайшим событиям Мнезиса и говорить так, как если бы это было живое существо, каким он когда-то был. Если это объект, его можно коснуться и взаимодействовать с ним, как если бы он был реальным.

Обратите внимание, что фантом - это память, а не призрак. Он не исходит из Теней и, вероятно, не знает космических секретов. Рассказчик может позволить ему стать вуду-подобным «вызовом» с темными последствиями, если он захочет это сделать, или позволить это увидеть, как утраченную славу.

Обряд Потерянных Снов

Пятый уровень

Обряд позволяет любому человеку опуститься в Море Теней с целью вернуть воспоминания, которые были потеряны из-за гибели целого выводка. Человек, который идет, не должен быть Моколе. Это больше, чем просто опасная форма Мнезиса; он позволяет получателю стать этим воспоминанием частью человека. В некотором смысле, это возвращает мертвый выводок к жизни. Причины для этого разнообразны, но всегда серьезны; этот обряд является смертельно опасным.

Система: Мастер обряда сначала призывает духов войны и времени, которые будут сопровождать спускающегося. Мастер обряда должен найти способ привлечь их. Рассказчик должен следить за духами, их природой и полномочиями. Если опускаться в Море Теней, спускающийся сначала опустится в Бездну. Если все пойдет хорошо, духовные гиды защитят его от хищных мертвецов, которые прячутся там. Это не помешает им тщетно скривиться, кричать и угрожать этому гостю. Они также могут предлагать ему милостыню, предлагать «избавить» его от вреда. Конечно, они лгут. Иногда может возникнуть могущественное чудовище, и, если он не скоро выйдет из Бездны, он, вероятно, умрет, так как ему придется сражаться с атакующим, не имея возможности увидеть его. Он также рискует потерять рассудок от безумия, которое эти адские создания приносят или от страха. Если вы используете Wraith: The Oblivion, используйте правила для Спектров. В противном случае предположите, что нападавшие являются духами Темной Умбры, примерно равными силе путешественника. Если он обходит этих духов, тогда он отправляется в Море Теней.

Если спускающийся глубоко погрузится в море, он испытает часть увиденных воспоминаний и включит их в свою память. Поскольку такие воспоминания в противном случае были бы потеряны, это один из самых почетных подвигов, которые Моколе может выполнить.

Обряд Спящего Дракона

Пятый уровень

Этот обряд позволяет мастеру обряда погрузить другого человека в "Сон Дракона" (Эффект действует также как Дар с этим названием).

Система: Мастер обряда должен уложить спяще-

го и укрыть его (грязью, камнями, как мумию и т.д.), пока он напевает Песню Дракона. Если спящий сопротивляется, сложность равна его Силе Воли. Спящий может быть пробужден будучи сдвинутым, если его касались, или при выполнении условия, заданного мастером обряда. Мастер обряда может использовать этот обряд на себе, чтобы погрузить себя в сон.

Сезонные Обряды

Обряд Возвращения Солнца

Каждое зимнее солнцестояние (21 декабря в Северном полушарии, 21 июня на юге) Солнце находится в самой слабой форме. Тьма сильна, когда Гайя отворачивается от своего тепла и света. Моколе обычно собираются в такие времена и совершают Обряд Возвращения Солнца, чтобы укрепить его. Обряд принимает множество форм среди разных движений: Моколе-Мембе зажигают свечи и дают друг другу подарки из тортов и сладостей, выпеченных в форме круга. Они продолжают смотреть всю ночь с песнями и кострами, пока Солнце снова не покажет свой лик. Чжунь Лунь медитируют, прося, чтобы Колесо двигалось без остановки. Макара, называющие этот фестиваль Дивали, освещают ночь лампами и кадилами, чтобы показать Солнцу путь к возвращению. Гумаган воссоздают битву, в которой одна сторона представляет Солнце, а другая - темноту. Адепты среди Гумаган также входят в Царство снов перед Восходом и сталкиваются с врагами Солнца, осмеливаясь показать им свои лица.

Система: Мастер обряда сначала наблюдает за подготовкой, которая принимает разные формы. Затем он участвует всю ночь напролет (поедая печенье, пьет ром, поет песни или выполняя аналогичную деятельность). Сложность обряда составляет 7 для нормальных обстоятельств, 8 для мрачной зимы. За каждый успех один из знакомых получает один дополнительный кубик, который может быть использован один раз перед следующим зимним солнцестоянием.

Неудача означает, что Солнце поднимается в черном облаке, и мастер обряда теряет свой куб солнца, пока не увидит свой знак Солнца снова. Провал может быть истолкован Рассказчиком так, что Солнце не поднимается или что происходит другое бедствие.

Обряды Логова (Каэрна)

Накормить Логово

Первый уровень

Этот обряд использует небольшое количество пищи и увеличивает ее, чтобы обеспечить пищу для многих.

Система: Мастер обряда благословляет пищу и делит ее, выполняя обряд. Количество успехов - это сила, с которой увеличивается питание. Обед на двоих сможет прокормить четырех, если бы были два успеха, а то и шестнадцатерых, если бы было четыре успеха.

Обряд Освящения Логова

Первый уровень

Этот обряд очень похож на Обряд Раскрытого Каэрна, с той разницей, что свет Солнца должен за-

полнить логово своим благословением. Для Полночных Солнц, ночное небо может освятить логово тьмой. Обратите внимание: мастер обряда должен угодить не только духам, но и спящему старцу, если таковой есть. Способ, которым эти существа могут быть удовлетворены, варьируется от логова к логову. Например, если старейшина был игроком манкалы, играя в буйную игру в песках Логова, он будет доволен освещению смехом, а старец, который воевал с Гару всю свою жизнь, может потребовать гораздо более темного ритуала...

Система: Как Обряд Раскрытого Каэрна.

Обряд гнездовой насыпи

Первый урон

Этот обряд позволяет матери собирать землю и растительность, чтобы создать защитное гнездо для яиц. Хотя это обычное поведение среди крокодилов и варанов, ритуальная версия предоставляет яйцам дополнительную меру духовной защиты.

Система: Если выполнить правильно, обряд держит яйца при оптимальной температуре, пока они не вылупятся. Яйца будут вылупляться в два раза быстрее или в два раза медленнее, в зависимости от того, как мать совершила обряд и построила насыпь; некоторые матери пытаются обеспечить определенное покровительство солнца для своих детей.

Сохранение потомства

Первый уровень

Более 90% потенциальных Сухидов Моколе и других рептилий умирают в первый год жизни от болезни и хищников. Этот ритуал создает связь между родителем и своим потомством, позволяя родителям знать в каком состоянии ребенок в любой момент времени.

Система: как только обряд выполняется, родитель должен сосредоточиться на один ход только на данном детеныше, и выясняет относительное состояние ребенка (за исключением, непосредственной опасности, ранения и т. д.).

Крокодилья нора

Четвертый уровень

Действует также как обряд Гару Барсучья нора, однако этот обряд используется для защиты Логова.

Открыть Солнечный Мост

Четвертый уровень

Этот обряд позволяет Моколе открывать пути от одного места к другому «через сердце Солнца». Мост Солнца может быть вызван, когда свет Солнца ослепляет глаза и переносит Моколе от одного логова к другому. Обычное средство использования Солнечного моста - во время рассвета или заката позволяющее двигаться по «пути солнца», созданному движением света на воде, служа в роли дороги по всему миру. Путешествие происходит мгновенно или близко к этому. Бассейн или водоем необходим, чтобы позволить проникнуть в Умбру. Эта вода должна быть благословлена ритуалом хотя бы один раз в живой памяти (не раз в год, как с мостом Луны). Это означает, что до тех пор, пока остается спящим тот, кто провел обряд, Моколе может открыть Солнечный мост, используя Дар

«Открыть Солнечный мост» или «Обряд Освящения Логова». Однако, для создания моста Солнца, определения его расстояния, и установления безопасности перехода, этот обряд необходимо провести в начале.

Система: Участники обряда медитируют пока мастер обряда проводит ритуал; сложность 8 минут уровень логова. Число успехов должно быть эквивалентно уровню целевого логова. Обычно необходимо 3 и более успехов, если не-Моколе наблюдают за концом пути (т.е. если за целевым логовом присматривает только спящий старец).

Цитадель Дракона

Пятый уровень

С помощью пения, которое помогает Моколе копаться в Мнезисе, в то время, когда он направляет группу ремесленников, этот обряд позволяет мастеру обряда наполнить резьбу каменных конструкций изображениями Королей Драконов. Эти изображения настолько ужасны, что они повергают млекопитающих в ужас перед Моколе. Этот обряд однажды позволил Моколе построить каменные цитадели, скрытые от человечества.

Система: Чтобы выполнить ритуал, мастер обряда должен сделать бросок на Обаяние + Ритуалы, и наименее талантливые из ремесленников должны сделать бросок Ловкость + Ремесло (Можно заменить на Красноречие или Ремонт, если так рассудит Рассказчик) со сложностью 7. Рассказчик определяет количество успехов, необходимых в зависимости от размера структуры: небольшая святыня займет меньше времени, чем замок. Если обряд проходит успешно, здание будет вызывать Первобытный ужас.

К сожалению, Моколе знает, что страх порождает ненависть, а иногда охотники достаточно сильны волей, чтобы сражаться вместо того, чтобы бежать, особенно если они атакуют ночью, когда камни не могут быть ясно видны.

Обряды Гумаган

Джунджавон (Djungdawon)

Первый уровень

Этот Обряд Статуса - обряд для родичей и Гумаган. Это происходит, когда они молоды. Толпа будет собираться на водостоке или святом месте. Мужчины (для мальчика) или женщины (для девушки) уходят вместе. Затем они рассказывают ребенку о Гумаган и духах Времени Снов. Обряд включает в себя боди-арт: живопись, обрезание или удаление одного зуба. Для родичей это момент, когда подростки становятся взрослыми. Гумаган обычно проводят церемонии в своем длительном трансе, в котором они мечтают об их форме Архид.

Система: Мужчины и женщины, которые несут шрамы этого обряда, будут признаны всеми, кто и так прошел этот путь инициации, и получают дополнительный куб к социальным броскам с любым коренным народом Бандайян. Там они могут изучать ритуалы и песни, которые они унаследуют от дяди, тети и других старейшин.

Сухиды также совершают этот обряд, но сами Моколе инициируют молодняк, кусая их.

Окнаникилла (The Oknanikilla)

Первый уровень

Гумаган, уроженцы Австралии Моколе, начали этот обряд и поделились им со своими союзниками, Буньипами. Он выполняется в одиночку. Мастер обряда, который должен быть беременной женщиной, совершает путешествие по «путям предков» (Тропы песен) к Окнаникилле, месту, где появился тотем. Обычно это место будет логовом, или когда-то было таковым. (Конечно, многие Окнаникилла теперь являются каэрнами Громящих кладки). Тотемы даруют особую благосклонность всем, кто родился в этих священных местах.

Система: После совершения обряда будущие матери тратят одно или больше очков Гнозиса, а также откладывают яйца или рожают в священном месте. Они остаются там, пока яйца не вылушаются (если Сухид), или пока они не смогут ходить после рождения (если Хомид). Количество потраченных очков Гнозисов - это количество дополнительных костей, которые ребенок может использовать, будучи взрослым, когда попытается призывать тотем священного места.

Иесни Времен Снов

Первый уровень

Этот обряд связан с духовными песнями. Мастер обряда должен указывать песней на место (например, тропу песни) или вещь (например, Чуринга (tjurunga), см. ниже). Он часто может использовать песню, чтобы путешествовать или читать воспоминания предка, обычно через Дары Гумаган.

Система: Сделайте бросок Манипулирование + Ритуалы со сложностью 6. Однако, чтобы узнать обряд, вы должны наследовать право на это.

Чуринга (tjurunga)

Четвертый уровень

Этот обряд позволяет Гумаган закладывать часть своего Мнезиса в резную и расписную доску, чурингу. К Мнезису могут обратиться все, кто знает духовные песни.

Гумаганские группы часто обмениваются чурингами. Это общий способ создания союзов и объединения людей. Наследственные владельцы чуринга очень разборчивы в том, что они обменивают, или, по крайней мере, так было раньше. Чурингами обмениваются на тысячи миль среди групп, которые хорошо знают друг друга.

Говорят, что осталось три чуринга, которые были сделаны Буньипами до того, как они погибли. Никто не знает, где находятся эти мистические духовые доски, но Гумаган ищут их. Они надеются найти их до европейских Гару.

Система: Мастер обряда должен пожертвовать точкой постоянного Гнозиса, вырезав и зарисовав доску во время обряда. Затем чуринга хранится в священной пещере или в другом подобном месте. Любый, кто хочет ее прочесть, должен петь и сделать бросок Красноречие + Ритуалы со сложностью 7. Количество успехов - это количество воспоминаний, которые можно увидеть.

Обряды Чжунь Лунь

Сбрасывающая кости

Пятый уровень

Этот мощный обряд позволяет Чжунь Лунь prolongировать свою жизнь. Он должен сначала подготовить лекарственное зелье из трав, чтобы восстановить баланс инь и ян. Это занимает некоторое время. Он может также привлечь к себе лекаря, чтобы тот помог ему. Затем он идентифицирует свои самые слабые и самые старые кости и проталкивает их сквозь кожу. Когда он это делает, его юность возвращается к нему.

Система: По мере проведения обряда Чжунь Лунь должен пожертвовать постоянной точкой Гнозиса, чтобы вырастить новую кость для каждой вынужденной вынужденной кости. За каждую точку Гнозиса, приносимого в жертву (и каждую обновленную кость), пять лет физического возраста возвращаются к мастеру Обряда. Отброшенные кости ценятся практикующими магию ву, лекарями, и палеонтологами.





Закат: Знание драконов

Морвангу сказал: "Никто из Моколе не доверится волку. Мы помним вас лучше вас самих. Для вас, Войны Гнева прошли давным-давно. Для нас, это было словно вчера. Ты видел это своими глазами."

Питер глубоко вдохнул, прежде чем ответить. "Да. Но, Морвангу, Мать умирает. И также сильно, как вы ненавидите Гару, мы сражаемся чтобы спасти Ее. Это разве не то, чего вы хотите?"

"Да. Но Память говорит..."

"Я знаю. Я тоже помню Войны Гнева. Может не так хорошо. Но Дерево Снов дал мне Память. И... и все что там было. Всю ту ненависть и пролитую кровь, но было время, когда мы были заодно. Ты помнишь Первые Времены. Я знаю это."

Черные глаза сузились в щелки под акуброй. "Да."

"Тогда Моколе и Гару могли жить в мире. Ты знаешь, что мы можем. Это было в Мнезисе. Морвангу, мы должны попытаться. Моколе знают очень многое. Вы должны помочь нам спасти Мать!"

"Что ж. Ты не просто раздуваешь огонь. Давай узнаем, что скажет выводок."

Они пошли вперед к водоему, где их ожидали драконы и родичи

Выводок

Выводок - основной социальный элемент Моколе и родичей. В него обычно входят от двух до тридцати Моколе и их родичей, чье число обычно варьируется от нескольких дюжин до сотни или больше. Не все Моколе присоединяются к выводкам: некоторые предпочитают одиночество в силу своего характера, но гораздо чаще выводки не могут прокормить большее число Моколе, и наконец есть такие Моколе, которые обитают там, где никого больше нет из их рода. Моколе без выводка не оскорбляют или не жалеют (если нет никакой разумной причины так поступать), но существует множество вещей, которые они не могут сделать. Большинство Моколе присоединяются к выводкам и работают ради общих целей. При соблюдении условий, многие выводки происходят из детенышей одной кладки, как было во времена Королей, так выводки многих Моколе будут чаще собраны из детей, родившихся в одном месте. Этот социальный элемент возник как противостояние стаям, на основе совместной защиты и охоты на волков, и в будущем выводки возникали уже для дальнейшего сохранения своих гнезд и логова. Выполнение этих условий длится с момента Эпохи Сна и по нынешнее время. Но есть и еще кое-что важное. Выводки крайне взаимосвязаны внутри. Моколе не всегда любят своих товарищей, но они знают, что должны держаться и работать вместе.

Выводок - это не стая, но еще и не семья. Это Моколе объединенные одним происхождением, одной кладкой яиц (что бывает довольно нередким яв-



лением). Все члены выводка взаимосвязаны между собой. Выводок куда больше, чем просто объединение Моколе, потому что они объединяются, чтобы сделать что-то большее. Выводки практически бессмертны. Если Моколе умирает или его убивают, большинство может сбежать и двигаться дальше. Старцы погружаются в Сон Дракона и пробуждаются спустя тысячелетия. Эти выводки литературно восходят к временам более чем миллионной давности как единичные объединения. Связывающим фактором выступает Мнезис. Каждый член выводка может воззвать к прошлым жизням, что связаны одной рекой, то он может ощутить, что связывает их сквозь время и пространство.

Заметьте, что спящие в течение множества лет, Моколе могут становиться практически бессмертными. Многие выводки имеют спящих старцев, которые проводят свои жизни в спячке, просыпая девять лет из десяти, старея только на десятилетие за столетие или же просыпая гораздо больше. Они способны планировать и плести интриги как делают это мумии и вампиры, хотя некоторые Моколе предпочитают Сон Дракона. Во многих случаях, эти "Бродяги Времени" кооперируются, оставляя для каждого из них каменные таблички с посланиями на Языке Дракона. Иногда они сражаются столетиями с другими бессмертными созданиями, такими как мумии, преследуя их сквозь время. Их сторожат смертные родичи и пробуждают спустя годы, многие из родичей живут и умирают, так и не увидев спящих драконов. Настоящее число спящих Моколе неизвестно, но может быть достаточно большим, чтобы дать достаточно надежды - многие местоположения старцев были утеряны во время Войн Гнева.

Создание Выводка Изроками и Рассказчиком

Питер предположил, что шутки, которые он оставил, помогли успокоить технодуха. Во всяком случае, он должен был попробовать. Питер достал сотовый телефон и позвонил по номеру тети Пенни. Она ответила на четвертом гудке.

"Алло?"

"Тетушка Пенни, это я, Питер. Я..."

"Питер, где ты был? Септа беспокоится! Мы думали... ну, мы подумали, что ты погиб."

"Я в порядке. Я, эм... В Австралии. Возле Дарвина. Я останусь здесь. Я тут, эм, многому учусь." Хотя скорее, как не вспоминать, пронеслась мысль в его голове.

"Австралия? Питер, что ты там забыл? Мы нуждаемся в тебе здесь. Мертвецы схватили родню. Твой кузен, Дон, он в отделении интенсивной терапии (ICU) в Мерси из-за потери крови. Когда ты сможешь вернуться?"

"Я не знаю. Здесь есть некоторые, я полагаю, важные дела прямо здесь."

"Людские дела?" Здесь не было смысла в том, что было сказано, ее тон был куда важнее, чем могли быть слова.

"Нет, тетушка Пенни. Я сейчас тебе все объясню. Только не расстраивайся. Здесь Моколе."

"Что? Эти монстры, на кого охотились Гару? Разве они еще существуют?"

"Пожалуйста, выслушай меня. Здесь находятся Моколе и они реальны. Настоящие драконы. Но они не на стороне Вирма. И я в порядке. Хорошо? Они мои друзья." Упс. Это было явно лишним.

“Что? Возвращайся назад, Питер. Это не хорошо звучит.”

“Тетушка Пенни, пожалуйста, выслушай. Здесь живут Моколе, что выжили после Войн Гнева. Я знаю, ты и мама всегда говорили, что они все погибли. Но они здесь. И это... Это важно. Говорили, что Моколе помнят все, и мы думали, что это просто легенды. Но это не правда, хорошо? Это реально. Здесь древняя Моколе, кто помнит динозавров. И... И они хотят заключить мир с Нацией. Это очень важно. Я думаю, я мог бы помочь поспособствовать этому.”

“Это серьезно, Питер.” Ее тон изменился. Она не выжила бы, будучи самой старой Гару в протекторате, не имея здравого смысла. Его мысленный взор разглядел септ. Как они будут воспримут это? Что они могут сделать?

“Это серьезно. Я хочу сделать это для них. Они рассказали, что они хотят помочь мне понять, что значит быть Моколе. Потому что они нужны нам. Им нужен мир с нами, потому что... потому что приближается Апокалипсис, и... мы нуждаемся в них. Мы нужны Моколе. Они - Память Матери. Если мы сможем убедить их помочь нам, мы сможем восстановить Ее, воссоздать мир таким, каким он был. Они - надежда Гайи.”

“Ты веришь в это.” Ее тон был нейтральным. Сколько поколений диких детенышей было так беспристрастно? Никто не знал, сколько ей лет.

“Мы должны попробовать. Слушай, я, я перезвоню тебе немного попозже. Меня сейчас будут учить дальше. Я вернусь назад так скоро, как возможно.”

“Не оставайся там слишком долго, Питер. Я должна идти.”

“До свидания, тетушка Пенни.”

Она повесила трубку своего роторного телефона в кабинете в Торонто, так и Питер отключил свой телефон в Арнемленде, что раньше носил имя Улунган.

Маму из Красных Когтей услышал от создания Вивер, что предатель-волк общался со своей подстилкой из одного помета. Он передал Духу Вивер, чтобы он устроил звонок с поеданием самого себя, и тот исчез с хлопком. Его форма Хиспо возвышалась над динго у водоема. Он задрал назад свою чудовищную голову и провыл призыв.

Стая начала собираться. Маму призвал их.

“Братья, я учуял запах предателя, падишего волка, что использует форму двуногих. И имя этой твари...” его звериные рыки выдали свой перевод имени Питера Уорда. “Он прячется среди кустов, что пометил Вирм. Он общается с народом драконов, самым страшным обликом Вирма. Мои духи передали мне его слова. Вы можете учуять его глупость в пустыне на севере. Следуйте за мной и мы вынесем два приговора за раз: твари, что когда была волком, и его отродьям Вирма. Вы со мной?”

Стая “Половины Луны” ответила и вперед вышел небольшой динго с коричневой и черной шкурой. “В чем их вина, Вожак? Что это за отродья Вирма?”

“Это Гумаган,” - произнес Маму, ненавидя практически каждый слог, - “Они хуже чем Черные спирали, что некогда были волками, как мы. Они не просто прислуживают Вирму - они принимают его облик!”

Когти и родичи зарычали в ответ на слова вожака.

Полумесяц, Окружающий и разгрызающий, загворил снова. “Вожак, я слышал о Гумаган. Саги о них оставляли ночи, полные споров. Это двуногие, что

могут облачать себя в крокодилю шкуру. Если они не больше чем история, они не могут угрожать нам.”

“Так говорят слабаки! Когда Когти пришли на Землю Огня, презирая путь двуногих и с сердцами полными крыс, мы нашли здесь Буньи, существ, что когда-то были Гару и ставших непонятными тварями по типу кенгуру! Гумаган тоже был здесь. Они предали Когтей в Красных песках, оставив нас сражаться с владыкой бэйнов в одиночестве. Мы вырезали их стаю в Великих Горах, но десять Когтей погибло. Тогда, мой предок, Сдвигающий-Горы, поклялся, что Гумаган никогда больше не будут ступать по пескам Огненной Земли. Они скрывались многие сезоны. И теперь мы нашли их. Мы выполним эту клятву. Давайте же убьем их, воскресим и убьем снова!”

Прозвучал лай и завывание в знак согласия. Маму и его стая устремились в пустые красные пески. Им предстоял долгий путь.

Здесь представлены несколько способов для объяснения возможного существования Выводка Моколе в вашей игре.

- Выводок существует с самого начала игры, и игроки должны об этом знать.

- Игроки могут создать персонажей, что только прошли через грезы, в одиночестве или вместе, и теперь ищут друг друга. Они могут потратить историю или две, чтобы найти выводок и найти свое место в нем. Как чужакам, им будет тяжело.

- Вы можете решить, что здесь не существует выводка в данном регионе игры и позволить игрокам создать свой выводок.

- Наконец, персонаж игрока может найти чужую базу, также возможно связанную с храмом Бата'а или прайдом Бастет.

- Игроки и Рассказчик должны обдумать выводок и его природу. Игроки могут делать это в процессе создания персонажей, обсуждая с Рассказчиком, прежде чем они закончат, или прежде чем они пройдут Обряд Посвящения, но не раньше, чем история начнется. Вы можете также задать себе приведенные ниже вопросы, когда планируете свою игру:

- Где располагается выводок? Моколе имеют тенденцию придерживаться одного места. Гнезда, подходящая добыча и места силы (логова) не являются общим достоянием. Выбор места может быть важным. Это парк дикой природы? Дождевой лес на грани вырубания? Прибрежная деревня? Удаленный остров? Городские трущобы? Вообще вне тропиков? Где расположено Логово? Если нет, то где Моколе поклоняются и проводят обряды? Если логово известно Гару и магам, кто захочет забрать его?

- Имеет ли выводок какую-то цель? Многие выводки всегда охраняют свои логова или всегда сажают и пересаживают лесные долины, или же обучают Старым Путям местные деревни. У некоторых выводков не бывает цели (За исключением выживания). Это боевые выводки, выводки учителей, выводки стражей, гнездовые выводки и многие другие.

- Насколько полон спектр покровительств Солнца? Это совершенный выводок? Есть ли здесь место Коронованному? Если нет, то кто же старший? Наиболее уважаемый? Кто руководит Собирателями, когда встает Солнце? Кто помнит, когда Солнце заходит, или радуется, когда оно садится? Есть ли пу-

стые ниши, родичи и тот, кто тренирует их, чтобы их заполнить? Если нет, то будут ли они тренироваться?

- Какой тотем у выводка? Какова его природа? Чего хочет его дух? Отметьте, что индивидуальные тотемы крайне редки, потому что духи тотемов не беспокоятся о индивидуалистах. Обычно только выводок может собрать достаточно духовной энергии для тотема.

- Что помнит память выводка? Что такого важного фигурирует в их Мнезисе? Как далеко он заходит? Связано ли это с Королями? Были ли известные рептилии или люди в их родословной? Что включают в себя воспоминания не-Моколе?

- Есть ли у выводка определенные враги или союзники? Кто они? Насколько они сильны и чего они хотят?

- Существует ли спящий старец? Кто он? Насколько он сильный пока спит? И насколько могущественным он будет после пробуждения, какими будут его условиями пробуждения? Как много знают игроки об этом? Заметьте, что многие старцы оставляют инструкции для пробуждения, когда произойдет определенное событие или нужно будет использовать Дар для его пробуждения.

За сезоном дождей наступает сезон засухи. После сезона засухи приходит сезон дождей. Мы терпеливы. Наше время еще придет.

Плавающий когда пробудится Мембе, Коронованный из Выводка Конго Моколе.

Матре

Моколе признают мистическую силу плодородия, которую они называют Матре. Самки Моколе спариваются каждый год, откладывают яйца, или рожают детей, в случае Хомидов каждые 2-3 года. За каждое выведенное яйцо или рожденного ребенка, что рождается Моколе, мать получает один постоянный кубик, который может использовать в любых бросках. Это ее Кубы Матре. Использовать эти кубы можно лишь однажды, и чтобы получить еще Кубы, мать должна родить еще истинных Моколе.

Аллигаторы и крокодилы откладывают дюжину яиц и каждая такая кладка имеет шанс в 10%, что родится один Моколе. Не важно, как много отложит яиц самка Сухид, этот процент остается неизменным; рождение одновременно нескольких Моколе из одной кладки явление настолько редкое, что эти Моколе считаются легендарными. Однако невозможно получить много кубов Матре сразу после отложения полной кладки яиц. Впрочем, навык Сватовство Родни и достоинства "Сохранение яиц" и "Сохранение семени" помогает размножаться легче. В настоящее время земли Моколе сокращаются, а Растворитель отравляет мир, поэтому Матре - это не бесконечный источник власти, как может показаться. Игроки, кто желают получить Кубы Матре, должны отыграть ухаживания и защиту их потомства. Моколе получает особенную привязанность к детям, используя Обряд Гнездовой Насыпи для их защиты.

Может показаться, что только женские персонажи Моколе могут получить Кубы Матре. Однако, если роль родителя Моколе исполняет отец (редко, поскольку ген является рецессивным; чаще всего этого гена лишены потомки), то он также может получить Куб Матре по решению Рассказчика. Поскольку Матре является связью с плодородием Гайи, самец узнает, когда он станет настоящим отцом, что получил Матре.

Иногда говорят о том, что родичи могут иметь Матре. Если персонаж-родича имеет ребенка-Моколе, тогда Рассказчик может позволить ему иметь Куб Матре.

Изменение и размножение

Моколе проводят обряды ухаживания, которые варьируются от выводка к выводку и от ряби к ряби. Спаривание, даже если оно проводится каждый год, приносит детей каждые два или три года. Обряды Размножения гарантируют, что два Моколе противоположного пола не спариваются. Люди спариваются, когда это возможно для них, в то время как Сухиды будут интересоваться спариванием только во время брачного сезона. Некоторые Варна способны и в другие времена года, но большинство таких видов не способны идти против своей природы. Однополая любовь знакома как Хомидам так и Сухидам Моколе, хотя большинство Моколе не имеют ориентации. Поскольку однополые отношения не могут порождать детей, они могут быть более нежными и длительными, чем спаривание с противоположным полом (поскольку отношения, очевидно, существуют сами по себе), и это становится частым явлением.

Самки утверждают, что они "знают" (позволяет сделать бросок на Гнозис со сложностью 7), когда они "понесли". Они также "знают", если один из детей - Моколе (однако это увеличивает сложность определения до 9). Заметьте, что самки сухидов держат в себе яйца лишь несколько дней, прежде чем их отложат.

В период беременности, женщина может обернуться в форму Архид и обратно. Большая форма тела может безопасно содержать ребенка. Однако переход за пределы Архида опасен. Хомид, которая пытается обернуться в сухидскую форму после первых трех месяцев, не может этого сделать. Самка Сухид, которая пытается перейти в форму Хомида, в то время как беременна, не сможет этого сделать, будет автоматический провал. Если она использует пункт Силы Воли, чтобы добиться успеха, она потеряет все яйца, кроме одного плода в момент изменения.

Беременная Моколе, которая использует Ярость, рискует разбить яйца или нанести вред своему человеческому ребенку. Каждый раз, когда используется Ярость, сделайте бросок на выносливость со сложностью 6. Любой успех означает, что ребенок в безопасности. Неудача означает, что сила Ярости преждевременно вызывает схватки, и либо она преждевременно родит ребенка, либо раньше срока отложит яйца. Рассказчик должен определить, сможет ли человеческий ребенок выжить - обычно до третьего триместра, ребенок не сможет жить вне матки. Если происходит провал, ребенок умирает, и она теряет один уровень здоровья от выкидыша. Обратите внимание, что преждевременные дети могут выжить, если за ними правильно ухаживать. Матре теряется, если ребенок умирает. Если Моколе был особенно глуп, то 1 пункт Мудрости также может быть потеряно. Любой Моколе, который намеренно вызывает смерть ребенка, является преступником и убийцей в обществе Моколе, а любой, кто является причиной смерти собственного ребенка, считается опасно сумасшедшим.

Беременных родичей или Моколе фанатично охраняет их выводок; в действительности, каждый моколе обязан выполнить этот долг. Законы святилищ требуют, чтобы любой из Племени Дракона оказывал помощь и укрывал мать с ребенком. Законы явля-

ются настолько жесткими, что убийца может найти укрытие в семье своей жертвы, если она то позволит. Лишенные Солнца воспевают много рассказов о героизме и жертвах, что сосредоточены на неотложной необходимости размножения.

Моколе и Умбра

Дракон в полете

Многие Гару верят, что Моколе не способны путешествовать по Умбре и ничего не знают о Тенях. Однако, Моколе попросту чаще посещают совсем другие районы мира духов. Как Память Гайи, Моколе более заинтересованы в Глубокой Умбре, которую маги также называют Высокой Умброй. Здесь идеи и мысли принимают духовный образ и здесь же искатели Моколе собирают эти воспоминания и спасают их от забвения. Они ищут даже знания о потерянных временах Великой Работы, несмотря на то, что поиски их часто приводят к Харано, а то и к смерти.

Средняя Умбра

Моколе не любят путешествовать по Средней Умбре. Это царство, где шастают Гару. В действительности это еще требует знание Дара Шагая между Мирами, делая доступным для Моколе Шаг за Грань, используя водную гладь также как портал. Немногие дети Драконов идут на риск ради таких путешествий. Гару - обычные враги Моколе в Умбре, как и в остальных регионах. В дополнение, Невинные атакуют любого Моколе, которого они увидят.

Некоторые тропы в Умбре ведут к Пангее и в Земли Динозавров. Сокрытие тропы различается в зависимости от вопроса, где находится ли Земля Динозавров - в Ближней Умбре или же во Умбре Духа, в «Затерянном мире». Тем не менее, Пангея - «Место, где была Гайя» и хоты бы один Моколе впадал там в Спячку едва едва это Царство появилось. Злопамятные путешественники Моколе иногда проходят здесь, чтобы устроить засаду охотящимся стаям Гару и сожрать их. Они считают эту охоту как «самую опасную игру» и упиваются этим вызовом. Большинство

«Отец?»

«Что, сын?»

«Я хочу тебя убить.»

— Джим Моррисон, «Конец»

У Моколе нет метисов и никогда не будет. В то время как Гару имеют боевую форму, которая была той же самой с Последних времен, каждая боевая форма Моколе отличается и должна быть пробуждена. Моколе с двумя родителями Моколе мечтал бы о своей форме Архида в скорлупе, что невозможно. Результатом спаривания двоих Моколе является деформированный плод (или множество ужасных яиц с чудовищными эмбрионами внутри), постоянно меняющий свою форму. Мать Моколе обычно должна превращаться в форму Архида, чтобы ее дети не разорвали когтями, с помощью которых они иногда пробиваются к свету Солнца через ее тело.

Если потомство выдержит вылупление или рождение, они появятся в форме породы матери, но вскоре умрут. Такой ребенок никогда не достигал зрелости. Ребенок умирает, не в состоянии поддерживать стабильную форму и становится Невинным. Говорят, что Без лица, ребенок Огня Ночи, был первым. Эти голодные призраки рыскают от Теневых земель до Ближней Умбры и обратно, без памяти о том, кто и что они на самом деле.

Как правило, Невинные выступают как духи, со статистикой по усмотрению Рассказчика; Некоторые из них немного больше, чем сила у Гаффлингов, в то время как другие превышают верхние пределы силы Джагглингов. Вместо обычных заклинаний у невинных есть свои темные силы. Они могут включать следующее.

- **Темный Шепот:** Невинный может говорить с живыми.

- **Пересекающий Умбру:** Невинный может использовать слабое место, или Депрессию, в Темной Умбре для вхождения в Среднюю или Глубокую Умбру, обычно в погоне за добычей.

Невинные

- **Путешествующий в Мнезисе:** Невинный может войти в Мнезис следом за Моколе, за которым охотится.

- **Материализация:** Согласно правилам призраков.

- **Принять форму Хомид:** Невинный может принять облик хомида, эффектно выглядя как обычное привидение.

- **Принять форму Сухид:** Невинный может выглядеть как призрак крокодила.

- **Дать Мощь:** Может передавать Гнозис другому духу.

- **Взять Мощь:** Может красть мощь у других духов. Сложность зависит от Силы Воли цели.

- **Украсть Мнезис:** Невинный может лишиться владельца его Мнезиса. Он входит в контакт с разумом жертвы и делает бросок «Сила» против сложности Силы воли цели:

Один успех: память во Мнезисе запутывается.

Три успеха: небольшой обрывок памяти исчезает.

Пять успехов: обычный обрывок памяти исчезает или большой кусок памяти становится мутным.

Семь и более успехов: множество воспоминаний уничтожено.

- **Искажение Мнезиса:** Невинный может изменять Мнезис в Опасный Мнезис, воздействуя на разум Моколе. Система такая же, как и выше, за исключением того, что вместо того, чтобы исчезнуть, воспоминания меняются - часть друзей становится врагами, или выученное умение гарантировано будет забыто. Эти повреждения могут быть излечены Дарами, посредством квеста Мнезиса или паломничеством в Глубокую Умбру.

- **Арканой:** Невинный может использовать силы Беспокойных Мертвецов, именуемые Арканами. Они напоминают Дары, но имеют мрачные эффекты. Рассказчик может использовать противоположные Дары, или может использовать книгу правил для **Призраки: Забвение**, заменяя Пафос Гнозисом.

других царств Средней Умбры не доступны Моколе или же они не заинтересованы в них, например в Волчьем Доме. В Землях Лета, Моколе утверждают, что они встречали Гару, что не нападали на них. Но поскольку никто не способен попасть в это царство и подтвердить их слова, истина остается неизвестной.

Глубокая Умбра

Глубокая Умбра - это часть духовного мира, которая отражает Разум Гайи. Его отношение к Царству определяется способом, аналогичным таковому к Глубокой Умбре, но для его понимания необходимо другое видение. Простого Шага за Грань обычно не будет достаточно чтобы войти в Глубокую Умбру. Для этого нужен особый путь, хотя несколько логов знают одну или две такие дороги. Многие Моколе и самые опытные маги должны ограничить себя путешествием в астральном направлении вдоль берегов Разума Гайи, поскольку они не смогут продвинуться дальше. Вдали от Царства, глубины Глубокой Умбры являются родиной мысли Гайи и духовных представлений существ из Царства. Это цель спиритуалиста Моколе, нырнуть в мысли Гайи в поисках воспоминаний, которые она забыла, и врагов, которые пытаются развратить ее разум. Поскольку у них другие цели и методы, маги видят разум Гайи иначе. Астральное путешествие, которое является дисциплиной, разработанной Моколе, использует те же умственные инструменты, которые они используют для путешествий через Мнезис, и имеет свои собственные законы реальности. Как правило, астральное «я» связано с физическим телом эфемерным серебряным шнуром. Путешественник не знает состояния своего физического тела, но может использовать астральный шнур, чтобы вернуться в ее форму в любое время. В зависимости от своих личных убеждений, Моколе может рассматривать серебряный шнур как пуповину для Моколе, связывающего его с Гайей, или как защищающий хвост Дракона.

Астральная Форма Моколе может путешествовать с огромной скоростью; рассказчик может использовать скорость вплоть до 1000 миль в час как общую скорость путешествия. Астральные путешественники не могут взаимодействовать с физическим миром, за исключением больших ограничений. Тратя пункт Силы Воли, астральный путешественник может проявлять себя как призрачная форма и даже говорить. Смертные, видящие Моколе, проводящего это в форме Архид, будут проходить проверку на Первобытный ужас. Когда встречаются две астральные формы, они могут действовать, как если бы они были в физическом мире. Они могут общаться, прикасаться друг к другу и даже драться. Однако, поскольку у них нет физических тел, их атрибуты астральных «я» происходят из их умов. Сообразительность заменяет Ловкость, Манипулирование действует как Сила и Интеллект заменяет Выносливость. Единственный способ нанести настоящий вред астральному путешественнику с серебряным шнуром - это отрезать шнур. Относиться к пунктам Силы Воли Моколе, как к уровням здоровья. Когда вся Сила Воли потеряна, шнур отрубается. Моколе физически присутствует в битве астрального царства, и может использовать свои обычные боевые трудности, с которыми все Перевертыши сталкиваются в духовных мирах.

Существо, чей астральный серебряный шнур разрезан, застряло в Умбре. Их тела начинают умирать, и их сущность изменяется. Тратится один час за уровень



Маги и Умбра

Если вы игрок Mage: The Ascension, то вы должно быть немного сконфужены, вспомните, что присутствует разница в терминологии у Магов и Оборотней. То, что маги называют Высокой Умброй, оборотни называют Глубокой Умброй - они оба говорят об одном и том же, но воспринимают это Царство по-своему.

То, что маги называют Глубокой Умброй, перевертыши называют космосом. Поскольку оборотень не предполагает, что реальность является консенсусной, для простоты предполагается, что космическое пространство столь же физическое, как Земля. Не волнуйтесь об этом. Во всяком случае, космические корабли не являются распространенной темой в мире тьмы; каков шанс, что правда действительно будет иметь значение?

здоровья до тех пор, пока астральная форма не увядает в призрака или сутки за уровень здоровья до того, как тело Моколе умрет, если только Моколе не будет каким-то образом кормиться или каким-либо другим способом поддерживать себя. Несчастный становится призрачным существом, по факту астральным, со временем. Они забывают свою прежнюю жизнь и оставляют из себя пустые оболочки, удерживаемые своим прошлым голодом и жаждой. Их астральные атрибуты - это только те, которые у них есть.

Обычно Моколе избегают тех редких магов, что забредают в Глубокую Умбру; эти две группы имеют мало общего и каждую группу не заботит состояние другой. Любая настоящая схватка будет большим бедствием для обеих сторон. Те же маги, что действуют заодно с Племенем Дракона, обычно являются шаманами из различных традиций.

В пределах Умбры есть проходы и порталы в другие регионы. Известно, например, что некоторые темные области, называемые Депрессиями некоторыми Моколе, касаются Теней. Вот как призраки в Аргосе и отвратительные Спектры скользят в сознании Гайи. Призраки часто выступают как бэйны или видны как бэйны, когда они входят в высшие царства. Моколе, стремясь войти в царство мертвых, следует опасаться душ, которые скрываются в Депрессиях. Они варьируются от призрачных пожирателей жизни до мертвых мистиков, которые стремятся вовлечь живых в темноту в своих собственных гнусных целях.

Серебряные порталы, известные как Глаза, ведут в лунный осколок в Средней Умбре. Их можно увидеть далеко от их нежного сияния. Это те области, где чаще встречаются Гару или Маги, путешествующие из Средней Умбры. Дети Луны и Поляны иногда прячутся здесь, хотя обычно они боятся покинуть пределы Глаза, поскольку они чувствуют опасность для своего существования. Наконец, обычное появление ярких огней, попадающих в Глубокую Умбру, называется Возвышением. Считается, что эти обычно временные места заряжаются мыслями от великих интеллектов и могущественных мыслей, создающими канал из разума Царства прямо в разум Гайи. Маги, переживающие прозрения, могущественные мечтатели и могущественные мыслители, могут быть найдены в этих каналах лично или через какую-то идею, которая представляет их, как Девятая симфония Бетховена или Принципы Ньютона. Хотя они могут быть опасными, это особенности, которые, скорее всего, привлекут Моколе.

Поскольку путешественники остаются частично в сознании Гайи, где физическое царство все еще держится,

по крайней мере, в определении образа пейзажа, когда они путешествуют в Глубокую Умбру. Опыт можно сравнить с погружением в море с пляжа из мелкой гайки - холодным и глубоким. Неожиданно серебряный шнур становится более тонким, а те, кто несут его, часто чувствуют себя уязвимыми или даже утверждают, что шнур, похоже, хочет вернуть их обратно. Самый распространенный путь для мистика, который достигает Глубокой Умбры, - это пройти через один из различных порталов, таких как те, которые предусмотрены Возвышениями. Те, кто достаточно опытен, чтобы достигнуть этого момента, часто делали это физически без серебряного шнура, но есть и другие, у которых есть умение удалять шнур и путешествовать лишенными всякого страха. Астральный путешественник, который не может удалить свой шнур, все равно может войти в Глубокую Умбру, но он подвергается большому риску. Портал может перемещать на большие расстояния и требовать от него потратить невероятное количество времени, пытаясь вернуться в его тело. Иногда портал может даже закрываться, отсекает шнур и оставляет его в Глубокой Умбре, тогда его тело начинает умирать или привлекает какое-то лицо, намеренное отследить шнур до его нынешнего местонахождения. Как правило, Моколе входит в Глубокую Умбру в поисках потерянных воспоминаний, которые в областях Умбры могут принимать формы духовных или существ.

Макара из Индии выдвигает гипотезу о том, что воспоминания не могут действительно потерять себя. Прагигата, потерянные мечты Геи, являются их целями. Они ищут эти древние духи, которые часто кажутся почти бессознательными в возрасте от времени неиспользования, которые так хаотично пролетают, что никто не может их поймать или они такие неясные и загадочные, что никто не может их понять. Макара говорит, что Прагигата - это формы всех «потерянных воспоминаний» Гайи; Если Моколе смогут найти всю Прагигату, баланс будет восстановлен, поскольку они будут знать первоначальный разум Гайи. Конечно, Глубокая Умбра - это невообразимое множество идей, идеалов, духов, волшебных мест, загадок и пазлов. Некоторые из них - не более чем свободные мысли: маленькие или слабые. Такое присутствие может быть не более чем одной незаслуженной шуткой, наполовину запомнившейся с утренним кофе, не имеющей большей силы, чем заставить Моколе похихикать.

По-видимому, чрезвычайно мощные идеи исходят из убеждений целых культур. Говорят, что божества от древних мифологий можно найти здесь, но кто может сказать наверняка? Моколе - это не пилигримы в Умбре, но они там по какой-то причине. Если Инкарна утверждает, что боги удерживаются в Глубокой Умбре, однако у Моколе нет времени играть молящегося.

Моколе часто посещают области памяти, в которые они вступают посредством снов или переходя через Тень в эти области Глубокой Умбры. Области памяти выглядят как пещеры, дворцы или даже сферы, плавающие в небесном океане Тени. При приближении к области памяти путешественники обычно могут видеть природу памяти через окна, преломляющиеся картинки на поверхности пузырька и так далее. Для входа требуется бросок Мнезис против сложности, которую может установить Рассказчик. Чтобы посетить память полностью неизвестного человека о поездке в супермаркет, сложность будет равна 9, а доступ к последним мыслям боснийца в лагере смерти может составлять 10. Воспоминания, такие как гражданская война, которые знакомы многим, будут иметь

всего лишь 4 или 5 сложность, но конкретные воспоминания о тонкостях будут увеличивать сложность.

Когда Моколе входят в области памяти, они могут эффективно вводить любую память, доступную для любого Моколе. Конечно, их собственные воспоминания куда более легко доступны. Если они войдут в память, Рассказчик может просто позволить им войти в историю, связанную с памятью, и каждый из них будет путешественником Моколе, что сыграет свою роль. Если им удастся закончить историю, память войдет в их собственный Мнезис.

Иногда Моколе пытается изменить содержимое памяти. Рассказчик должен позволить им развить свой путь через этот процесс, в котором сила рассказа противостоит их собственному Мнезису и воле. Истории, даже Махабхарата, Илиада или Одиссея, не являются неизменными, но Рассказчик должен подчеркнуть их силу. Ни один Моколе, даже сам Моколе-мембе, не имеет права переписывать историю, спасая Мартина Лютера Кинга от смерти или свергая Сета, прежде чем он сможет изгнать Безмолвных Странников. Чтобы так сильно изменить историю, понадобится армия - и даже тогда нет никакой гарантии успеха.

Если Моколе преуспеют, они обнаруживают, что память, с которой они сталкиваются, отличается, когда они возвращаются в физический мир. Сама реальность может показаться неизменной - или же может и не быть. В конце концов, время - это мощная вещь, настолько мощная, что она управляет Солнцем и Луной. И если время расстроено, оно в конечном итоге восстановится к неизменному порядку.

Двумя духами, представляющими особый интерес для Моколе, являются Пранастанджиджаника Прагигата и Смртихара. Пранастанджиджаника - слово, которое Макара использует для описания Моколе, который потерял все знания или память; это личное забвение - судьба хуже, чем просто смерть, потому что воспоминания не могут исчезнуть. Учитывая утверждение Макары о том, что Прагигата существует для каждой из потерянных воспоминаний Гайи, считается, что для каждого Пранастанджиджаника есть Прагигата. Это существо - потерянные воспоминания Моколе. Если они смогут быть возвращены друг к другу, они снова станут единым целым.

Смртихара - это духи, найденные в Глубокой Умбре, которые, по-видимому, стремятся уничтожить воспоминания Геи. Некоторые из Макары считают, что они - «Дочери демонов скорби», - воплощения суицидального импульса, которые вошли в сознание Гайи через дисбаланс. Смртихара охотятся и атакуют других обитателей Глубокой Умбры и уничтожают память: они могут сделать что чего-то «никогда не было», поедая идеальную форму в Астральном царстве. Конечно, духи, которых они побеждают, обычно просто входят в сон, и в конце концов пробуждаются, но Смртихара все еще невероятно разрушительны и

вполне вероятно ответственны за мимолетный характер многих Прагигата. Макара считает своим долгом связывать или уничтожать Смртихара.

Многие духи в Глубокой Умбре знают Моколе и уважают их долг перед Матерью. Есть договоры, заключенные Королями Драконами с воспоминаниями о Гайе, напоминающие пакты, сделанные Гару с обитателями Средней Умбры. Чтобы отразить это, Мнезис Моколе действует как бонус к Социальным броскам с большинством обитателей Глубокой Умбры. Исключительные исключения - злобные мысли, такие как Смртихара.

Моколе так долго путешествуют по Глубокой Умбре, что они владеют многими местами и царствами. Они называются Йатхамайа - «Как Указано в Памяти» - Макарами. Моколе-мембе называют их «дворцами памяти» и настаивают на том, что каждое дерево, комната, мрамор и прочее - это память в рамках великой схемы вещей. Есть логова, где уставшие и раненые Моколе могут отдыхать, храмы и пагоды, где они могут созерцать природу Прагигат и размышлять о связях между их разумом и мыслями Гайи, а также библиотеки со свитками и картами, представляющими воспоминания под защитой Племена Драконов. Духовные книги и таблички часто содержат текст на Языке Дракона, а также Моколе могут прочитать на потерянных человеческих языках. Пещеры Памяти, давно известные мистикам, также являются Йатхамайей.

Рассказчик может предположить, что эти умбральные убежища населены странствующим Моколе и, возможно, духами, которые отражают природу этого места. Идея повествования состоит в том, чтобы Йатхамайа изображала воспоминания, связанные с летописью: в одной комнате, могут быть «книги», которые являются родословной Мнезиса определенного характера, в то время как святыня может быть украшена мозаикой героев, которых помнит выводок. Рассказчик может назначить Йатхамайе несколько точек, подобно кавернам или логовам, чтобы отразить ее важность и количество родословных памяти.

- Одна родословная памяти
- Две родословные или одна со знаменитыми и могущественными воспоминаниями
- Три родословные, или главная и побочная родословные
- Четыре родословные, или одна крайне могущественная родословная
- Самые великие и могущественные воспоминания обрели здесь дом

Истории выводков могли бы вращаться вокруг поиска Йатхамайи, их попыток понять ее тайны, и награды, которая может дать понимание такого места.

Мнезис: Инструкция по применению

“Мы, Моколе, говорим: Моколе не умирает до тех пор, пока все его жизни не исчезнут, пока не удастся уничтожить все хорошее. Наши сородичи будут жить, пока мы храним память о Гайе.”

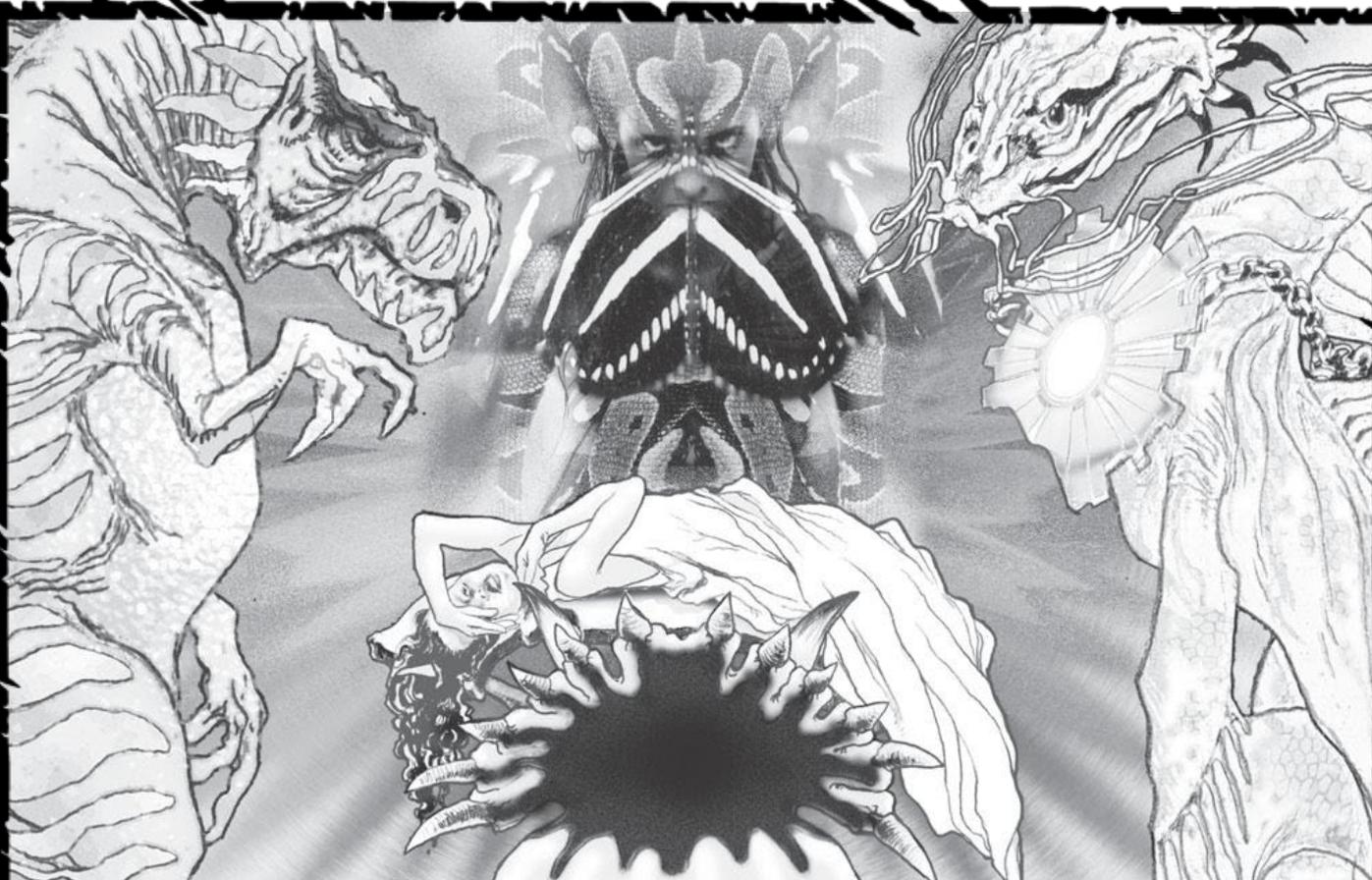
Стоящий против волны, Оберегающий из выводка Башни над Королями, вспоминающий выводок Перебегающие голубые воды.

Больше о делах магов

Возможно ли, чтобы Моколе, путешественники, наиболее опытные в совместных воспоминаниях и царствах памяти, вошли в Акашитские Хроники - «Мнезис» всей традиции магов?

Может быть.

Интересная мысль, а?



Мнезис - это непосредственное осуществление функции Моколе как Памяти Гайи. Живая и мертвая, Племя Дракона содержит ее прошлое. Моколе никогда не заботится о сентиментальном представлении загробной жизни, которое выражается в мифах, подобных тем, как «Счастливые охотничьи уголья». Смерть не пугает или не ненавидима Моколе, потому что они продвинулись настолько, чтобы стать частью памяти Гайи.

Сияющие - это гиды мертвых, как в этой жизни, так и в следующей. В смертных местах Племени Дракона они иногда видны, когда они прибывают, чтобы сопровождать душу до места назначения. Полуночные Солнца рассказывают о сказочном месте, построенном вне барьерного диапазона между Средней и Темной Умбрами, греческий амфитеатр, в который паломники могут войти, чтобы проконсультироваться с Памятью. Трансы Мнезиса иногда работают так.

Паломник стоит на сцене. В первом ряду сидят его родители. За ними стоят дедушки и бабушки. Моколе в генеалогическом древе находятся в форме Архида, а другие - люди или рептилии. Предкам не-Моколе часто доводится меньше говорить. Поскольку каждый человек умирает, они выглядят как сияющие духи. Стенд каждого поколения в два раза шире, чем под ним; вдалеке - это украшенные перьями и рогами фигуры Королей. Уровень Мнезиса, которым владеет паломник, определяет, как далеко он может видеть. Вопроситель может задать любой вопрос, но ответ зависит от того, мог ли знать этот предок и можно ли найти и прочитать удаленные следы памяти.

Редко, древние будут говорить о своем собственном желании, но когда они это сделают, Моколе советуют внимательно прислушиваться.

Испытания Мнезиса

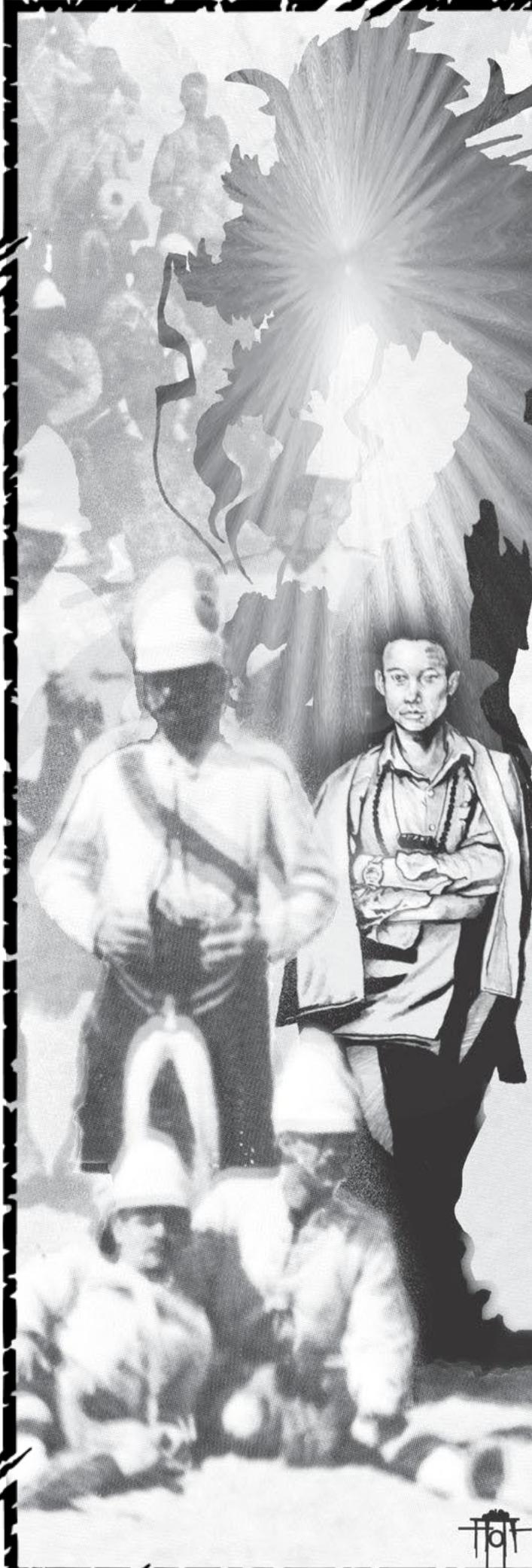
“Знание на самом деле не что иное, как припоминание.”

—Платон, Федон, Перевод С. П. Маркиша

Испытания Мнезиса опасны. Рассказчик может подчеркнуть это, помня о трех видах опасности.

У прохода внутри есть свои ужасы для воспоминания. В царстве Мнезиса обитают Охотники из Грез - воспоминания, которые являются настолько дикими и умными, что одно прошлое не может их удерживать. Охотник из Грез появляется, когда Моколе вспоминает сцену, в которой есть что-то опасное. Это может хорошо погубить свое время, атакуя, когда Моколе глубоко погружается в воспоминание, разрушая иллюзию прошлого, как кровавая сцена Джона Уилкса, прыгающая на сцену. Если он побежден, он должен подождать, пока Моколе или один из его потомков снова не вспомнит сцену, откуда появилась его облик.

Существуют три двери, которые Моколе не может открыть: начало Войны Гнева, Первый Перевертыш и Великая Работа Вирма. Подходить к любой из них, значит пригласить к себе безумие или же умереть здесь. Есть много, много других опасных воспоминаний. «Ломающая-Цепи» - вспоминающая из выводка «Речной Травы», увлеченная воспоминаниями о работорговле и это проявилось в том, что в ужасе отвлеклась от своей ее жизнь после того, что она видела. В игровых терминах Рассказчик может утверждать, что Моколе, созерцающий сцену великого зла и ужаса, должен сделать проверку Силы воли. Провал означает, что Моколе должен потратить пункт Силы Воли, чтобы избежать Харано или Психоза.



Третий вид опасности намного более тонкий. Прошлое содержит ужас, но и бесконечную красоту и радость. Слишком много Моколе любят Мнезис так сильно, что они предпочитают его своей собственной жизни, проводя месяцы, в конце переживая славу прошлого, в то время как Гайя умирает. Для этого нет фактических правил, но рассказчик может заполнить транс Мнезиса с помощью намеков и соблазнов привлечь игроков дальше и дальше, что все это время обещает все больше и больше силы и знаний. Провал броска Мнезиса чрезвычайно опасен. Моколе, который провалил его, может найти лживые факты или вспомнить то, чего не произошло. В случае важных бросков Рассказчик может провести их сам, а затем предоставить игроку информацию. Другой вариант - разрешить атаку Охотника из Грез.

Вспоминая воспоминания Не-Моколе

Питер сказал: "Я искал в Памяти, чтобы найти наших общих предков. Почему я не могу их найти?"

Морвангу собрал больше питари в трубку и потянулся за угольком из огня. "Предоставление памяти другому, это как вылить чай через сетчатый фильтр."

«Что ты имеешь в виду?»

"Просто проходит."

"Ты имеешь в виду, что все, что не вписывается в мой собственный мир, я не могу найти?"

"Да, верно."

Моколе происходят от длинных цепей предков из людей и рептилий. Они несут воспоминания об этих существах, а также о своих истинных предках Моколе.

Воспоминания от человеческих предков имеют четкие взгляды на сцены, а элементы сцены, такие как социальный статус или отношения присутствующих людей, более очевидны. Язык, если таковой используется, немного легче понять (воспоминание получает смысл речи, если предок понимал, что говорится), а мысли предка более понятны с точки зрения анализа сцены или события. Предки Сухид думают в гораздо более чувственных терминах оттенков и вариаций запахов. Животные, птицы, растения и погода знакомы предку, хотя он может и не знать их имен, и любые последствия, такие как грядущий шторм, ему очевидны. Такие предки помнят звуки, включая язык, но не то, что означают слова. Осознание Сухид намного острее человека. Они могут идентифицировать виды и даже отдельных людей с одного следа и от запаха и вкуса воды, понять, что происходит.

Что касается игровой механики, позвольте вышеприведенным правилам определять, насколько полезен Мнезис. Если персонаж смотрит на болото в глазах человека, она может видеть только воду, деревья и грязь. Сухид, смотрящий на войну, видит, только что люди убивают друг друга и не видят смысла в битве.

Упоение Мнезисом

Маму взглядывался в рассвет и принохивался. Ящерица, ясно как день.

“Это заканчивается здесь, родичи. Я не знаю, как эти создания Вирма живут здесь, когда все мертво. Возможно Вирм возрождает их чтобы насмехаться над нами.” Неспokoйный рев поднялся от Когтей и родичей, тела динго извивались и дергались в такт растущей Ярости. *“Мы встанем здесь и лагерем и атакуем в ночи. Они слабы ночью.”* Он посмотрел Ярости Улиц в глаза. *“Тварь, что зовет себя Гару, тоже должна умереть. Я не знаю, из Черной Спирали ли он, или действительно хуже, но он предал нас.”*

Разведчик вернулся. *“Маму. Я обнаружил лагерь двуногих с едой и ночевкой. Но я не почувствовал запаха Вирма.”*

“Они нашли некое зло, что сможет скрывать их присутствие. Мы должны атаковать незамедлительно, как зайдет солнце.”

Окружающий и разгрызающий заговорил. *“Маму, должны ли мы атаковать двуногих, что пришли туда? Они заботятся о Матери Гайе, как и мы. Если мы не чувствуем Вирма, то мы могли ошибиться. Вспомни Стаю Треснувшей Земли, вырезанную серебром, потому что они забрали слишком многих людей.”*

“Трус и предатель! Ты бросаешь мне вызов в военное время?”

Маму обратился в Хиспо, возвышаясь над осужденным, рыча, его глаза были полны Ярости. Окружающий и Разгрызающий отступил, отступая с поля боя.

Когти опустили головы на лапы и ждали.

Мнезис связан с далеким прошлым. Это выражается не только в трансе Мнезиса, но и в повседневной жизни. Хотя спонтанное выражение Мнезиса встречается редко, это происходит и может быть мощным приемом Рассказчика.

В редких случаях Моколе может видеть объект или место, которое также находится в Мнезисе. Когда это произойдет, Рассказчик может разрешить мгновенный бросок Мнезиса. Если игрок получает один успех, разрешите смутное чувство дежавю. Три успеха позволяют персонажу получить доступ к воспоминаниям о том, что увидел предок. Пять успехов дают «историю» того, что произошло. Если бросок провален, проявляются характерные спазмы с кошмарами плохого Мнезиса в течение определенного периода времени. Вполне вероятно, что персонаж будет восхищен в течение нескольких часов, равным количеству успехов; Рассказчик может позволить игроку потратить пункт Силы Воли, чтобы избежать этого.

Упоение Мнезисом может предоставить историю, новую тему или даже послужить катализатором первого изменения.

Странники

Мнезис передается от родителей к ребенку - обычно от матери к детям. Моколе оседлые, обычно им требуется лишь небольшие участки, чтобы выжить охотой, рыбалкой и садоводством. По мере того, как прошли тысячелетия, это привело к тому, что Мнезис разделен на локальном уровне. Выводок знает больше о своем прошлом, чем о других выводках. Чтобы препятствовать разрыву связей памяти, и от окружения Племени Драконов враждебными «племенами», роль «Странников» была создана давным-давно. Было множество знаменитых Странников, от

Времен Королей сквозь Эпоху сна и Последних Времен. Войны Гнева серьезно сократили их численность. Первыми Странниками новой эры стали Орнат Пирс, следующим стал Ищущий забытое и остальные.

Странников называют “Южными солнцами” в северном полушарии и “Северными солнцами” в южном полушарии, потому что Солнце проходит по северному небу над южным полушарием и по южному небу над северным. Рассказывающие истории их также называют “Крюками Солнца” и “Крестами Солнца”, потому что ночью на северном небе ярче всех сияет Крюк (Большая медведица) и на южном небе - Южный Крест. В обоих случаях, солнце изображается за пределами затмений. “Солнце Оберегающее Путь” - другое старое название Странников. Это Восходящие и Заходящие Странники, в молодости Восходящие и Заходящие ближе к старости. Молодые Странники обычно являются мужчинами, однако старыми могут быть как мужчины, так и женщины. Выводки, которым доведется их встретить, обязаны снабдить их едой и укрытием, по крайней мере на сутки, чтобы услышать их слова в течение одного дня после их прибытия. Прибывшие Странники обычно остаются “более чем на сутки, но менее чем на год”.

У Странников есть три функции. Во-первых, они приносят новые истории и рассказы с собой. Они пересказывают их новому выводку, который они посещают, или же, как они говорят, через Анамнезис, если кто-то может выполнить обряд. Во-вторых, они размножаются, когда возможно с плодоносными родичами, предотвращая застой крови и передавая свежий Мнезис выводку. В-третьих, они формируют союзы.

Странники ритуально иницируются своими предшественниками, прежде чем они уйдут, и они могут узнать обряд Анамнеза, прежде чем они отправятся, чтобы позволить им распространять Мнезис прямо. Они могут также, обладая Обрядом Анамнезиса, распространять его в выводках, которые они посещают. Их путешествия трудны; многие не возвращаются домой.

Игровые персонажи могут быть Странниками, или их выводок может получить Странника в качестве сюжетного основания (возможно, с тревожными новостями и, возможно, самим нарушением). Многие хроники могли быть построены вокруг Странников и их ведущих.

Наказание Солнца

Питер вернулся со своей прогулки и обратился в хомид.

“Морвангу, вставай. У нас проблемы.”

Старая ящерица повернула голову и ответила. “В чем дело, сын?”

“Я учуял Гару. Когти. Мы должны уходить.”

“Когти?”

“Красные когти, Гару, кто практически все волки. Эм, я имею в виду “динго”. Они ненавидят людей и ненавидят Моколе, я полагаю. Они вероятно собрали боевую стаю.” Он колебался внутренне. “Они убьют нас всех.”

“Они ничего не сделают. Останемся на их пути пока что.”

Старик вернулся к созерцанию, тишина окутала его сидящего на камне предков, где он сидел.

Солнце не является мстительной или злокачественной силой, но оскорблять Его опасно. Моколе и Кораки, которые предпочитают темноту, часто страдают таинственными болезнями: обезображивающие линьки, ужасные ожоги, которые разрушают внешний вид, рак кожи, даже проказа. Эти болезни коллективно назы-

ваются Наказаниями Солнца, и их очень боятся. Это зависит от рассказчика, чтобы решить, когда Солнце обиделось настолько, чтобы нанести такую мечь: это возмездие должно использоваться умеренно, чтобы подчеркнуть его ужасную природу. Обратите внимание, что кожные заболевания или линьки могут вызывать выпадение перьев, лишая некоторых крылатых персонажей способности к полету, или могут привести к падению уровня брони чешуи и бронеплит, что делает героя беззащитным до тех пор, пока оно не отрастет.

Лагерь

Морвангу встал и долгое время общался с Джеффо. Затем двое мужчин разожгли костер и установили обжариваться ямс.

Наконец, Питер сделал шаг к ним. “Как вы можете просто сидеть здесь? Они идут и они попробуют убить всю вашу группу, вероятно.”

Джеффо, ответил, не отводя своих глаз от наблюдения за ямсом. “Ну, парень, во-первых, они никогда не убьют. И во-вторых, мы не можем убежать от динго с пчелой в заднице.”

“И потому вы просто будете сидеть здесь?”

“Горы делают то же самое. Может они что-то знают.”

Питер испытывал вину. Паутильника нельзя было найти, и он знал почему. Он продал его Когтям, в обмен на то знает какое одолжение и он направил Когтей на Моколе.

Это была целиком его вина.

Он мог бы сбежать, достичь Умбры, пути к безопасности. Но Моколе умрут и тогда Когти убьют группу аборигенов также. Он не может позволить им погибнуть.

Но и остановить их он не сможет. Нет никого, кто смог бы что-то сделать против множества берсеркеров Когтей.

Он останется здесь и умрет. Никто не расскажет историю, так и никто из Гару не будет даже слушать!

Ямсы были готовы. Джеффо и Морвангу кушали и снова уселись.

Армия Атенос

Это боевой выводок Моколе, преимущественно состоит из Восходящих Солнц, тратят большую часть времени в Умбре борясь за сохранность Солнца. Его члены должны проявить себя в битве и знать Дары, которые включают путешествие в Умбру. Их немногим больше дюжины Моколе, что могут собраться в любой момент. Из них по крайней мере двое обладают Истинной Верой в Солнце.

Армия Атенос постоянно готовится к битве против Растворителя и сил тьмы. Чтобы подготовиться к этому, они ищут древние сокровища, спрятанные на Земле, Ближних Царствах и Царствах Растворителя, и собирают их для собственного использования. Они также ищут и уничтожают вампиров и оборотней, которые кажутся слугами тьмы. Они нетерпимы к тем, кто заключает сделки с Растворителем и «исправят» любого Моколе или Коракса, виновных в таком преступлении.

Бродяги Времени

Это не “лагерь”, а скорее общество. Бродяги - Моколе и некоторые Родичи, ведомые старшими, кто знают Дар “Сон Дракона”. Они охраняют несколько логовов в тропиках, такие как болота в Камеруне. Многие из них Чжунь Лунь.

Бродяги используют Сон Дракона чтобы ждать вне времени. Засыпают на долгие годы, пока люди-родичи продолжают дальнейшую работу и затем пробуждают их, как все запланировано. Избранные Родичи отправляются в сон вместе с их партнерами Моколе и детьми в порядке увековечения Племени. Некоторых родичей в качестве поощрения держат во сне до тех пор, пока не родятся подходящие им партнеры. Некоторые Хомиды в последние годы инвестируют деньги и затем погружаются в дрему, планируя спать до тех пор, пока у них не накопится большое состояние. Остальные используют их долгие “жизни” чтобы преследовать мертвецов или возводить мощные логова и выводки Моколе и родичей. Некоторые живут тысячи лет, хотя на данный момент неизвестен ни один Моколе, кто прожил был бы больше чем две тысячи лет.

Конечно же, Бродяги обязаны хранить секрет их логов даже от других Моколе, чтобы не раскрывать местонахождение спящих и не пробудить их раньше времени или же убить. Никто не знает, как много Бродяг все еще спят или же где находятся их утерянные крепости. Учитывая, что они, вероятно, хранят с собой тайник полный драгоценностей, художественных сокровищ и древних рукописей с ними, чтобы иметь «сумму денег», когда они просыпаются, расположение этих мест можно крайне высоко оценить.

Моколе и Нага

Змеи... Ну почему именно змеи?

— Доктор Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега.

Наги - Судьи Гайи, как верят большинство ученых, вымерли во время Войн Гнева. Моколе, большей частью, согласны с этим и предполагают встречаемые время от времени оборотни-змеи это лишь другие Моколе. Однако, несколько Моколе знают с помощью Мнезиса, что Наги до сих пор живы и они в курсе секрета Наг. Если вы отыгрываете Моколе, то рассказчик сообщает вам, как много знаний о Нага у вас есть. В большинстве случаев вы ничего не знаете о них.

Моколе, кто обучился знанию о Нагах, необязательно подружится с Нагой и может даже вступить в конфликт с ними, будучи в курсе их “пугающих миссий”. Если Рассказчик решает использовать Наг в своей хронике, то он может позволить броски на Мнезис против Силы воли Наг для любого Моколе, кто знает, что Наги живы. В дополнение, Моколе может заполучить шанс признать очевидную смерть, поскольку на самом деле было проведена очень тонкая работы; например, если Моколе столкнулся с останками пресловутого человека, пожирателем людей из Костегрызов, который, казалось, случайно задохнулся из-за куска мяса. Во многих случаях Рассказчик может позволить Моколе сделать бросок Мнезиса, чтобы осознать причастность Наг к произошедшему. Только действуйте так, однако, если вы заинтересованы в полном изучении сюжета Наг - Наги не выжили бы, небрежно заботясь о своей тайне, и, конечно же заметая, если Моколе начнет распространять слухи. Наг лучше всего использовать сознательно, а не как наполнитель для сюжета.

Надежда

Солнце садилось. Морвангу стоял неподвижно на корточках рядом с пеплом от костра. Джеффо стоял рядом с ним. Питер расхаживал рядом в форме Глабро. Сбежать было бы трусостью. Остаться - значило умереть.

Как много Гару погибли таким образом? Он задумался впервые о Гару, кто погиб на Войнах Гнева. Как много из них защищало другие племена?

Была ли это новая битва в Войнах Гнева?

Маму поднялся на выступ и сердце Питера упало в пятки. Коготь был размером с пони, его глаза горели с яростью. Рядом с ним пришли шестеро других Гару и дюжина динго. Маму свирепо посмотрел на Питера и прорычал Вызов. Питер ответил ему. "Маму, мы не причиним вреда. Я - Питер Уорд из Септы Ручья Таддл из Стеклоходов. Наши племена в мире. Позволь нам продолжать дальше."

"Сдохни, любитель Вирма! Умри! Умри!" Он надвигался с открытой пастью.

Два Моколе были непоколебимы. На поверхности сознания Питер ощутил поток из моря памяти. "Питер," - услышал он шепот Джеффо, - "Твои предки..." В сознании Питера появился образ Касси, смеющейся над обсуждением какой-то истории. Старик в деловом костюме, но больше он ничего не знал. Что они делали? Видения приходили и уходили.

Маму был среди них. Питер подумал о единственной вещи, что могла спасти их всех.

"Я сдаюсь, мозучий Коготь!" Он обратился обратнo в Хомида и бросился в ноги монстру.

Подтверждая Почетную Капитуляцию. Так, как гласил Закон долгие зоны лет. Маму остановился. Его стая окружила их, принимаясь к Питеру на предмет страха. Морда пробежала по его лицу, другая в промежности. "Его действие - достойно," произнес один из голосов среди Гару, подчеркивая это больше для динго, нежели для Питера, чтобы они поняли. "Мы не убьем." Стая начала расходиться. Теперь Питер стоял лицом к лицу к ним, неспособным напасть, пока оба Гумагана продолжали стоять. На краю своего сознания он ощущал мужчин, женщин, волков в лесах, городах, битвах, посреди грязных улиц, во времена Ледникового Периода...

"НЕТ! Я - Альфа! Я приказываю! Я говорю УБИТЬ!! УБИТЬ!!" Рычал Маму. "УБИТЬ!!"

Он набросился на Питера.

Но тут же остановился. Что-то было на его пути.

Это был серый волк. Откуда он здесь взялся? Питер присмотрелся, также как и Когти. Он услышал первым около-человеческую речь Ярости Улиц. "Предок."

Это был не волк, но Волк. Питер узнал в глубинах своей души, что это был Он, Прародитель Гару.

"Первый Среди Нас Всех... Мы приветствуем тебя." Это был Множество-Воев, рассказчик Когтей. Замолчавший Маму лишь кивал, соглашаясь с ним. "Твое присутствие - честь для нас."

"Я почтен, что каждый из вас помнит меня. Вы - Мои Дети."

"Отец, мы все одной Крови. Что связывает и тебя с нами?" Древнейший волк оглядел каждого из них в свою очередь.

"Мы и вправду одной крови. Все мы - дети Матери Гайи. Ее покой заключен в каждом из нас."

"Благодарим тебя, Прародитель Волк. Почему ты пришел сюда?"

"Я пришел покончить со временем Войн Гнева. Сегодня они навеки останутся только в Памяти. Внимайте моему..." Его перебил вой.

"Хорошо! Хорошо! Убить созданий-ящериц! Отец сказал убить ящериц! УБИТЬ!! УБИТЬ!!" Маму неистовствовал. "УБИТЬ СЕЙЧАС ЖЕ!! Я..."

"Молчать, мое дитя. Внимайте моим словам. Вы

не волки, лишь псы. И племя драконов - первенцы Матери. Больше вы никого из них не убьете. Они - Память Матери, и, если вы внемлите им, вы сможете вернуть Минувшее. Войны Гнева закончены. Начните же исцелять Гайю." Его облик замерцал и исчез.

"Брат Гару?" Питер моргнул. Это был Множество воев. "Я... Я практически не могу говорить. Ты видел то же самое, что и мы?"

"Да. Да, я видел." Это было то, что нужно было сказать.

"Это был Предок. Он говорил с нами всеми..."

"Мы должны делать, как он сказал." Питер пытался повторить трепет в голосе и почтение в голове как у Когтей.

"Это те Драконы, о которых он говорил?"

"Именно, и они называют себя Гумаган. Их имена..." Он задумался, подбирая нужные слова, чтобы перевести, - "Согревающий-В-Темноте и Ищущий-Другие-Пути. Они знают много тайн."

Маму завыл громко и протяжно, встряхивая головой. Напоследок, он прорычал разбито слова своей пастью в Хиспо. "Этого не может быть. Я ухожу. Моя стая, следуйте за мной."

Но никто не ушел.

"Это решает проблему лидерства," - заявил Ярость Улиц. Он обратился в хомида. "Вау, какое прекрасное ощущение. Вот же мерзкий гад. Тебя зовут Питер?"

"Питер Уорд, Септа Ручья Таддл."

"Где это?"

"Торонто. Канада."

"Долгий путь у тебя был, не так ли?"

"Да. Ух... Точно."

Джеффо подошел к разговаривающим Гару. "Добрень. Скажите, вы знаете, что Гару сказал Моколе, когда впервые встретил его?"

Питер вздохнул. Мудрость Гайи.

•••

Позже, он сел рядом с Морвангу, когда восходило Солнце. "Отец?"

"Да, сынок?"

"Почему появился Предок? Вы ведь что-то сделали с этим, не так ли?"

"Нет. Ты сделал. Его нет в моей Памяти. Но он есть в твоей, во всей вашей."

"Как же он говорил с нами? Он же не был призраком."

"Нет. Он никогда не умер."

"Что ты имеешь в виду? Прародитель Волк жил в... Ледниковом Периоде, ведь?"

"Он живет в тебе."

"Но как... Как мы могли увидеть его?" Почуять его? "Как это может быть, чтобы он был таким реальным?"

"Это обряд. Память может гулять. Разве не так?"

"Но... Это ты заставил его сказать это? Остановить их?"

"Я не могу заставить его что-то сказать. Это все было правдой."

"Спасибо."

"Не благодари меня! Я спасал свою собственную шкуру. Спасибо, что в тебе столько доброты. Вот и вся разница."

"Я думаю мы достаточно поговорили с этими Когтями."

"Мы достаточно вспомнили тоже."





Закат: Знание драконов

Помни. Драконы живут. Внутри нас.
— Питер Дикинсон. Полет драконов.

Шаблоны персонажей

С самого начала времен, Моколе любили своих детей. Все различные Фера оплачивают честью и уважением к своим предкам и старейшинам, но ни один из Бэте не может похвастаться большей родительской любовью к своим потомкам, чем любовь Моколе к их молодняку. Хотя Моколе не укрывают своих детей и делают все возможное, чтобы их молодняк был готов к ответственности за Мнезис, они по-прежнему проявляют большую защиту по отношению к своим будущим поколениям.

Это именно что рефлекс, в котором они нуждаются. Несмотря на религиозное почтение Моколе к прошлому, не все ответы лежат на заре истории. Ключ к укрытию и защите Матери лежит в рождающихся поколениях, тех, кто склонен смотреть в будущее, а также в прошлое. Если Племя Дракона будет терпеть и защищать Память, им нужны молодые, молодые драконы.

Весеннее небо: Военный дипломат

Цитата: Успокойся, здоровяк. Белый флаг. Перемирие. Соображаешь? Хорошо. Я не пришел сюда просто смотреть на бой - я могу делать это где угодно.

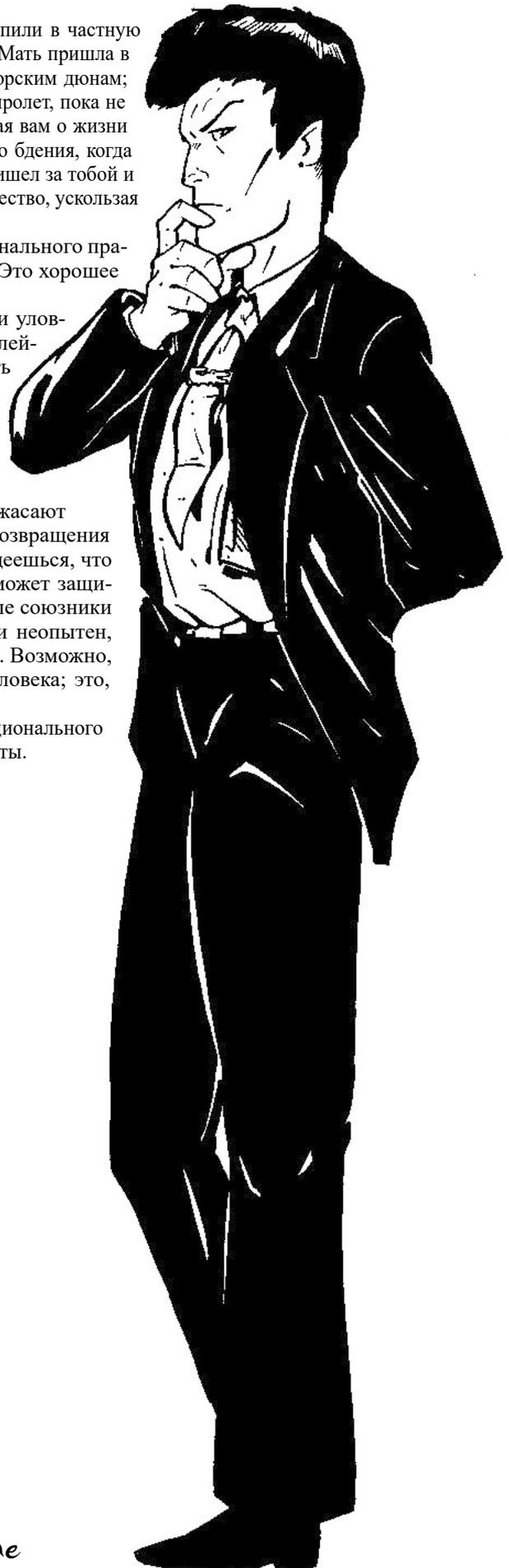
Предыстория: Вы росли как дитя с привилегиями и поступили в частную школу. Отец был крупной шишкой, мама же и рядом не стояла. Мать пришла в школу, когда вам было четырнадцать и забрала вас с собой к морским дюнам; там она сказала ждать ее и покинула вас. Вы ждали сутками напролет, пока не появились видения. Голос Дракона звучал среди волн моря, ведая вам о жизни прошедшей через эпохи времени. Одним утром во время вашего бдения, когда взошло Солнце, вы превратились в дракона. Выводок матери пришел за тобой и обучил тебя Старым Путям. Ты вернулся в школу, в людское общество, ускользая дальше и затем открывая свой бизнес.

Сейчас вы небольшой чиновник в администрации национального правительства, что позволяет вам путешествовать "по делам". Это хорошее прикрытие.

Концепт: Старшие нашли тебя, и со своими "людскими уловками" ты - прекрасный агент Моколе среди двуногих. Тяжелейшие миссии для других перевертышей, ты можешь решить посредством контактов с Воронами, Тиграми и Макара. Кроме Гару — это теперь совсем другая история. Но когда-нибудь — возможно. Если они принесут такие же плохие вести, как молвит Память, тогда тебе возможно стоит принять их на свою сторону.

Заметки к отыгрышу: Твои боевые способности ужасают даже по меркам Моколе, но ты пытаешься обойтись без возвращения к старым войнам. Осведомленный о нуждах Матери, ты надеешься, что сформированные тобой союзы с другими дикими Бэте поможет защититься от Монстров из Глубокой Тени. Твои многочисленные союзники и контакты разбросаны по всему Миру Тьмы. Ты молод и неопытен, но ты немного знаешь о своих потенциальных противниках. Возможно, против вас наиболее эффективный враг - близорукость человека; это, безусловно, то, с чем вы не готовы сражаться.

Снаряжение: Паспорт, официальные бумаги из вашего национального правительства, пистолет Тес-9, деловой костюм, кредитные карты.



Моколе		
Имя:	Порода: Хонида	Выводок:
Штрок:	Течение: Чжун Пуя	Вариа: Керн
Хроника:	Покровительство: Турь Чуи	Концепт: Военный дипломат
Атрибуты		
Физические	Социальные	Ментальные
Сила: ●●●●	Обищие: ●●●●	Восприимчив: ●●●●
Ловкость: ●●●●	Манипулирование: ●●●●	Интеллект: ●●●●
Выносливость: ●●●●	Внешность: ●●●●	Сообразительность: ●●●●
Способности		
Навыки	Навыки	Знания
Благотворность: ●●●●	Повиновение тайры: ○○○○	Компьютеры: ○○○○
Атлетика: ○○○○	Ремесло: ○○○○	Загадки: ○○○○
Рукопашный бой: ●●●●	Вождение: ●●●●	Раскладывая: ○○○○
Уклонение: ●●●●	Этикет: ●●●●	Язык: ●●●●
Выживание: ●●●●	Отвержение оружия: ●●●●	Языки: ●●●●
Красноречие: ○○○○	Лидерство: ●●●●	Медицина: ○○○○
Запутывание: ●●●●	Хладное оружие: ●●●●	Окультизм: ○○○○
Первоначальное видение: ○○○○	Исполнение: ●●●●	Политика: ●●●●
Угнетение порядка: ●●●●	Скрытность: ●●●●	Ритуалы: ○○○○
Хитрость: ●●●●	Высказывание: ●●●●	Естественные науки: ○○○○
Преимущества		
Детали биографии	Дары	Дары
Семейники: ●●●●	Рокеров издан:	
Контакты: ●●●●	Ева:	
Менедж: ●○○○		
○○○○		
○○○○		
Истек		
Сила	Ярость	Здоровье
●●○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○○	Пустик: -1 □
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Боль: -1 □
Честь	Знание	Два травма: -2 □
●○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○	Три травма: -2 □
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Четыре травма: -5 □
Мудрость	Сила воли	Никаут: □
○○○○○○○○○○	●●●●○○○○	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	
Вис		Куб смерти
		Дополнительный кубик при определении инициативы

Иолуденное солнце: Мистик Законодержец

Цитата: *Солнце не сворачивает со своего пути. Тебе стоит последовать его примеру.*

Предыстория: Вы выплупились в сияющий полдень в кладке у австралийского водоёма и поспешили в воду. Река была полна рыбы, и вы чувствовали себя уютно. Мама суежилась возле вас больше чем с остальными, но вы этого почти не замечали. Достаточно стойкий, чтобы выжить, вы никогда не чувствовали множество глаз, следящих за вами.

В реке появился новый, мерзкий вкус, после пришли дожди и ушли. Порча уничтожила рыбу. Затем пришли двуногие. Гром среди ясного неба и Мама кро-воточит и лежит, не шелохнувшись, как и остальная группа. Ярость заполнила впервые и двуногие побежали от появившегося живого Тираннозавра. Они не смогли далеко убежать.

Мясо людей было вкуснее, чем могла быть рыба.

Пока вы праздновали триумф, Коронованный нашёл вас. Вас обучили об-рядам, что наполнили вас мудростью тысячи предков и законам, которым эоны лет. Теперь вы направляете мудрость для своей работы; это огонь, что наполняет ваши мышцы, и приводит вас в движение. И вы можете двигаться куда быстрее чем нужно.

Концепт: Ты служишь своей группе как законодержец. Вы молоды для судьи; у вас есть некие знания о Законах, но вы хотите узнать больше об этом. Вы уже проводили суд над несколькими Собирателями и ваши услуги нужны вывод-кам, поскольку хорошего судью нелегко найти. Ваш Гнозис позволяет вам стоять. Будьте суровы, как того заслуживают нарушители законов, но спра-ведливы. Вы можете расслабиться в компании Собирателей, и насладиться обществом ваших членов выводака.

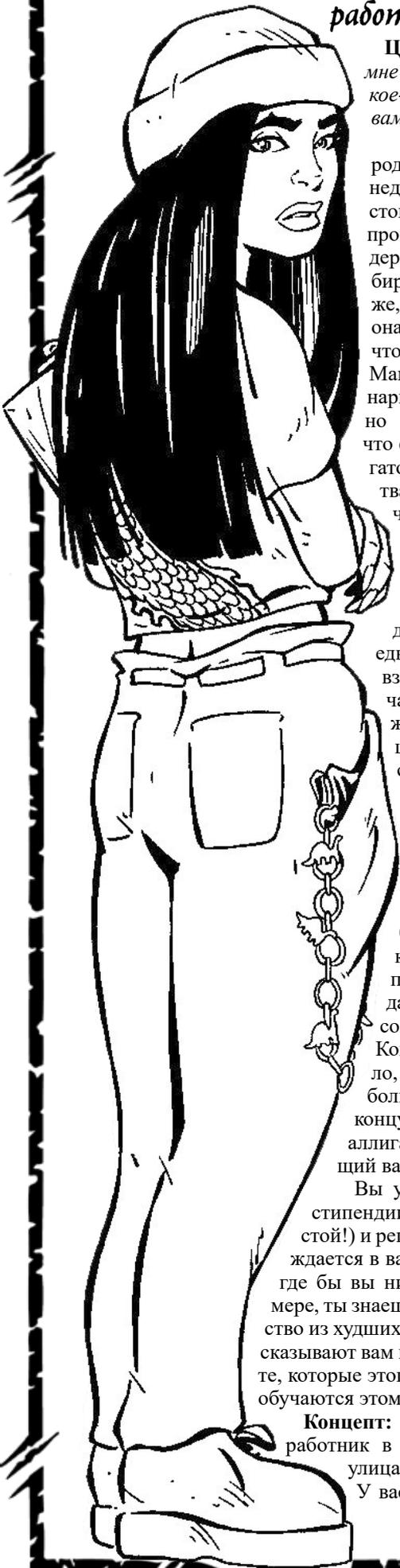
Заметки к отыгрышу: Вы говорите медленно и обдуманно; некоторые из них ошибочно принимают его за недостаток сообразительности, но это простое желание точно сказать так, как вы это чувствуете. Ваша быстрая речь искажает слова. Вы также относительно медленны и взвешены в своих движениях - вы осторожно исследуете ситуацию, и щепе-тельно наблюдаете со своей точкой зрения. Когда вы предпочита-действовать, вы быстрее чем любая змея.

Снаряжение: Нательные рисунки, любимые камни, посох власти.



Имя: Шюколё		
Порода: Сумя	Выходок: Кари	
Телеше: Гумгаи	Вария: Кари	
Покровительство: Личной том	Концепт: Мистик законодержец	
Атрибуты		
Физические	Сенсорные	Ментальные
Сила: ●●●●●	Обоняние: ●●●●●	Восприимчивость: ●●●●●
Движность: ●●●●●	Манипулирование: ●●●●●	Интеллект: ●●●●●
Выносливость: ●●●●●	Внешность: ●●●●●	Сообразительность: ●●●●●
Способности		
Иллюзии	Имажи	Знания
Блуждающая: ●●●●●	Поманье зрелищ: ●●●●●	Компьютеры: ●●●●●
Алгебра: ●●●●●	Ремесло: ●●●●●	Загадки: ●●●●●
Руководный бай: ●●●●●	Вождение: ●●●●●	Расследование: ●●●●●
Уклонение: ●●●●●	Этикет: ●●●●●	Законы: ●●●●●
Эмпатия: ●●●●●	Отвертывание орудия: ●●●●●	Языки: ●●●●●
Красноречие: ●●●●●	Лидерство: ●●●●●	Медицина: ●●●●●
Запутывание: ●●●●●	Холодное оружие: ●●●●●	Окультизм: ●●●●●
Перебывание вистии: ●●●●●	Исполнение: ●●●●●	Политика: ●●●●●
Угнетение перьями: ●●●●●	Скрытность: ●●●●●	Ритуалы: ●●●●●
Хитрость: ●●●●●	Выживание: ●●●●●	Естественные науки: ●●●●●
Преимущества		
Детали биографии	Дары	Дары
Фетиш: ●●●●●	Сверстие мясли:	
Толем: ●●●●●	Истина Олодумара:	
Лагова: ●●●●●		
●●●●●		
●●●●●		
Имена		
Сила	Ярость	Зеро
●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	Пустак: -1 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Боль: -1 <input type="checkbox"/>
Честь	Душа	Легтрама: -1 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	Травма: -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Митрама: -2 <input type="checkbox"/>
Мудрость	Сила воли	Увече: -5 <input type="checkbox"/>
●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	Нокат: <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Куб самца
Вис		Вычитите один кубик из
●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	запаса кубов, связанных
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	со Тьмой

Заходящее солнце: Социальный работник



Цитата: Не плюйте мне в лицо. У меня есть кое-что, что я должна вам рассказать.

Предыстория: Вы родились прямо здесь, недалеко от болотистого юга, где бабушка проводила детство, выдергивая сорняки и собирая помидоры. Позже, она жила в городе, и она была теми руками, что тебя поднимали, - Мама была зависима от наркотиков, а Папа давно ушел. Вы считали, что ее рассказы об аллигаторах, хитах и других тварях были созданы, чтобы развлечь вас.

В одно лето, однако, вы оба поехали в Грэйхаунд, летний домик, к дяде, которого вы едва помнили, он взглянул на вас и начал рассказывать то же самое. Они путешествовали вместе с вами в вонючем, заполненном жуками болоте, и вы вдруг поняли, что были здесь раньше. У каждого дерева, каждого ручья, была привязанность к памяти: рабство, полет, битва, свобода, работа, игра и ваш собственный народ. Когда солнце утонуло, вы все больше и больше вспоминали. К концу истории появился аллигатор, сопровождающий ваших родичей.

Вы учились в школе по стипендии (история была простой!) и решили, что дракон нуждается в вас больше здесь, чем где бы вы ни были. По крайней мере, ты знаешь основы. Большинство из худших детей на улицах выказывают вам некоторое уважение; те, которые этого не делают, ну, они обучаются этому.

Концепт: Вы социальный работник в приюте на темных улицах большого города. У вас нелегкая жизнь, и,

как Моколе, вы чувствуете угрозу и отрекаетесь от Солнца в этом человеческом царстве камня и бетона. Однако и самый ценный ресурс в мире здесь - новый Моколе. Неожиданные родичи из южных ферм и войны Третьего Мира поселились здесь, и выводок послал вас найти Драконью Кровь в городе.

Заметки к отыгрышу: Вам нужен ваш высокий гнозис, чтобы не взорваться в Ярости от жестокости и глупости человеческого общества. Моколе может есть человеческую плоть, но они не могут терпеть ненужных страданий. Вы будете бесконечно разочарованы в своих попытках найти и помочь потерянным птенцам до того, как Гару или Растворитель достанут их. Однако каждый, кого вы находите, является бесценным сокровищем. Вы развили осознание других Пробужденных на темных городских улицах, где вы работаете, и поняли, что нецелесообразно отбирать каждый Лик, с которым вы встречаетесь. На самом деле, некоторые из них являются культивированными и неподвластными существам с просвещенным интересом к продвижению общества своей человеческой добычи. Кроме того, рассказчики дважды приводили вас к судорожным детям, которые были Гару, а не Моколе.

У вас не так много Мнезиса, и вы не знаете столько о жизни Моколе, как должны были - бабушка ушла вскоре после того, как вы поступили в колледж. Единственное, что вы знаете, это то, что каждый из Родичей Драконов слишком дорог для приводов, наркоты и банд, чтобы достать их.

Снаряжение: Драконий кристалл, верительные грамоты, мобильный телефон, фургон, квартира с отдельной спальней.

Моколе

Имя:	Порода: Хомид	Выводок:
Шрек:	Теченье: Моколе-мембе	Вариа: Халлати
Хроника:	Покровительство: Обергошай Концепт: Социальный работник	

Атрибуты

Физические	Сила	●●●●●	Обычные	●●●●●	Ментальные	Восприимчивость	●●●●●
Ловкость	●●●●●	Манипулирование	●●●●●	Интеллект	●●●●●	Сообразительность	●●●●●
Выносливость	●●●●●	Вещность	●●●●●				

Способности

Идологии	Идеологии	Знания			
Благотворность	●●●●●	Политика	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесла	●●●●●	Загадки	○○○○○
Руководный бой	●●●●●	Вождение	○○○○○	Раскладывание	●●●●●
Уклонение	○○○○○	Этикет	○○○○○	Языки	●●●●●
Эмпатия	●●●●●	Отверженные оружие	●●●●●	Медицина	○○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	●●●●●	Окультизм	○○○○○
Запутывание	●●●●●	Холодное оружие	●●●●●	Политика	○○○○○
Параметрический	○○○○○	Исполнение	○○○○○	Ритуалы	○○○○○
Угнетение порядка	●●●●●	Скрытность	●●●●●	Естественные науки	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○		

Ирригуэстива

Детали биографии	Дары	Дары	
Создания	●○○○○	Отлучающее крещение	
Контакты	●○○○○	После Матери	
Мнезис	●○○○○	Разговор	
Ресурсы	○○○○○		

Исход

Слава

●○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Честь

●○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Мудрость

●○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Вис

□□□□□□□□□□

Ярость

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Сила

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Сила воли

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Здоровье

Пустяк

□

Боль

-1 □

Легкая

-1 □

Травма

-2 □

Митрава

-2 □

Учые

-5 □

Нокант

□

Куб самца

+1 кубик на защиту остальных, отступление или следование приказам

Полуночное солнце: Поэт Трицераттонс

Цитата: Лепестки опадают, также и мы.
Но какова ни была судьба, выстоим мы.

Предыстория: Вы вылупились из яйца как ящерица на американском юге. Солнце, песок и пережевывание крыс было вашим миром, пока одной ночью гигантское создание не начало преследовать вас. Вы сражались безумно, и вы начали изменяться, стали таким большим как песочные дюны и Ярость грохотала через ваш клюв, размахивая рогами перед двухногим.

Он улыбнулся и засмеялся. Он зашипел на вас, и вы поняли, что он говорит на языке, что вы уже знали. Он был другом, сказал он, перевертышем, происходящим, как и вы, от Королей, чей облик вы приняли, что путешествовали под десятью тысячами солнц в ночной пустыне. Он поведал вам о знаниях и легендах Моколе, и вашем солнечном покровительстве, безумном трикстере, Полуночном Солнце.

Вскоре вы встретили местный выводок и пытались ходить как двуногие в ближайшем мелком городке. Там было шумно и воняло. Даже в “резервации”, где людские Родичи жили, было противно. Пустыня могла сказать вам больше.

Концепт: В человеческом облики вы бродяга, что обходит по краям небольшие города. В облике же



Моколе

Имя:	Период: Суна	Выводок:
Штрос:	Течение: Моколе-мембе	Вария: Утехи
Хроника:	Покровительство: Сияющий	Концепт: Поэт Трицераттонс

Атрибуты

Физические	Семейные	Ментальные
Сила: ●●●●●	Облик: ●●●●●	Восприятие: ●●●●●
Ловкость: ●●●●●	Манипулирование: ●●●●●	Интеллект: ●●●●●
Выносливость: ●●●●●	Веселость: ●●●●●	Сообразительность: ●●●●●

Способности

Навыки	Навыки	Знания
Бдительность: ●●●●●	Повышение интриг: ●●●●●	Компьютеры: ●●●●●
Атлетика: ●●●●●	Ремесло: ●●●●●	Загадки: ●●●●●
Рукопашный бой: ●●●●●	Вождение: ●●●●●	Раскладывание: ●●●●●
Уклонение: ●●●●●	Этикет: ●●●●●	Закон: ●●●●●
Эквипаж: ●●●●●	Отвержение оружия: ●●●●●	Язык: ●●●●●
Красноречие: ●●●●●	Литература: ●●●●●	Медицина: ●●●●●
Запутывание: ●●●●●	Холодное оружие: ●●●●●	Окультизм: ●●●●●
Пребывание в тени: ●●●●●	Исполнение: ●●●●●	Политика: ●●●●●
Угнетение порядка: ●●●●●	Скрытность: ●●●●●	Ритуалы: ●●●●●
Хитрость: ●●●●●	Выживание: ●●●●●	Естественные науки: ●●●●●

Преимущества

Детали биографии	Дары	Дары
Солнечники: ●●●●●	Целуха	
Мнезис: ●●●●●	Духи снака	
Обряды: ●●●●●		
Погово: ●●●●●		

Искет

Сила	Ярость	Здоровье
●●●●● ○○○○○	●●●●● ○○○○○	Пустик -1 <input type="checkbox"/>
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	Боль -1 <input type="checkbox"/>
		Летящая -1 <input type="checkbox"/>
Честь	Знание	Травма -2 <input type="checkbox"/>
●●●●● ○○○○○	●●●●● ○○○○○	Мягкая -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	Ученые -5 <input type="checkbox"/>
		Нокрут <input type="checkbox"/>
Мудрость	Сила воли	
●●●●● ○○○○○	●●●●● ○○○○○	
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	
Ван		
●●●●● ○○○○○		
□□□□□ □□□□□		

Куб судьбы

+1 кубик когда сталкивается с бездежными ситуациями

Ядозуба вы осторожный и успешный охотник, обитающий в малоприспособленных для людей условиях. Как Моколе, вы наблюдающий за звездами, астроном-любитель, поэт и рассказчик. Цветы не просто приятны – они вкусно пахнут после очередного дня сочинения новой саги.

Заметки к отыгрышу: Вы рассказываете истории о Моколе и Королях своему выводку и родне, обучаете молодяк их наследию. Вы смешиваете Мнезис и свое воображение. После всего, что вы сделали, это ведь по-прежнему история о Моколе, не так ли? Если они не могут определенно сказать, что было правдой, а что ложью, им стоит научиться соображать своей собственной головой.

Вы мирный и тихий большую часть времени, солнечный, охотящийся, отдыхающий и смотрящий из Многих Звезд. Когда вас побуждают к действиям, вы становитесь страшным бойцом, пусть и немного замедленным.

Снаряжение: Камень на солнце, нора, ветвь с цветами, людская одежда (утраченная в нору), народное ожерелье.

Летнее небо: Искатель знаний Мнезиса

Цитата: *Вы говорите, как Касйяна. Кто это? Король, правивший этой землей тысячу годами ранее. В каком смысле, откуда я это знаю?*

Предыстория: Вы родились крокодилом на берегу реки Мадрас, но уже в момент рождения вы знали гораздо больше, чем могли. Ваши солнечные сны были наполнены грезами, в которых вы ходили, словно человек и были вооружены золотым копьём, или прочесывали джунгли и атаковали горы в облике великого драконьего воина. Когда наступило изменение, вы уже знали больше, чем были готовы. Ваш выводок окружил вас и восторженно слушали истории из ваших видений Мнезиса. Старшие посвятили вас в Странники. Тогда вы приняли свою работу за великую задачу: объединить Моколе со всего мира через Мнезиса.

Концепт: Вы знаете, как много имеют Моколе и как много они потеряли. Вы странствуете от выводка к выводку, или от выводка к слухам о выводке, разыскивая всех Моколе обитающих на лике Матери и обучаясь их знаниям о Мнезисе и делясь ими со всеми. Нет ничего что бы вас остановило от ваших поисков, когда вы можете научиться чему-то новому (хотя многие путешествия изматывают). Когда вы можете, вы обучаете тому, чему сами научились. В противном случае, вы запоминаете это. Вы научились у двуногих как



Моколе

Имя:	Порода: Суида	Выводок:
История:	Течение: Мокра	Вария: Керне
Хроника:	Покровительство: Грима	Концепт: Искатель знаний Мнезиса

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила: ●●●●	Обаяние: ●●●●	Восприимчивость: ●●●●
Ловкость: ●●●●	Манипулятивность: ●●●●	Интеллект: ●●●●
Выносливость: ●●●●	Выживаемость: ●●●●	Сообразительность: ●●●●

Способности

Инициатива	Навыки	Знания
Бдительность: ●●●●	Повышение зрения: ●●●●	Компьютеры: ●●●●
Адаптация: ●●●●	Ремесло: ●●●●	Загадки: ●●●●
Рукопашный бой: ●●●●	Вождение: ●●●●	Расследование: ●●●●
Уклонение: ●●●●	Этикет: ●●●●	Язык: ●●●●
Экзотика: ●●●●	Отверстие оружие: ●●●●	Язык: ●●●●
Красноречие: ●●●●	Лидерство: ●●●●	Медицина: ●●●●
Защитные: ●●●●	Холодное оружие: ●●●●	Окультизм: ●●●●
Пробный жест: ●●●●	Исполнение: ●●●●	Политика: ●●●●
Угнетение порока: ●●●●	Скрытность: ●●●●	Ритуалы: ●●●●
Хитрость: ●●●●	Выживание: ●●●●	Естественные науки: ●●●●

Ирреализм

Детали информации	Дары	Дары
Сознание: ●●●●	Скорость мысли: _____	
Контакты: ●●●●	Признак уха: _____	
Мнезис: ●●●●		

Имена

Имена	Язык	Здоровье
Слава: ○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○	Пустяк: -1 <input type="checkbox"/>
Честь: ○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Боль: -1 <input type="checkbox"/>
Мудрость: ○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○	Дегрессия: -1 <input type="checkbox"/>
_____	□□□□□□□□□□	Травма: -2 <input type="checkbox"/>
_____	●●○○○○○○○○○	Миотравма: -2 <input type="checkbox"/>
_____	□□□□□□□□□□	Ученье: -5 <input type="checkbox"/>
_____	●●○○○○○○○○○	Новаут: <input type="checkbox"/>
_____	□□□□□□□□□□	
_____	●●○○○○○○○○○	
_____	□□□□□□□□□□	

Куб самца
+1 кубик когда работают коллективно ради блага Моколе

записывать свои знания: антропологи и историки захотят убить вас ради получения ваших записей.

Заметки к отыгрышу: вы веселый, дружелюбный и легкообучаемый. Люди всего мира любят вас. Если вы не нравитесь им, они никогда не найдут вас. Вы до безумия любопытны и иногда вас могут упрекнуть в ваших действиях как гордую маргитку. У вас есть союзники и контакты во многих логовах во всем мире, кто помогают вам путешествовать от одного места к другому, когда вы не можете идти (в человеческой форме) или плыть (как крокодил). Вы берете с собой сообщения, грузы и открытки от логова к логову, принося людям радость и помогая держать дела под контролем. Многие выводки устраивают Сборы и просят вас остаться. Может быть, когда-нибудь...

Снаряжение: Сандалии, удобный рюкзак с ненормально большим ежедневником, расписанным на языке драконов вашего сочинения, письма на шести разных языках, и контейнер с пищей.

Солнечное затмение: Национальный Иартизан

Цитата: *За землю и свободу! (Грохот от стрельбы автоматов)*

Предыстория: Вы родились в семье родичей, вождя вашего народа и ее мужа. Когда-нибудь вы тоже станете вождем, как они говорили. Но высокие незнакомцы забрали землю у вашего народа, убили животных, вырубали леса и цветы. Ваш народ теперь батрачит на новых хозяев, пьет алкоголь или же ничего не делает.

У стариков есть свои взгляды на вас, и однажды, когда вы уже были достаточно высоки, чтобы работать, они рассказали вам, что вы были куда большим, чем представляли. Рожденный под короной, сияющей среди полуденных звезд, вам уготована великая судьба, стать вождем-драконом, кого народ увидит впервые за сотни лет. Тогда предки покажут тебе, как принять облик дракона и пробудить дары Солнца.

“Владелец земли” прибыл после этого и выселил народ, объяснив им, что земля богата металлами, ну и она теперь не принадлежит им. Когда ваша мать возглавила протест, ее посадили в тюрьму и забили до смерти. Выжившие покинули деревню и свой единственный дом, который они име-

ли и когда-либо знали. Приютившись в трущобах и лагере для беженцев, народ нуждается в герое.

И это вы.

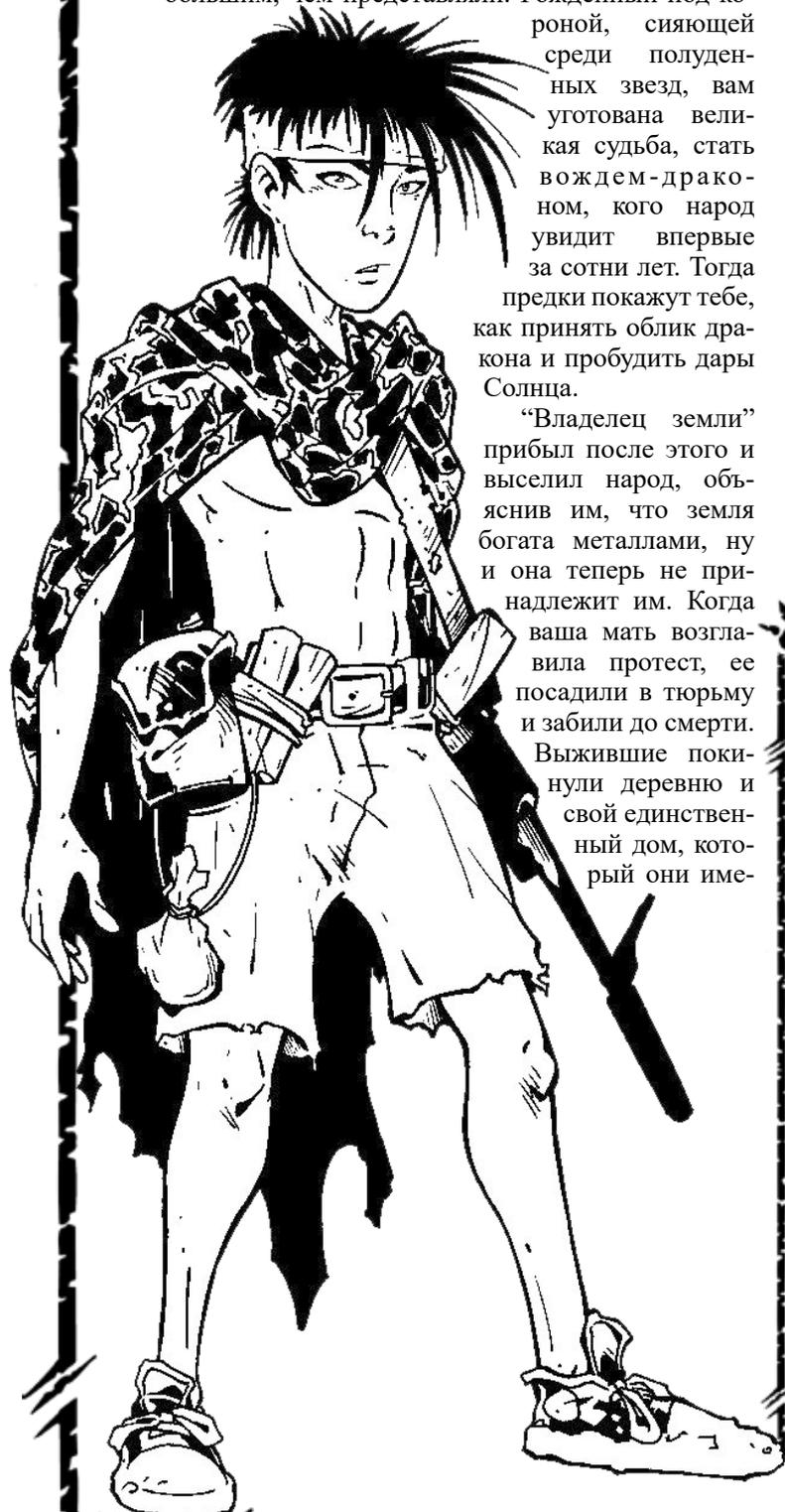
Концепт: Вы являетесь лидером национального движения повстанцев за свои права. Несмотря на вашу молодость, вы уже достигли некоторых побед над тем владельцем земли, что оставил ваше племя без дома: возможно судьбы и присяжные прислушаются к вам. Если откажутся, они могут поспорить с драконьим пламенем. Возглавляя свою команду родичей, вы принесете правосудие тем людям, кто убил вашу мать. Теперь ход за вашим противником.

Ваше племя родичей полагается на вас и почти что благоволит вас; у вас есть две любовницы среди родичей и будет возможность родить ребенка в нужное время. Вы беспокоитесь о том, что может произойти с ними, если вас здесь не окажется. Возможно, пришло время искать союзников для этой борьбы.

Заметки к отыгрышу: Вы – Коронованный, стойкий, уверенный в себе и любимый народом. Это и 75 бхат обеспечат вас чашкой кофе. Вы хотите мирного решения проблемы, стоящей перед вами, но кажется, что никого это не волнует. Вы – король, но ваше королевство – несколько тысяч людей в лачужном городке, и порядок вещей не становится все лучше. Несмотря на ваше происхождение, вы собираетесь играть в серьезную политику, и в быстром темпе.

Вы хороший боец, но все ваши действия направлены против людей. Если другие Пробужденные обратятся против вас, вы не продержитесь долго. Ваша форма Архид идеальна для войны в джунглях, но вы единственный известный вам Моколе. Должны быть и другие, они могут стать вашими друзьями.

Снаряжение: АК-47, патроны, взрывчатка, бинокль, мачете.



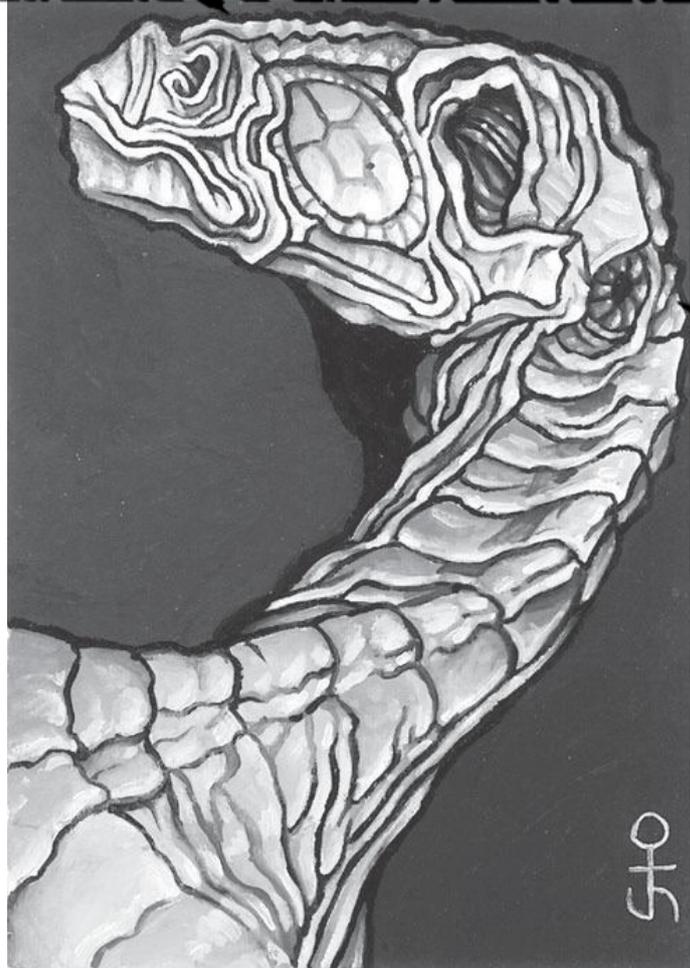
Моколе		
Имя:	Порода: Хомид	Выходок:
Игра:	Течение: Моколе-ибамбе	Варш: Сирто
Хроника:	Покровительство: Коронованный	Концепт: Национальный партизан
Атрибуты		
Физические	Социальные	Ментальные
Сила: ●●●●	Общитие: ●●●●	Восприятие: ●●●●
Ловкость: ●●●●	Минутуирование: ●●●●	Интеллект: ●●●●
Выносливость: ●●●●	Вещность: ●●●●	Сообразительность: ●●●●
Способности		
Материальные	Навыки	Знания
Бдительность: ●●●●	Понимание вещей: ●●●●	Компьютеры: ●●●●
Атлетика: ●●●●	Ремесло: ●●●●	Загадки: ●●●●
Рукопашный бой: ●●●●	Вождение: ●●●●	Расследование: ●●●●
Уклонение: ●●●●	Этикет: ●●●●	Язык: ●●●●
Эмпатия: ●●●●	Отверженные оружие: ●●●●	Медицина: ●●●●
Красноречие: ●●●●	Лидерство: ●●●●	Окультизм: ●●●●
Запутанность: ●●●●	Холодные оружие: ●●●●	Политика: ●●●●
Пробитый металл: ●●●●	Исполнение: ●●●●	Ритуалы: ●●●●
Угнетение порядка: ●●●●	Скрытность: ●●●●	Естественные звуки: ●●●●
Хитрость: ●●●●	Выживание: ●●●●	
Преимущества		
Детали биографии	Дары	Дары
Родня: ●●●●	Водоневлечение: _____	
Мнезис: ●●●●	Явь: _____	
_____	Звонящие ягли: _____	

Качества		
Слава	Ярость	Зароки
● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	Пустяк: <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	Боль: -1 <input type="checkbox"/>
Честь	Сила	Летария: -1 <input type="checkbox"/>
● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	Травма: -2 <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	Митрава: -2 <input type="checkbox"/>
Мудрость	Сила воли	Ущевье: -5 <input type="checkbox"/>
● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	Новоут: <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	
Вит		Куб самца: <input type="checkbox"/>
		+1 кубик на броски пока светит Солнце

Знаменитые Моколе

*Сал-Афсан. Смотрящий в Даль.
Скрывающий из выводака Сердце Земли.*

Короли правили бесконечно долго, их идеи и верования менялись также медленно, как и движения континентов. Афсан был другим. Яркая молодая рептилия, он вылупился под сокрытым небом и был принят как мистик, поклоняющийся Гайе, в ближайший выводок. Он давал предсказания, основываясь на движениях звезд и выучился в смотрителя за небом. В течение длительного морского путешествия он долго наблюдал за небесными телами и создал новое устройство, чтобы видеть небесную картину более ясно – «Дальнозор» или же телескоп. С этим инструментом он выдвинул идею, что планеты двигаются по орбитам относительно Солнца, а совсем не Гайи. Его обвинили в ереси культа Гайи и Полуденные Солнца вынесли свой приговор, связав с его покровительством – Афсан был ослеплен в качестве наказания. Доказательства его теории нельзя было игнорировать, и со временем он был оправдан. Афсан был одиночкой, ответственным за знания о структуре Солнечной Системы среди Моколе. У него было восемь детей, двое из которых стали уважаемыми учеными. Его инструмент, «дальнозор», был привычным оборудованием до наступления Великой Работы. Трагично, несмотря что Моколе по-прежнему помнят историю Сал-Афсана, люди были вынуждены пройти через этот урок снова.



Радостная Охотница, Поражающая из Выводка Золотых Иляжей.

Короли любили климат, которому сейчас соответствует ситуация на американском юге. Одним из их городов был Золотые Пляжи, расположенный на территории современной Флориды. Радостная Охотница родилась там в середине Мелового периода. Ее мать была могущественной Коронованной, а отец-родич был солдатом. Она знаменита, тогда ее воспринимали как самого бесстрашного и устремленного хищника, каких было довольно много в Меловом периоде. Ее формой Архид был раптор, но она любила охотиться в форме Драхид, заботясь об оружии, что она сама делала, испытывая его в схватках. Он охотилась даже на молодых созданий, млекопитающих, когда они были вредителями в городах Королей.

Радостная Охотница успела оставить после себя семь кладок яиц, из двух этих кладок появились истинные Моколе и многие живущие сейчас Моколе берегут ее Мнезис. Сияющий Волна без краев шутит, что ему обидно, что Радостная Охотница не убила еще больше млекопитающих, когда она могла это сделать.



Морвангу.

Морвангу родился после Великой Войны, когда Время Снов было потрясено смертными криками Буньип и земли смерти содрогались в войне с самими собой. Тучи затемнили небо, и великая буря дождем обрушилась на землю. Его настоящее имя Абрахам Миллер, но для группы речных аллигаторов он стал Морвангу. Улунган (Арнемленд) был его домом, посреди пустошей северного побережья Австралии. Старая женщина, распознавшая знаки, вскорости узнала, что он был Гумаганом. В канун своего совершеннолетия, он получил священные шрамы и вошел в грезы, откуда он вернулся в облике горбатого и травоядного зверя из времени снов, и прошел свой путь с Человеком Вараном под луной.

Морвангу продемонстрировал, что он был куда большим чем перевертыш. Он провел много лет среди стариков из групп Улунгана, просеивая истории и грезы, чтобы восстановить знания, которые, как белые вторженцы надеялись, исчезли. Его могучий Мнезис позволил ему увидеть те времена, что предшествовали приходу беломордых, но одно воспоминание всегда избегало его – Судьба Волару и выводка Чешуи-Многих-Цветов. Он искал прояснения ее судьбы среди многих рассказиков. И таким образом он стал мастером обрядов и знаний Кури. Он отправлялся так далеко, что находил Буньип, прежде чем они навсегда покинули этот мир.

Морвангу понял, когда он услышал о Войне Слез, что Гару убьют любого Гумагана, которого они найдут, и потому накладывал мощную магию, чтобы избежать этого.

Дядюшка Понедельник, Великий Аллигатор, Заклинающий Людей Эверглейда, Скрывающий Выводок Реки из Травы.

Семинолы, потомки индейцев Мускоги, кто сбежали в болота Флориды, приветствовали сбежавших рабов. Дядюшка Понедельник, названный в честь дня своего рождения, был рожденным в Африке Моколе, кто пересек океан, чтобы защитить свой народ. Когда правительство Соединенных Штатов приняло «Договор» Разделения Пэйна на территории Семинолов в 1835 году, вождь родичей Осцеол поднял восстание, заполучив поддержку Гару Миканопи из Уктена и Прыгуна из Вендиго. Они повели силы Майора Фрэнсиса Дэда через Эверглейдс, где данное белым людям оружие Растворителя убило многих из Семинолов. Когда Гару перекрыли пути отступления, Дядюшка Понедельник принял облик огромного аллигатора и призвали сотни чешуйчатых родичей себе на помощь. Из ста восьми человек Дэда только одному человеку было позволено сбежать. Дядюшка Понедельник был Хомидом Восходящим Солнцем из выводка Конго и оставил много шрамов на жителях Конго. Он и его дикие Моколе иногда объединялись с Гару в момент необходимости, сдерживая федеральные силы до 1842 года, когда правительство отозвало свой договор. Его Выводок Реки из Травы по-прежнему бережет древнее логово в глубинах болот. Дядюшка Понедельник погрузил себя в Сон Дракона, и Река из Травы уверяют, что они знают, как вновь пробудить его, когда он будет нужен.





Его работа была настолько потрясающей, что несколько Гару встретившие Морвангу искренне считали, что он не может быть кем-то иным, кроме как старым Кури.

Морвангу было пятьдесят, когда его дочь родила истинного Моколе, сына Джеффри Миллера, или же “Джеффо”. Он взял мальчика в свои руки, но скоро осознал, что Джеффо ничего не принимал всерьез. Джеффо поддерживал Кури смехом, иначе же они не могли ничего делать, кроме как плакать.

Морвангу и Джеффо осознали, когда Странник принес вести с Амазонской Войны, что война принесла мир между Гару и Моколе, или явное перемирие, согласно рассуждениям Джеффо. Солнце привело Питера к ним, а их к Питеру. И они смогли обучить Питера природе Племени Дракона.

Хей Лунгрэн, Шунь Чун из выводка Семь Жемчужин

Китайские аллигаторы – вдумчивые создания; находясь на грани вымирания их варна использует их как вынужденных солдат и вдумчивых философов. Хей Лунгрэн родилась в гнезде аллигаторов в бассейне Янцзы и сразу же начала бороться за свою жизнь: на ранней стадии, для убежденных «коллекционеров» с быстрой хваткой, такой образец не стоил бы проблем. Она выросла взрослой особью, охотясь в грязи реки и скрываясь из поля зрения: эпоха военачальников была небезопасной для всех.

Ее первое превращение произошло в ходе Второй Мировой Войны, когда ближайшая деревня была уничтожена солдатами Гоминьдан и несколько выживших прятались в болотах. Услышав их молитвы к великой матери, Хей Лунгрэн вошла в транс Мнезиса и оберну-

лась гребнистым и рогатым драконом, который направил беженцев в безопасное место, в спрятанную долину, что она помнила давным-давно. Когда Мао стал куда худшим тираном, она нашла ближайший выводок, Потомков Семь Жемчужин, и с помощью умных родичей, они организовали на этой территории коммуны с родичами. Ее Мнезис стал тактическим преимуществом в ее противодействии с Куэй-дзинами, техномантами, намеренными уничтожить ци драконьего гнезда, и демонами ярости, откормленными на насилии и страхе. Куэй-дзины, кто без конца питались трупами в лагерях смерти и увеличивали свою мощь, были ужасной угрозой. Сегодня она остается крайне нетерпимой к любым вампирам, и простое упоминание о нежити может повергнуть ее в ярость.

После смерти Мао, она впала в Сон Дракона и пробудилась только несколько лет тому назад, предпочтя оставить дела выводка родичам и другим драконам в выводке. Недавней угрозой выступили плотины на реке Янцзы, став достаточно серьезной проблемой для ее родичей, чтобы пробудить ее.

В своем людском облики это маленькая, сорокалетняя женщина с прической в пучок и традиционными крестьянскими блузкой и брюкам. В своей форме аллигатора, она такая же маленькая, но ловкая и быстрая. В своей форме Архид она огромный чи'лунь с королевским гребнем, длинными когтями и перламутровой, огненной жемчужиной на ее лбу. Она иногда путешествует по Азии и возможно ищет схваток с созданиями тьмы, в поисках справедливости для своих людей, или же изучая давно забытые горные тропинки и дороги в болотах.

Рука Солнца, Зрима из выводка Канпур

Макара являются движением народа, дипломатами и посредниками Моколе. Рука Солнца выделяется даже среди своего народа той энергией и успешны-



ми маневрами на сложных полях отношений между людьми и Макара.

Родившийся в выводке гариалов поблизости Канпура в Индии, Рука Солнца видел, как люди осушают болота и рассаживают все больше и больше бобовых полей. Старцы выводка уже знали, что они станут сильным лидером, когда они видели, как он скрывался от крестьян, чтобы напугать их, а затем ухлывал, прежде чем ему могли что-то сделать. В день его изменения, он обернулся огромным трехглавым ящером солнца, живым воплощением Макара в легендах. Его Мнезис не был достаточно сильным, но ему хватало желаний справедливости. В своей людской форме он заходил в ближайшие деревни как святой нищий или садху, прислуживая тем, что собирал информацию о тех и о том, что действительно заражает его землю. Памятки на столе мэра доказали, что Магадон разыскивается за разведение наркотических веществ и планирует провести «несчастный случай», который сделает землю бесполезной. Рука Солнца поклялся принести им правосудие.

Он работает с людьми и гавиалами также, как и с драконьим племенем, и его методы были такими же тонкими, как распространение комиксов для деревенских детей (герой был храбрым гавиалом) и столь же вопиющим, как вымогательство денег у кривого мэра, чтобы купить землю для «фермы разведения гавиалов», которая стала воплощением сторонников восстановления природы.

Сейчас ему шестьдесят, Рука Солнца поминается как «коронованный» у Моколе-мембе, даже если он не принадлежит к этому течению. Он один из самых престижных судей во всей Индии, и к нему приходят просители из многих выводков этой земли. В своей форме сухид, он большой, очень старый гариал с видным красным наростом на его носу. В своей форме Архид, он имеет три головы, чешуйчатую броню и огромные, ужасающие клыки. Эта боевая форма позволяет ему мешать фоморским «пришельцам» и бандам Магадонских головорезов, которые по-прежнему ищут способы вырвать его землю их-под его лапы. В людском облике он старый, бородатый человек, обычно в набедренной повязке и с чашкой для попрошайничества, который «странствует», слушая разговоры людей и иногда предлагая предсказания или высказывая проповеди. Он использует имя Виджай Сурьядатти, когда использует человеческий облик.

Рука Солнца добивается союзов с другими выводками и движениями, хотя в настоящий день их все труднее и труднее обнаружить. Недавно он контактировал с выводком Башни-Над-Королями и узнал о их проблемах. Он предложил им убежище на своей земле, но они не способны на такие далекие поездки.

Брэйни, Сияющий без выводка

За последние несколько лет, огромное и популярное детское телешоу, созданное двумя «домохозяйками» из Техаса, транслировалось на OmniTV, мега-телевизионной сети Пентекс. В шоу представлены веселые толпы, которые радуется счастливый фиолетовый динозавр. Фильмы, ледовые шоу и большая серия игрушек и одежды увековечивают этого персонажа «Брэйни», принадлежащего Тайгерс Групп, одной из самых маленьких и наименее известных дочерних компаний Пентекс.

Брэйни на самом деле является Глубокой фиолетовой тьмой, Моколе Лишенный Солнца родился на ферме по разведению аллигаторов в Луизиане. Его поиски силы привели его в царство жестокости, где он управляет пытками. Духов детей заманивают в царство, сжигают, насилуют, разлагают и в конечном итоге их пожирает дьявол-динозавр. Черные спирали из Пентекс снимают сцены и расписывают сценарии для телешоу, в котором Брэйни кажется безвредной игрушкой, которая воплощается в «жизни». Тем не менее, ленты сессий из царства жестокости - это горячие новинки на корпоративных вечеринках Пентекс самого высокого уровня; Бенджамин Рашинг лично одобрил финансирование для шоу, пока «творческая муза» остается связана с этой звездой.

Несколько хомидов Моколе узнали о отвратительных действиях Брэйни и хотят что-то сделать с ним, но они не уверены, что именно. Попасть в царство жестокости непросто, и просто убить это существо, вероятно, не остановит спрос на ленты - Пентекс может найти другую звезду и другое место, которое будет лучше скрыто в следующий раз. Реальное решение проблемы может быть сложнее.

Сестра Раэ, Хранящая выводок Реки из травы

Родичи устаиваются чести среди Моколе, но редко появляются такие невероятные, как сестра Раэ. Рожденная как человек-родич, она живет в Эверглейдс рядом с логовом выводка Реки из травы, и она является партнером Видящего-как-оно-сияет, Восходящего Солнца из выводка, и родила ему двоих детей, один из них является истинным Моколе. Там она познала истинную веру в Солнце, которую она выражала через музыку и несколько лет назад выводок основал Церковь Нового Солнца



в Таллахасси. Церковь начала расширяться с возрождением веры и молитвенными концертами с участием сестры, и церковным хором, чьи диски стали популярны среди небольшого круга поклонников. Она молится, чтобы Бог вознаградила любовью всех, и ее вера привела ее к зловещим путям в Мире Тьмы – она даже надеется, что когда-нибудь найдет мистические «вампирические клубы» и споет там, чтобы убедить мертвых, что Солнце светит и для них. Старцы предупреждают сестру Раз и даже запрещают ей проповедовать свою веру другим Пробужденным, но ее пропаганда наделила ее связями со многими странными местами, и пестрая толпа Пробужденных показывается на ее концертах и церковных службах, привлеченные ее убедительным стилем проповеди и прекрасной музыкой.

Сухиды и их виды

Развевающая флаги закончила утрамбовывать почву под высокими цветами, чьи названия были созвучны ее имени и ее длинное тело вновь заскользило обратно в воду. Солнце было горячим и плавание было в порядке вещей. Освежившись, она посмотрела вниз по течению, куда двуногие приходили поиграть. Она знала Закон: оставить их в покое, откуда другое мясо не будет готово оказаться в ее пасти. Но глупых можно отсеивать. Она гадала как двуногие сами не могли понять таких простых вещей.

В любом случае, не так уж и много вкусного мяса у них.

Развевающая Флаги ощутила изменения, прежде чем увидела их. Пруд исчез, как и каменный холм, нора двуногих. Горькое масло загрязняло воду. Она увидела двуногих, управляющих металлическим существом, что убивало деревья и разрывало землю. Аллигатор развернулась обратно к логову. Необходимо разбудить Мудрую. Проблемы приближаются.

Аллигаторы, крокодилы и вараны – очаровательные создания, гораздо умнее чем люди, чем можно ожидать, как никто другой ближе всех к пониманию динозавров. Отыгрыш рептилии должен стать великолепным опытом в воображении. Последующая информация поможет вам с этим. Эти подробности покажут вам современных крокодилоподобных и варанов, две наиболее крупные группы. Мнезис помнит и о других видах Моколе, но никто не знает, как много их выжило во времена Войн Гнева. Не существует ныне Моколе, чья форма Сухид представляла собой черепах или малых ящериц, чьи родословные не смогли выжить под гнетом разрушительных нападений Громящих Кладки.

Аллигаторы и Крокодилы

В Мире Тьмы существует двадцать три разновидности крокодилов и один вид волков. Варны Моколе чрезвычайно разнообразны, даже без включения в этот список варанов и ядозубов.

Взрослые Американские аллигаторы достигают длины до 19 футов (5,7 метров), проживая в водоемах на Юге. Они питаются рыбой, млекопитающими и птицами, и гнездами на берегу. Они также раскапывают водоемы поглубже и сваливают землю в одну кучу, стимулируя рост «аллигаторских флагов», цветущей травы. Таким образом, они создают свои логова: это существенный навык для сухидов. Аллигаторы двигаются медленно, но способны к внезапным всплескам скорости. Они охотники, действующие из засады, преследуя добычу и застигая ее врасплох. Охота обычно

больше ориентирована на обоняние, нежели зрение. Аллигаторы могут нырять и плавать под водой до часа. Они погружаются в зимнюю спячку в своих норах или укрытиях и не переносят морозные температуры.

Число аллигаторов в любом бассейне варьируется, но до 75 особей способны уживаться на пятимильном течении (8 км). В любом регионе присутствует одна доминирующая особь над всеми остальными, хотя здесь и отсутствует строгая иерархия. Аллигаторы не сильно привязаны к определенной территории, но будут защищать себя в случае угрозы. Спариваются лишь раз в апреле-мае и откладывают яйца в июне. Ухаживания представляют крайне сложный ритуал среди обычных аллигаторов; это усложняется вдвойне между Сухидами и их родичами. Яйца откладываются каждые 2-4 года взрослыми особями. Самки откладывают 20-70 яиц в кладках возле воды. Они тщательно охраняют свою кладку в течение девяти недель, в ходе которых они высидывают и обрабатывают свои кладки растительностью для их утепления; этот инстинкт направлял создание Обряд Гнездовой Насыпи. Если яйца не сохраняются в тепле, они по-прежнему могут вылупиться, но это произойдет не раньше сентября или октября. Целое логово охраняет их, но матери держат свой пост лично и также охраняет свой молодняк: старые аллигаторы ни в коей мере не мыслят о том, чтобы пожить детенышами на завтрак. Детеныши достигают девяти дюймов (0,23 м) в длину и имеют острые зубы. Они способны начинать размножаться, достигая пятилетнего возраста. Маленькие аллигаторы (меньше чем люди) могут забираться на деревья и даже спать там. В восьмилетнем возрасте они способны достигать восьми футов (2,4 м) в длину и достигают полного взросления, хотя и продолжают расти в течение всей своей жизни. Американские аллигаторы подвергались угрозе в начале двадцатого века, но были защищены на некоторое время благодаря поддержке лоббирующих родичей. Аллигаторские фермы управляются Родичами и Хомидами, совершающими ключевые шаги в этом направлении, Истинные моколе нередко рождаются в таких местах.

Китайские аллигаторы (Лунь) похожи, несмотря что меньше. Эти животные обитают в бассейне реки Янцзы в провинциях Аньхой и Цзянси и неизвестно где еще. Некоторые достигают длины до пяти футов (1,5 м), хотя древние Чжунь Луни бывают десяти футов (3 м) и больше. Подобно Американским аллигаторам, они питаются рыбой, черепаками и млекопитающих, и роют свои норы в водоемах. Они практически вымерли, что двигает страх Чжунь Луни Китая, что они “потеряют драконов” и не смогут больше оборачиваться в таких же низших драконах.

Южная Флорида и Карибы служат домашним районом для редких Американских крокодилов, чей рост достигает пятнадцати футов в длину (4,5 м). Они питаются рыбой и млекопитающими. Эти создания живут на морских берегах и будут закапываться в случае спячки или укрытия. От тридцати до семидесяти особей могут проживать на одной территории. Спаривание происходит в Марте, Апреле и Мае. Огромные кладки достигают 10-12 футов в поперечнике и содержат 50-75 яиц, которые вылупляются в Июле и Августе. Оринокские крокодилы, обнаруженные в бассейне реки Ориноко, похожи, также, как и Кубинские и Центральноамериканские (Морелетские) Крокодилы. Оринокские крокодилы закапывают свои яйца в песок, чтобы избежать их обнаружения, в отличие от создания своих логовов. Кубинские крокодилы находятся на грани вымирания, они питаются домашней птицей, голубями и собаками, и очень агрессивны. Кубинские крокодилы

более тяжело бронированы, особенно на своих ногах, но они редко, когда достигают длины более чем семи дюймов (2,13 м). Хотя им тяжело плавать в море, эти крокодилы способны пересекать большие расстояния на составленных плотках из плавающей растительности. Таким образом, они способны заселять острова и морские побережья, которые находятся в отдалении от их обычной территории.

Гумаганы, чьей Варной являются Австралийские узкорылые крокодилы (Johnston's crocodile), безвредный местный вид, обитающий в Австралийских реках, является вымирающим видом. Виной тому послужили многие Гару, чтобы поверить, что Гумаган полностью исчезли, но некоторые смогли остаться. Новогвинейские крокодилы похожи на гребнистых крокодилов, но меньше. Они достигают длины в пять-девять футов и обитают на берегах рек в Новой Гвинее. Новогвинейские крокодилы являются территориальными хищниками и хорошими пловцами. Филиппинские (Миндорские) и Сиамские (Тайские) крокодилы схожи с ними.

Пожалуйста, отметьте, что это крокодилы мира, и только Американские аллигаторы не находятся под угрозой исчезновения. Даже нильские крокодилы Африки достаточно близко подошли к этому состоянию благодаря влиянию Растворителя в охоте на Моколе и родичей.

Гребнистые или морские крокодилы Индийского и Тихого океанов обитают в прибрежных водах Чжунь Гуо и на юго-восточном побережье Индии. Это мощное создание, возможно, самая крупная из ныне живущих рептилий на Земле, чей рост достигал двадцати трех футов и веса в две тысячи фунтов. Неподтвержденные заявления гласят, что они способны вырастать до 30 футов (10 м), хотя, конечно же, подобные наблюдения могут быть слухами, основанными на Первобытном ужасе. Гребнистые крокодилы также обитают на отдаленных территориях вне Китая и Малазии. Индийские морские крокодило-рожденные Моколе называют себя Карнами, возникшими от духов волн. Как великие путешественники среди Моколе, они известны среди индийских Моколе тем, что вернули воспоминания утерянных культур Тихого Океана и своих изгоев. Макара, живущие в глубине континента, часто ищут их ради обменов обрядами и памятью. Прибрежные Карна действует как первая линия обороны Индийских земель от нежелательных заражений. Карна видят себя преимущественно как Макара, следующих за Тримурти Создателя, которого индусы почитают как Брахму. Они знают, что жизнь пришла из моря, и считают себя его защитниками. Выводки Карны активно пытаются спасти жизни моряков и способствуют устранению повреждений прибрежной среды. Поговаривают, что Карны пытаются таким способом уговорить Создателя благословить Землю новыми видами; они вспоминают эволюцию с особой ностальгией. Они могут проплыть шесть сотен миль вглубь моря и однажды так отпугнули целую роту японских солдат во время Второй Мировой Войны. Они бесстрашно охотятся на людей, кто загрязняет дикую природу. Их логова представляют огромные кучи растительности до пяти футов в ширину и обычно содержат 25-75 яиц. Детеныши, как известно, растут на 18-20 дюймов в год. Соленьши хорошие охотники и прикрывают свою добычу стогами травы, чтобы сохранить для последующей трапезы. Они греются на солнце меньше чем остальные Варны и менее стадные животные. "Буайя", обидное прозвище, произошло от малайского слова для обозначения повернутых на сексе крокодилов-самцов. Сегодня этим словом обозначают любого сексуально озабоченного самца, особенно соленьша.

Истинные лидеры среди Моколе Индии происходят от болотных крокодилов. Действительно, это происходит от Санскрита "Водяной Монстр", что было оригинальным названием, измененным до Магар в индуистском от Макара и измененным "Магер" (Болотник) с английского. Конечно же, незабывающие Моколе этой родословной по-прежнему предпочитают называть себя Макара. Сухиды магеры и их хомидские родственники управляют болотами Индии. Они имеют могущественные связи с религиозными сектами, вытекающие из эпох служения храмовым крокодилам. Те, кто знали об их истинной природе, в других случаях считали их демонами или аватарами богов. Макара – короли среди Моколе Индии, обладающие мистическими секретами и ищущие истину. Макара стремятся сохранить всю Индию в борьбе против Разрушителя, которого они видят в Растворителе, подверженного порче. Настоящим достижением Макара является обнаружение своих связей с человечеством. Никакие другие Моколе не имеют так много родичей или же влияние на царство смертных. Из своих скрытых логов, выводки Индии гарантируют, что Индия восстанавливается после серий захватов территорий и сдерживают их всех, защищая религию и идеи, что могут в противном случае погибнуть. Они видят человечество как достойное дитя земли-матери, Джа, и судят детей-мартышек с особой тщательностью.

Третья порода сухидов наиболее распространенная в Индии, как субконтинентальном логове, является гавиалами. Гавиалы являются крокодиломорфами, но не настоящими крокодилами. Они вырастают до двадцати одного фута в длину и обладают длинными, но узкими челюстями. Гавиалы живут в реках Индии и питаются рыбой. Порода сухидов гавиалов распространена в четырех азиатских реках. Брахмапутра, Ганг и Маханади – эти реки служат ореолом обитания гавиалов в Индии, как и река Каладан в южной Азии. Некоторые из этих видов находятся под угрозой вымирания, они уже были объявлены вымирающими видами и были начаты обширные программы по разведению. Гавиалы – робкие крокодилморфы, но их содержат как священных животных некоторое число индийских сект. Гариалы, Моколе рожденные как гавиалы, не такие агрессивные как большинство Моколе. По большей части виной тому их слабые челюсти. Это также происходит от их восприятия ролей как защитников священных рек и наблюдателей за мертвецами. Самцы Гариал обозначены странными красными наростами плоти, что можно обнаружить между их ноздрями. В действительности эти наросты имеют свои названия, такое как "гар", что значит "котел" в хинди. Они известны сохранением секрета плодородия и странным великим уважением их роли со стороны Гайи. Гариалы, возможно, единственные Моколе в мире, чьи самцы представлены как потенциальные хранители Матре. Гариалы прислуживают Растворителю, чья природа не обезображена порчей, в виде Тримурти Растворителя. Эти странные отношения объясняют их одновременную связь со смертью и сексуальностью. Великая река Ганг, как рассказывают индусы, была отправлена на Землю Шивой, и гавиалы являются ее владыками. Они наблюдают за мертвецами, кто с благословениями похоронены в реке, и, как говорят, иногда "растворяют" тех, кому нужно умереть ради лучшей защиты Джа. Необычной особенностью жизни гавиалов является то, что эти животные право- или леворукие, как и люди. Они откладывают яйца в песок, откладывая 20-40 яиц, которые проклевываются в апреле.

Кайманы – аллигаторо-подобные крокодилы, происходящие из Центральной и Южной Америки. Кайманы достигают 10-13 футов в длину (многие крайне малы, достигают только 4-6 футов) и питаются рыбой и млекопитающими. Некоторые питаются выращиваемыми продуктами, когда они голодны или больны. Они осторожны и не формируют группы в логовах легко: многие предпочитают жить в отделью. Зачастую они охотятся ночью и спят днем. Существуют отдельные виды, но большинство входят в популяцию кайманов. Они гнездятся подобно Американским аллигаторам, но откладывают только 25-30 яиц. Многие кайманы владеют возможностью смены окраса, как хамелеоны. Некоторые также имеют грубые, чешуйчатые спины. Кайманы Моколе из Южной Америки очень немногочисленны. Верят, что у них есть только два логова на территории бассейна Ориноко. Эта Варна является хранителями земли, знающей секреты и охранниками древнейшего Мнезиса. Они знают гораздо больше о Птичьих и Сумчатых Королях, чем любые другие создания на Лике Гайи. Они наиболее ответственные родители среди других Варн. Самки охраняют свои кладки и детенышей, и группами заботятся о сохранении своего молодняка.

Все крокодилы питаются мясом и рыбой, но могут жить, употребляя очень малые запасы пищи. Семеро крокодилов, каждый из которых весит сто фунтов, может прожить также долго без еды как один волк с весом в девяносто пять фунтов. Благодаря этому крокодилы и Моколе могут выживать на небольших территориях, где не смогут прожить стаи волков и Гару.

Существует множество ископаемых видов крокодилов, которые были гораздо больше чем любые нынешние виды, включая морских крокодилов, чьи потомки по-прежнему живы; это были гигантские шестидесятифутовые драконоподобные крокодилы, бегущие на суше крокодилы и многие другие. Рассказчик может включать подобных существ в игру посредством Мнезиса.

Вараны: Ора

Виды варанов находят в тропиках Старого Света, от Нила до Австралии. Самый крупный вид, Комодский дракон, прекрасный пример. Ора, Варна комодских драконов Моколе, редка, но очень престижна. Всего четыре выводка Ора известны как ныне существующие.

Комодские драконы эволюционировали в Миоценскую Эпоху в Южной Азии и связаны с варанами Африки, Индии и Азии. Когда Моколе пересекали мир после Эпохи Сна, остров Комодо стал точкой концентрации Моколе. Комодских драконов также находят с родственниками Моколе на островах Флорес, Падар и Ринча, помимо Комодо. Эти небольшие острова служат убежищами для сухих саванн с небольшими лесами: комодский дракон – самый крупный хищник, подобно львам в Африке. Они вырастают до двенадцати футов в длину, весят пятьсот пятьдесят фунтов и живут, охотясь на оленей, быков и других крупных животных. Они не питаются людьми, пока они не провоцируют драконов или же пока не нарушают Наставления. Они охотники, действующие из засады, действующие быстро и способны съесть семидесяти фунтовое животное вместе с шерстью и копытами (они съедают даже кости) за семнадцать минут. Групповая охота – редкое явление, но и были наблюдения и таких редких явлений. Они способны съесть до 80% от своего собственного веса в качестве питания. Они также питаются падалью и способны учуять трупный запах на расстоянии до шести миль. Эта адаптация позволила им выжить на малень-

ких островах. Ящерицы могут двигаться более чем сорок пять дней без еды и питья. Они являются наиболее умными рептилиями в мире и имеют стойкую телесную температуру, благодаря своей огромной массе (технически, они считаются «хладнокровными», но по факту они поддерживают определенную температуру). Драконы могут нырять и проплывать до полумили и больше, когда прячутся от ветров и бурь, переплывая с острова на остров. Они роют норы для укрытия и охотничьих засад, и способны прорыть вглубь до трех футов за час. Все вараны имеют широкое поле зрения, почти 240 градусов обзора, включая центральные 60 градусов в качестве бинокулярного видения. Они видят в полной цветовой гамме и часто охотятся по цвету.

Комодские драконы спариваются в июне, июле и августе, срок инкубации их кладок, состоящих вплоть до 28 яиц, длится восемь месяцев. Ухаживания часто находят свое место на месте убийства или рядом с трупом, и самец может ухаживать за самкой много месяцев, прежде чем она согласится на спаривание: некоторые ответственные самцы продолжают свои ухаживания в течение целого года. В случае конкуренции, самцы могут вызывать друг друга на “дуэль”, двигаясь на задних лапах (Во славу Королей, как скажут Моколе), и сражаются, пока один не сдастся. Партнеры часто спариваются годами, даже всю жизнь. Яйца откладывают один раз в год, и многие самки делают это только лишь раз в два или три года. Самки могут удерживать в себе семя на год, прежде чем отложить яйца. Самки ящериц не заботятся о детенышах, которые питаются насекомыми и мелкими животными. Трое или четверо самцов приходится на одну самку. Самки уже готовы к спариванию в возрасте пяти или шести лет; Комодские драконы могут жить более двадцати лет. Начиная в сентябре, драконы линяют, сбрасывают кожу, и любой, кто был подвержен порче Растворителя, может очистить себя посредством обряда “Сбрасывания шкур”, который очищает их. Обычно все вараны омывают себя в прудах, течениях рек или морях, когда заканчивается линька.

Выводок Башни над королями, или Острова Комодо, насчитывает четырех Моколе и несколько сотен комодских родственников. Людские родичи были высланы на остров султаном Бима с Флореса в девятнадцатом столетии, их было предположительно пять сотен. Ранние путешественники из Китая (“Байджинь”) привезли торговцев и моряков на Зондские острова, включая Странников из выводков Чжунь Лунь, с реки Янцзы. Они возрадовались обнаружению Племена Драконов процветающему на этой далекой земле. Малеси, последний матриарх этого выводка, родился в это время и провела во сне многие века.

В 1912 года Комодские драконы были “открыты” учеными Европы. Родичи с этих островов были запечатлены как «гигантские ящерицы», стали мировой сенсацией, запрещая какие-либо попытки их преследования, и позволили Султану провозгласить, что убийство ящеров становится грехом против Аллаха. Таким образом Комодские драконы стали первым защищенным видом в мире. Репортажи о 23-ех футовых монстроподобных рептилиях этого острова начали, когда два датских рыбака увидели Моколе в форме Архид, были признаны ложными после прибытия ученых и последующих туристов. Деньги позволяют Моколе поддерживать репутацию этого места и охранять дикую природу островов.

Австралийский суперконтинент, включая Тасманию и Новую Гвинею, был домом для многих видов Королей, заканчивая 23-ех футовыми ящерицами Мегаланиями, с массой более 1500 фунтов. Вараны, восьмифутовые гигантские ящеры Австралии, похожи на Комодских драконов и находятся в тесных родствен-

ных связях с ними. Взрослый варан может весить до 35 фунтов. Они обитают в пустынях и зонах засухи и охотятся на млекопитающих (включая кенгуру) и меньших рептилий. Эти ящерицы обладают отличным цветовым зрением и могут увидеть человека на расстоянии до 1000 футов (300 м). Их срок жизни может превышать двадцать лет. Многие являются родичами Гумаган. Они являются прекрасными копателями и могут вырыть 20-30 футовые ясы, чтобы спрятаться от жары или холода. Они могут также лазить по деревьям. Вараны впадают в спячку от Мая до Августа, часто со своими партнерами. Они не любят воду. Известны два существующих выводка Гумаган. Запуганные Войной Слез, их родичи и союзники обратились к правительству Австралии и добились защиты для варанов. Сейчас, охота на варанов под запретом, и их нельзя вывозить из Австралии, кроме как в законные зоопарки.

Унктехи - пустынные драконы

Короли Лавразии оставили после себя несколько наследий, но ядовитые виды ящериц на юго-западе Северной Америки сохранились более чем на сто миллионов лет. Местная варна Американского Юго-запада и Мексики является также самой маленькой из известных: Арозонские и Мексиканские Ядозубы. Они предпочитают называть себя Унктехи, именем данным им Родичами среди аборигенов. Эти животные достигают трех с половиной футов в длину и живут, питаясь птичьими яйцами и мелкими млекопитающими, обычно обустраиваясь рядом со своей добычей. Они окрашены цветами в соответствии, чтобы скрываться в песках пустыни. Их яд действует медленно, но смертоносно, словно яд кобры. Люди обычно не умирают от такого, их укус крайне болезненный. Эта варна хранит запасы жира в своих хвостах и может прожить больше года без всякой добычи. Они бегут медленно и могут плавать только в случаях опасности. Спаривание обычно происходит летом и яйца обычно появляются уже в июле или августе. Срок инкубации яиц от одного до четырех месяцев. Ядозубы очевидно фигурируют в местном фольклоре. Они ответственны за контроль погоды и цикличность особенностей женских тел, и выделяемые ими секреты использовали при приеме в пищу как афродизиак. Сейчас существует только два выводка, один в Мексике и один в Неваде, известные этими странными Моколе-мембе. Если персонаж выбирает характеристику Архид "Огромный размер", он будет таким же большим, как его форма Хомид, поскольку сухидская форма Унктехи настолько мала.

Антагонисты

Моколе и вампиры

Моколе ненавидят вампиров, потому что они создания тьмы, навеки изолированные от света Солнца. Приветствие Моколе «Солнце видит тебя» никогда не будет использоваться по отношению к вампирам, поскольку лучи Солнца убьют его (Обычное доказательство того, что вампиры навечно прокляты). Моколе яростно атакуют любого Сородича, если только им не помешают или предупредят, что данный противник смертельно опасен. Моколе мало что знают о вампирском обществе и то, что они знают, отвращает их: по их мнению, единственным моральным выбором, что может сделать вампир по своему решению, заслужив прощение Солнца – сгореть под его лучами. Большинство вампиров даже не знает, что Моколе существуют, за исключением Последователей Сета, которые знают их слишком хорошо. Когда они встречаются, результат оказывается катастрофическим для Сородичей, поскольку никто из могущественных Проклятых

не может выстоять в бою с Драконьим Племенем.

Вампиры рабы («Полутрупы») видятся им настолько жалкими, что их могут пожалеть, если они не представляют угрозу Моколе. Любой раб, кто принадлежит к Родне Моколе, будет целью операции по спасению со стороны Моколе, не разделяющего такую жизнь или ответственного за его возвращение (по или против своей воли). Один звонок от секты гулей, зовущих себя Бесхозными, разрушил всю секту, когда Гигантские Шаги, Моколе из Байоу Теше, узнал, что его сестра была у них в заложниках.

Моколе не могут быть Обращены – Солнце этого не допустит. Если вампир пытается становиться Моколе, ящерицеоборотень совершает стандартный бросок Гнозиса. Если бросок успешен, Моколе умирает и погружается в Память Гайи. Если бросок провален, Моколе умирает долго, испытывая страшную боль. Если происходит провал, Моколе становится Мерзостью и сразу входит в состояние бешенства, в течении которого он скорее всего уничтожит своего "Сира" и кого-нибудь еще, также ломая деревья, круша здания и задавая новое течение местным рекам. Поговаривают, что Пиявки, выдающие бушующую Мерзость в форме Архид, умирали от чистого страха. Немертвые Архиды немедленно вызывают эффект Первобытного Ужаса у вампиров (Проверка на Ротшрек согласно правилам **Вампиры: Маскарад**; по решению Рассказчика, ботч такого броска может вызвать аггравированные повреждения у счастливого, как если бы Солнце яростно срывало с него плоть). Бешенство длится до рассвета, когда Моколе сгорает заживо, высвобождая последние частицы его духа. Псевдовампиры Моколе могут прятаться от рассвета, но в конечном итоге он выйдет под Солнце; без Солнца, нету жизни или не-жизни для Моколе. Родич Моколе может быть обращен, но любой Родич с Гнозисом может совершить бросок Гнозиса, чтобы вернуть его к Гайе. Стоит заметить, что Моколе, узнав о обращении его Родича, постарается уничтожить того раз и навсегда, как и его "Сира" и любого другого Сородича, что он увидит.

Моколе, пьющий Витэ (кровь вампиров), должен сделать бросок Гнозиса со сложностью 7. За каждый успех, один пункт крови выводится из организма посредством тошноты или же с помощью внезапного поноса. Вкус Витэ подразумевает что любой не Моколе выпьет его по своей воле, однако для ящерицеоборотней это будет преподнесено как отрава. Если Моколе получает Витэ путем обмана, он немедленно впадает в бешенство. Тошнота и понос продолжаются до тех пор, пока все Витэ не выйдет из организма; если Моколе совершает провал во время броска, он получает пункт Витэ в своем организме, что останется до следующего рассвета. Один пункт Витэ будет выходить из организма в течение одного рассвета. Моколе не может освоить вампирские дисциплины, за исключением Могущества, первый уровень которого он автоматически получает в случае удачного становления гулем. В дополнении, Моколе может пострадать от обезображенного Мнезиса, пока вампирская порча находится в его организме.

Вампиры, кто знают о Моколе и кому удалось их напоить своей кровью, имеют тенденцию не повторять такие эксперименты. Сородичи, кто смогли выпить крови Моколе, очень часто борются с желанием погреться в лучах полной луны или впасть в торпор. Исключение составляют Последователи Сета, ведающие истории о чудесном эликсире из крови Моколе. Они уверяют, что он дает им их "змеиную силу". Но истина остается неизвестной.



Охотники за Мнезисом

Охотник из Грез

Джеффо закрыл глаза и представил Улунган перед приходом беломордых: трава возвышалась и зеленела на холмах во Времени Снов на расстоянии от него, след дыма, словно группа варанов, обволакивал сплетенные деревья. Он путешествовал по Памяти и искал своих предков, занятых обрядами: у них могло быть понимание того, в чем он ошибался. Он шел, следуя следам его предков. Солнце освещало его путь, так он вскоре дошел водоема. С удивлением он обнаружил пьющего валлаби. Как мог он подойти так близко, не заметив его? Игра воображения? Рука предка потянулась к копыю. Было разумно взять то, что духи тебе предлагали.

Валлаби невероятно вырос и прыгнул к нему с огромными когтями. Его зубастая пасть разрывала ему грудь, раскрываясь пока он боролся с мешающей частью копыя. Он обернулся... и стал монстром, напоминающим мешковистого льва. Гумаган закричал и ударил существо, быстро теряя кровь...

Джеффо с резким вздохом открыл глаза и пробегающая руками по своей груди. Никаких обрядов сегодня.

Охотники из Грез – воспоминания, убежденные, что не могут быть привязаны определенному времени и месту, и Мнезис не может сдерживать их. Они освобождаются, когда отзываются и грохочут по коридорам времени и памяти. Они обычно враждебны к Моколе, кто посещает их нынешнюю обитель, и ищут способы выпроводить или же захватить их.

Ярость 8, Сила Воли 7, Гнозис 5, Мощь 40

Чары: Извращение грезы, Одержимость, Материализация, Изменение облика (Охотник из Грез может принять любую форму на сцене, что присутствует в воспоминаниях Моколе. Например, Моколе вспоминающий древние дагомеи, это может включать в себя львов, солдат или посыльных.).

Извращение грезы – Дух может извратить грезу, проводя состязательный бросок Гнозиса против Силы Воли жертвы. Хватит хотя бы одного успеха, стоит одну единицу Мощи.

Внешность: Охотники из Грез – перевертыши и могут выглядеть как часть той памяти, в которую они проникли. Они достаточно умны и могут выглядеть как Скала, дерево, животное или человек – что бы ни было им необходимо.

Общие сведения: Охотники из Грез путешествуют от памяти к памяти и даже от Моколе к Моколе. Они предположительно бессмертны и их крайне сложно убить: можно их уничтожить, если повредить тот участок памяти, откуда они пришли или при помощи соответствующего обряда.

Они будут пытаться выдворить Моколе из Мнезиса, заставляя их бояться посещать его, что позволит Охотникам из Грез контролировать Память. Они могут также брать контроль над Моколе, кто помнит их, и будут контролировать его действия. Рассказчик должен помнить, что Охотники и Грез не являются созданиями Умбры, но созданиями чистой памяти.

Смртихара (Можиратели Памяти)

Скандадаса расправил духовные крылья и поймал тепло от огня в грезах. Астральные ветры были холодны по отношению к его духу. Он напрягал свои

глаза до предела – именно здесь, здесь должны быть память его предка-пилигрима, источник его знаний. Если бы он только мог найти это и принести Бхатте Ма, его путь был бы закончен.

На мощных крыльях он подлетел ближе. Что это были за формы, цепляющиеся за память? Он мог разглядеть насекомые ноги и опухшее брюхо. Он заскользил рядом с созданием памяти, и существо подняло свою голову, взглядываясь в него. Скандадаса задохнулся, глядя на ту дыру, что существо проело.

Он принял бой. Он сел на сферу памяти и твердо ухватился за поверхность. Пожиратель Памяти зашевелился и затрепал, направляясь к нему. Это было огромное создание и страх охватил его. Оно продолжало шевелиться, обнюхивая его. Каков мог быть на вкус Макара по сравнению с тем прошлым, что он уже съел?

Вкусным, жутко вкусным! Оно открыло свои челюсти, готовясь укусить, а юный искатель сжал свои челюсти на его теле. Ихор окропил его, разбрызгивая вокруг гниль времен. Двое боролись изо всех сил. Скандадаса был обеспокоен: даже если он сможет одолеть эту тварь, что представляет теперь из себя та память, части которой были утеряны?

Смртихара – создания Умбры, бродящие по Астральному Царству и пожирающие воспоминания, раскармливая себя так. Они создания Вирма и их стоящие предназначение было очищать память Гайи от беспорядочной информации. Но в связи с порчей Растворителя, они стали порочными хищниками, кто атакуют путешественников Моколе и те вспоминают, что они ищут.

Ярость 10, Силы Воли 10, Гнозис 8, Мощь 40

Чары: Чувство Аэрта, Реформирование, Вызов бешенства, Пожирание Мнезиса.

Пожирание Мнезиса – Смртихара может откусить кусок памяти; его текущий уровень Гнозиса противостоит Гнозису Моколе, что хранит память. Смртихара должен накопить достаточно много успехов, чтобы понизить (в буквальном смысле, “сожрать”) уровень Мнезиса, поглотив его окончательно. За каждый уровень поглощения Мнезиса оно может заполнить соответствующее число очков Мощи.

Внешность: Смртихара выглядит, словно огромная помидороподобная рогатая гусеница или картофельно-жучинной личинкой, с насекомыми ножками, антроподными челюстями и мандибулами, и большими глазами-рожками. Они окрашенные причудливыми оттенками неоновой зеленой и пламенного рыжего с черными пятнами вдоль их боков. Для путешествия по астральному “небесам”, они извиваются подобно плавающим червям.

Общие сведения: Когда Растворитель не был подвержен Порче, он создал Пожирателей Памяти как санитаров Сознания Гайи, что уничтожают воспоминания, предотвращая безумие. Они пали вместе со своим создателем и стали угрозой для Памяти. Они путешествуют по Высокой Умбре, нанося повреждения и разрывая проблемы. У них нет социальной организации да и они были бы рады пожрать друг друга: когда один из них увеличивает свою Мощь вдвое, он разделяется на двух меньших Пожирателей Памяти. Они ищут путешественников с воспоминаниями и стараются их убить и сожрать. Они разумны, но также содержат все те знания, что получают от сожраных воспоминаний: например, они определенно точно знают кто такие Моколе.

Иратигата: Исчезнувшие Воспоминания

Скандадаса сдержал свое не-дыхание, боясь потревожить странное создание. Как же ты скажешь «Привет» утерянной грезе? Он решился оставаться смелым.

“Намасте, сри Пратигата. Я – Скандадаса, Проглотивший знак.”

“Ох? Я... Я... Я забыл.” Предок был тощим созданием, звезды и скопления газов Астрального Царства были видны сквозь его форму. Его тело украшали гребни и шрамы, указывающие на Эпоху Королей. “Это было таааак давно.”

“Почтеннейший, можете ли вы быть Сутрой Драконьего Глаза? Я уже долгое время ищу вас.”

“Э... Что?”

“Сутра Драконьего Глаза, почтеннейший. Уже давно Макара Ганга считают вас утерянным. Вы владеете великой мудростью.”

“Я не чувствую особой мудрости.”

“Но вы ведь Сутра!”

“Если ты так говоришь. Я устал.”

Пратигата – утерянные воспоминания: многие Моколе потратили годы или столетия во Мнезисе и в путешествиях по Умбре чтобы найти их и научиться тому, что они хранят. Пратигата слишком далеки от реальности, чужие или чаще более проблематичные, если не хуже. Но надежда о искомым сокровищах стоит потраченного времени поисков Моколе в эти дни.

Ярость 2, Сила Воли 4, Гнозис 5, Мощь 5

Внешность: Древние Моколе, чью форму трудно разглядеть. Обычно они напоминают кого, кто может вспомнить воспоминания, которые ищет искатель.

Общие сведения: Пратигата – призраки: беспоконные мертвецы, созданные памятью. Они появляются, когда последний хранитель Мнезиса умирает или когда память забыта или повреждена. Они обычно не осознают своей роли или важности и появляются или же исчезают случайно. Они часто отказываются от сотрудничества с искателем и капризны, непредсказуемые, но не похожи на старых профессоров, страдающих болезнью Альцгеймера.

Заметки Известования о Ирошлом

Короли

Рассказчик обязан создать мир Королей самостоятельно, основываясь на карте мира в эпоху Мезозоя. Короли были разумной прямоходящей расой, или же группой схожих рас, процветающих в Юрском и Меловом периодах. Они были родичами Моколе. У них были технологии похожие на людские, чей уровень варьировался от места и времени (самый типичный эквивалентный уровень развития – Бронзовый век). Информация данная в книге позволяет понять, что многие города на берегах Лавразии появились в середине Мелового периода.



Отношения между Моколе изменяются в Мезозойском периоде: в некоторых городах они были правителями, жрецами и многими другими; в другое время и в других местах их сторонились как опасных созданий за исключением только их Родни. Однако Племя Драконов пережило это; тогда не было необходимости прятаться как в наши дни.

Моколе в это время имеют три формы: Сухид, Архид и Драхид.

Сухид: Форма Сухид представлена крокодилоподобными и варанами. Их характеристики не отличаются от современных потомков.

Архид: Используйте список характеристики формы Архид. Результат должен быть больше Динозавроподобным нежели Драконоподобным. Обряд Посвящения проходит также, изменение атрибутов не изменяется.

Драхид: Форма Драхид представляет двуногих динозавров с противопоставляемыми большими пальцами и крупными мозгами. Это также форма родичей Драхидов: их параметры будут приведены ниже.

Создание персонажа-родича эквивалентно человеческому родичу, хотя Навыки и Познания могут различаться. Исходите из предположений о низком технологическом уровне развития, но, конечно же, не забывайте, что и высокие технологии были им доступны. Короли обычно не носили одежду, кроме как защитить себя от холода. У них было иерархическое общество, даже похожее по своему строю на Каменный век и ранг был для них также важен как и среди истинных Моколе (учтите, что персонажи начинают с первым рангом). Их инструменты и оружия были часто выращены живыми созданиями, вместо привычного «творения» из камня и прочего. Для примера, бочки из водорослей что сохраняли и выделяли золото или железо из морской воды. Водоросли могли потом сжечь, чтобы добывать

металлы. Живые создания разводили для служения в качестве инструментов. Как пример, теплокровные существа могли использоваться как накидки.

Атрибуты 8/6/3, Способности 21/12/7, Детали биографии 6, Сила Воли 5

Предположительные атрибуты:

Предположительно не меньше 2, физические показатели 3 или 4 для охотников и воинов, социальные – 3 или 4 для торговцев и правителей и умственные также 3 или 4 для ученых.

Предположительные способности:

Внимательность, Атлетика, Рукопашный бой, Уклонение, Холодное оружие, Метательное оружие, Лидерство, Скрытность, Красноречие, Первобытный инстинкт, Выживание, Загадки, Медицина, Ритуалы.

Отречение

Некоторые среди вас могут быть увлечены идеей о создании цивилизации, предшествующей человеческой, возможно той, что не оставила после себя каких-либо следов, уничтоженная Великой Работой или же нет. Ну, здесь есть очень простое решение для это: Игнорируйте эту идею.

Да, все верно. Игнорируйте эту идею.

После всего, вы могли легко заметить, что Мнезис может быть испорчен, возможно, благодаря Великой Работе, и что никогда не существовало каких-либо других эпох. Вы можете даже игнорировать рекомендации по Эпохе Королей и просто заявить, что этой эпохи никогда не было, и Моколе не могут ничего такого вспомнить. Это ваша игра. Вы можете это сделать.



Снаряжение: Копье, лук и стрелы, мешок инструментов, лекарственные травы, теплый плащ, церемониальная накидка, устройства.

В этой эпохе не существовало Барьера: миры духов и плоти сосуществовали вместе. Первобытный ужас и Вуаль не действовали, если только это не было изобретением Строителя или Формирователя. Было видно как Растворитель становится не-вменяемым к Меловому периоду, направляя свою Великую работу. Этот момент не является ясным, но Рассказчик может создавать монструозных созданий Растворителя, как он видит подобные изменения в его рассудке.

Итичьи Короли и Сумчатые Короли

Короли пали, но они не умирали. Великая Работа уничтожила динозавров, но достаточно родичей и Моколе смогли выжить. Но аллигаторы и крокодилы не были единственными наследниками Королей Динозавров. Когда старая Гондвана разбилась на куски (словно разбитое сердце после Великой Работы, согласно сагам), на ее остатках поднялись Итичьи Короли и Сумчатые Короли. Итичьи Короли, гигантские нелетающие задиры и охотники, шагали по полям и саваннам южных континентов, подобно динозаврам, какими они были; Сумчатые же правили Бандайяном и Амбалосокеи (Австралией и Южной Америкой) без проблем. Птицы и сумчатые были теплокровными, конечно, но их кровные узы с рептилиями означали, что Моколе считали Диатрим (гигантских бегающих птиц-охотников) и Тхылаколео (сумчатых “львов”) как

Родню. Последние представители этих крупных родословных живут и в наше время и Моколе обитающие неподалеку от Индийского Океана поют песни о Приключениях Великого Сумчатого и Песнь Додо в наши дни.

Что-то похожее на власть Птичьих Королей описывается в новелле Энтони Пирса Орн. Орн – Моколе-подобная птица страж с Мнезисом, и книга могла быть его собственной хроникой. Птичьи и Сумчатые Короли представляют множество возможностей для приключений: они могли искать посредством Мнезиса знания о динозаврах, исследовать погребенные города и заброшенные ульи Растворителя, а также путешествовать по царствам Умбры, которая сильно отличалась в ранней кайнозойской эре. Птичьи и Сумчатые Короли представляют для Рассказчиков темы о “возможных мирах”. Если сумчатые с южных континентов стали бы доминантными видами среди плацентарных животных на Севере, каким бы был наш мир сегодня? Что было бы с миром, если многие виды отнюдь не вымерли? Смогла бы Гайя стать “великой матерью” для мира разумных трилобитов? На это ответит только воображение в сочетании с трудом Стивена Джея Гулда “Удивительная Жизнь”.

В Мире Тьмы вероятности умножаются, разделяются и сходятся. Умбра дополняет воспоминания и фрагментами этих невероятных миров, и посещение таких царств может стать очень захватывающим. Сокрытые Солнца Моколе часто находят другие царства, которыми продолжают править короли, и некоторые предпочитают оставаться здесь.

Последние Времена

Хроники, посвященные Последним Временам, могут быть очень интересными. Гару и Моколе могут сражаться на одной стороне против созданий Растворителя, исследуя новые земли, погружаясь в глубины Мнезиса, или путешествуя по Умбре. Персонажи могут быть Моколе, людьми или представителями других Фера, включая утерянных Грондров и Камазотцев (для которых Рассказчик должен прописать правила). Барьер тогда практически не существовал: сложность будет составлять 2 или 3, знаменуя практически спокойное прохождение. Тогда не существовало Невинных, что делало путешествия по Умбре легче. Высокий уровень Мнезиса и Чистота крови были широко распространены: в связи с этим, Рассказчик может позволить брать эти параметры за половину цены или выдавать их персонажам автоматически.

Большинство Моколе были тогда сухидами: ближе к концу эпохи хомиды занимали только десятую часть Племени Дракона. Возможно что стерильные сухиды или хомиды рождались от двух Моколе, хотя они никогда не были истинными “метисами”. Даже если такое и происходило, Мнезис не хранит таких воспоминаний. Некоторые родичи также могли быть родичами Гару, связывая эти два племени узами крови.

Начало заражения Растворителя пробудило чувство предчувствия в Моколе, которое они ощутили при Великой Работе, что уничтожила Королей. Их опасение непонятно для Гару. Большинство едких использований Последних Времен является описанием Моколе, что живут сейчас; они могут испытывать горе и потерю намного отчетливее, если они знают, что их слава давно покинул их.

Войны Гнева

Войны Гнева предлагают множество идей для Рассказчиков. Игроки могут защищаться от атак Гару, контратаковать тех Гару, что убили их товарищей или родичей, поиски убежища в попытке спрятаться в дикой природе или пересечения океанов, или испытывающих новое оружие и тактики. Моколе, находящиеся в отчаянии, могут искать союзников среди Бэте; некоторые могут даже услышать лживые обещания о силе, что дарует им Растворитель. Поскольку Грондры, Аписы, Камазотцы и Кхары погибли первыми, Моколе будут стараться сохранить любые знания или воспоминания о их существовании: Моколе сражались вместе с Бронзоклыком когда он пал, размахивая Мечом Вепря, и воспоминания хранят этот день героизма Грондров.

Они также могут пытаться остановить Войны (они никогда не заканчивались; Гару попросту всегда решали, что Моколе вымерли). Возможно третья группа, как например, Кораксы могли бы помочь с переговорами. Смогут ли людские родичи, связанные с обоими племенами перевертышей остаться в стороне?

Другая история может происходить в нынешние дни, как Моколе, вернувшиеся из своих путешествий по Войнам Гнева, начинают восстанавливать природу вместе с Гару. Гару могли научиться посредством Прошлых Жизней, что они ответственны за причинимые зверства. Моколе могут понять посредством Мнезиса, что не только Гару принимали неверные решения.



Нюколле

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода:
Течение:
Покровительство:

Выводок:
Варна:
Концепт:

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила _____ ●○○○○	Обаяние _____ ●○○○○	Восприятие _____ ●○○○○
Ловкость _____ ●○○○○	Манипулирование _____ ●○○○○	Интеллект _____ ●○○○○
Выносливость _____ ●○○○○	Внешность _____ ●○○○○	Сообразительность _____ ●○○○○

Способности

Таланты	Навыки	Изнания
Бдительность _____ ○○○○○	Понимание зверей _____ ○○○○○	Компьютеры _____ ○○○○○
Атлетика _____ ○○○○○	Ремесло _____ ○○○○○	Загадки _____ ○○○○○
Рукопашный бой _____ ○○○○○	Вождение _____ ○○○○○	Расследование _____ ○○○○○
Уклонение _____ ○○○○○	Этикет _____ ○○○○○	Закон _____ ○○○○○
Эмпатия _____ ○○○○○	Огнестрельное оружие _____ ○○○○○	Языки _____ ○○○○○
Красноречие _____ ○○○○○	Лидерство _____ ○○○○○	Медицина _____ ○○○○○
Запугивание _____ ○○○○○	Холодное оружие _____ ○○○○○	Оккультизм _____ ○○○○○
Первобытный инстинкт _____ ○○○○○	Исполнение _____ ○○○○○	Политика _____ ○○○○○
Уличные порядки _____ ○○○○○	Скрытность _____ ○○○○○	Ритуалы _____ ○○○○○
Хитрость _____ ○○○○○	Выживание _____ ○○○○○	Естественные науки _____ ○○○○○

Преимущества

Детали биографии	Дары	Дары
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____

Почет

Слава

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Честь

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Мудрость

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ранг

Ярость

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Знозис

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Сила воли

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Здоровье

Пустяк		□
Боль	-1	□
Лег.травма	-1	□
Травма	-2	□
Мн.травмы	-2	□
Увечье	-5	□
Нокаут		□

Куб солнца

Шюколё

Натура: _____

Маска: _____

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Расширенные детали биографии

Союзники

Мнезис

Контакты

Ресурсы

Родня

Шотел

Вещи

Экипировка: _____

Обмундирование: _____

Логово

Размер: _____

Местоположение: _____

Опыт

Всего: _____

Получено от: _____

Всего потрачено: _____

Потрачено на: _____

