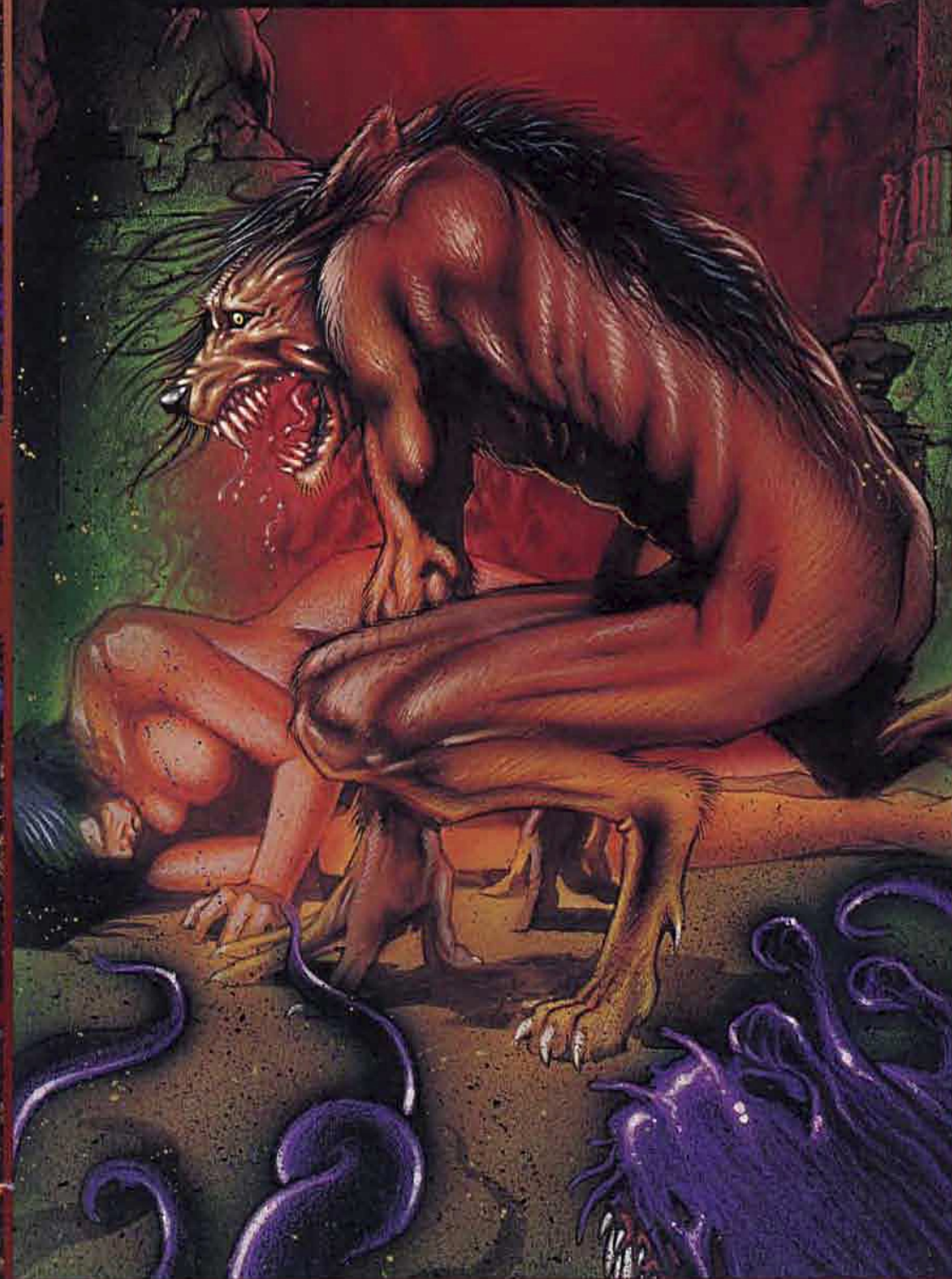


BOOK OF THE WYRM



*The Sourcebook of the Wyrms
for Werewolf: The Apocalypse™*



Книга Вирма

**Авторы: Билл Бриджес, Стив Браун,
Уильям Спенсер-Хейл, Дж. Моррисон
и Ричард Стронг**

Легенды гару. Пламя вечных мук

Огни большого круга начали гаснуть, под пологом леса эхо вторило ночным зверям. Дурные предчувствия закрались в душу прежде весёлого собрания. По периметру каэрна выставили стражу, и все обитатели священного места сгрудились теснее, чтобы защититься от неведомых опасностей, таящихся в ночи.

Чтобы было светлее, огни разожгли вновь, но они не изгнали тени из душ собравшихся. Ночью Лунные танцоры сплетут рассказ о вероломном уничтожении целого племени. Обратни принимают эту легенду близко к сердцу, ведь подобная участь может постигнуть каждого.

Спустя несколько гнетущих мгновений все взоры устремились к мириадам лесных теней. Историю рассказывают под покровом темноты: гару верят, что зло не может утащить в ночь тех, кого не видит. Эта традиция бережно сохраняется со времени похищения Белых плакальщиков из лона Геи. И она оберегает оборотней всё это время. Не откажутся от неё и нынешней ночью.

Бестелесные голоса Лунных танцоров прорезали ночь, ознаменовав начало истории.

Как и всегда, в то время алчность и жажда власти разрывали государства людей на части. Слуги Вирма радовались страданиям, выпавшим на долю человечества: некогда гордая Римская Империя орошала страницы истории последними каплями своей крови. Это было время перемен, когда зло стремилось завладеть сердцами людей и только смерть могла положить конец страданиям. Это было время, когда наши братья — Белые плакальщики — были отняты у нас, соблазнённые Вирмом. Это история нашего величайшего поражения.

Продвижение римлян было остановлено упрямыми Белыми плакальщиками и их родичами пиктами, оказавшими кровожадным легионам достойное сопротивление. Много лун сменилось, пока шла битва между двумя великими армиями. Холмы и долины Каледонии покрылись кровью, а небо затянуло дымом от тысяч погребальных костров. Крики умирающих были музыкой, под которую воины танцевали.

Так же быстро и внезапно, как началось, сражение закончилось. Впервые за много ночей армии откатились назад, чтобы посчитать павших и зализать раны. Затишье воинам не по душе; это беспокойство может понять только омытый смертью. Холодное безмолвие — худшая доля на войне.

В течение этого мнимого затишья фоморы воспользовались предательством и хитростью, чтобы обойти защиту и прокрасться мимо утомлённых воинов. Они спешно прошли сквозь всю страну к древним твердыням Вирма, лежащим в болотах Шотландии. Собрав всю ярость, гноящуюся в их чёрных душах, они принялись пробуждать извращённые каэрны. Фоморы освободили из долгого заточения множество омерзительных губителей, чтобы они собрали мечты людей и предали их забвению.

И вновь спокойствие было нарушено, и вновь война прокатилась по стране. Реки вновь наполнились кровью отчаявшихся людей. К сожалению, губители принесли пиктам не только войну: украдкой они вселялись в них, и появившиеся фоморы

соблазняли людей и совокуплялись с ними, оскверняя благородную кровь отравой Вирма.

Прошли годы, и старые враги оставили пиктов в покое, ведь поражение людей было неминуемо. Был нанесён смертельный удар, и пиктам оставалось только ждать рождения ужасных звероподобных детей, которые предадут традиции забвению. Ночь подступила к пиктам и, казалось, что надежда потеряна.

Отродья губителей сеяли хаос и предательство, и Белые плакальщики пришли на помощь своим кинфолкам, стремясь отомстить Вирму за нанесённое оскорбление.

Они поспешили на север к ямам Вирма, из которых выползли их противники; поспешили, обуреваемые скорбью и яростью из-за мучений, которые выпали на долю кинфолков. Перед ними встал выбор: отважиться на отчаянный шаг сейчас или никогда боле. В молчаливом смирении Белые плакальщики вошли в яму тьмы.

Они отважно прорубали себе путь вниз по извилистым туннелям. Путь к центру логовища безумия не был простым. Брат за братом падал в объятия смерти, когда римские фоморы наносили удары из темноты и попирали безжизненные тела павших под их мечами. Но, исполненные ярости и отваги поколений воинов, Белые плакальщики теснили прислужников Вирма, пока не достигли чёрного колодца в центре каэрна. И тем скрепили свою судьбу.

Лишь один Белый плакальщик избежал оскверняющих щупалец Вирма и выбрался на поверхность. Имя его — Корорук. Он пробил себе путь наверх и, невзирая на охвативший его страх, прорвался сквозь земли людей к каэрну Белых плакальщиков. Там он рассказал, как Вирм протянул из адской ямы чёрные щупальца, и схватил его соратников, и затащил их в чернильно-чёрную дыру, наполненную криками и стонами тысяч невидимых чудовищ.

Корорук рассказал о том, как беспомощно смотрел на родичей, которых отняли у него и втянули в вопящее логово. Он злился, бессильный помочь им, покуда они не вернулись из ямы. Но расщеплённые сознания и тела, вышедшие из чёрного каэрна, уже не были гару. Они были чудовищно искорёжены, а их глаза горели пламенем вечных мук. Тёмное коварство звучало в их голосах, когда они говорили с ним, со своим братом, утверждая, что они больше не Белые плакальщики, но Танцоры Чёрной Спирали.

Корорук — последний из своей стаи — рассказал всё это и впал в милосердное забытие.

Ночью, когда измученный разум Корорука невольно провалился в горячечный сон, его осквернённые родичи добрались до ослабевшего гару и насытили голод его плотью. Возможно, такая судьба лучше той, что разделили извращённые оборотни. По крайней мере, его душа обрела покой.

Сегодня, благодаря его отваге, мы можем рассказать эту историю. Он один пошёл наперекор стае и смог передать эту историю другим оборотням, чтобы они не разделили судьбу Белых плакальщиков. Пусть Гея бережно хранит и согревает его.

В поисках Белых плакальщиков Танцоры Чёрной Спирали прошли по стране с огнём и мечом. Они разрушили места, которые некогда звали домом, и это означало конец Белых плакальщиков как племени.

Ночь за ночью они прочёсывали леса бывшей родины и охотились на тех, кого

недавно считали кинфолками. Никакой жалости не было к тем, кто отказывался проследовать путями Вирма — бóльшая часть племени Белых плакальщиков была жестоко убита. Искалеченные тела погибших стали уроком тем, кто не желал принимать жуткой правды Танцоров.

Но нашлись и те, кто присоединился к бывшим родичам и вместе с Чёрными Спиралями навсегда предал Гею. Некоторые добровольно предались тьме из-за силы, которую мог дать Вирм, другие ради возможности сокрушить своих врагов, а ещё были те, кто просто не желал видеть своё племя разделённым. Это были поистине тёмные времена для всех оборотней.

Примкнувших к Чёрным Спиралям привели в мерзкое логовище Вирма и погрузили в чёрную яму. Они лишились разума и заняли место рядом со своими товарищами. За несколько дней гордое племя Белых плакальщиков прекратило своё существование.

Покончив с этим, Чёрные Спирали зарылись в безопасные глубины земли. Они обитают там и поныне, выбираясь наружу только для распространения своей заразы и для коварного обольщения людей. Чёрные Спирали всё ещё рыскают в тенях человеческих устремлений, повсюду неся порчу и разлад. От них не может быть надёжной защиты.

Запомните этот рассказ и свято храните его. Пронесите его через поколения, чтобы никто из нас не забыл. Этот урок не должен повториться вновь.

Огни полностью погасли. Остался лишь багровый отсвет догорающих углей да призрачный след дыма, который плавно уносился в ночь. Безмолвие, сковавшее сердца собравшихся, ещё некоторое время пробудет с ними, как и всегда после переказа этой трагедии.

Один за другим они растворились в ночи, скорбя о потерянных родичах. Наконец, тьма поглотила их вместе с извечными тайнами ночи. Гару знают, что Вирм ждёт и наблюдает.

Всё вновь погрузилось в тишину.

Создатели

Авторы: Бил Бриджес, Стив Браун, Уильям Спенсер-Хейл, Дж. Моррисон, Ричард Стронг.

Дополнительные материалы: Фил Брукато, Сэм Чапп, Джим Комер, Сэм Инабинет, Тивен Вудраф.

Разработка: Билл Бриджес.

Редактор: Роберт Хэтч.

Вёрстка: Сэм Чапп.

Арт-директор: Ричард Томас.

Художественное оформление: Ричард Томас, Джошуа Гэбриел Тимбрук, Лоуренс Аллэн Уильямс, Сэм Инабинет, Стив Картер и Антуанетта Редьё (SCAR studios), Джон Кобб, Джеф Ребнер.

Обложка: Тони Харрис.

Дизайн обложки: Крис Макдонах.

Отдельная благодарность

Сэму Чаппу «Калифорду» за степенный вид даже после вкусеньких мозгов.

Тревису Уильямсу «Штерну» за подражание Таргуду Маршаллу¹.

Биллу Бриджесу «Рашингу» за то, что был весёлым Сантой.

Джошу Тимбруку «Кромриху» за пользу, которую принесла его благоразумная внешность.

Эндрю Гринбергу «Мейхе» за вложение фунтов.

Марку Рейну•Хагену «Ямазаки» за перевод с японского.

Стюарту Вику «Цеттлеру» за гримасу... или это была улыбка?

Робу Хэтчу «Гонтли» за то, что был внутренним Вирмом.

Ричарду Томасу «Кикеру» за сходство с капитаном Пикардом.

Уильяму Спенсеру-Хейлу «Олреду» за то, что был необычным волком.

Крису Макдонаху «Ньюберри» за счастливый вид; дела идут в гору.

Бенджамину Монку младшему «Скромняге» за новую офисную игрушку, с которой мы могли продолжать писать.

Весу Харрису «У нас всегда должен быть Парис» даже если его нет.

Рене Лилли «Даги» за её постановочное свадебное предательство.

Кену Клиффу «Чудаку» за ночную беготню в исподнем, чтобы выпроводить незваного гостя. Белка победила...

Линди Хатавей «Мутное зеркальце» за то, что при игре в «квадрат» всегда возвращала отданный пас.

Перевод выполнен под редакцией Анны Макаровой.

¹ Таргуд Маршалл — первый афроамериканец, ставший членом Верховного Суда США.



Легенды гару. Пламя вечных мук.....	3
Введение.....	8
Глава 1. Танцоры Чёрной Спирали, клыки Вирма.....	12
Глава 2. Корпорация «Пентекс», кольца Вирма.....	32
Глава 3. Малфеас, логово Вирма.....	67
Глава 4. Вирм.....	85
Глава 5. Порождения Вирма.....	96



Введение

*Like a snake crawling up your spine
You got a feeling that you can't define
You got no ideas and you got no time
Cause there's a crack in the sidewalk
Come the rains and come the floods
Wash away our flesh and blood.
(House of Freaks, "Crack in the Sidewalk")*

Во тьме и на свету незримо извивается Вирм, сжимая мир кольцами. Мир медленно задыхается и умирает в его скользких чешуйчатых объятьях. Болезнь разъедает Гею, и Она корчится от боли. Недуг усиливается, но никто этого не замечает.

Никто, кроме гару, последней линии обороны против порчи и распада. Они — воины и защитники Геи. Последняя надежда повернуть вспять поток энтропии и побороть Вирма. И для этого им нужна ярость.

Первобытный зверь

Злоба и отчаяние Вирма первобытны. Его кольца завлекают в извращающие объятия всё сущее. Все, кого они коснутся, разделяют с Вирмом безумие. Через это сумасшествие затронутые Вирмом познают его ярость.

Зверь, одинаково ужасный для вампиров и оборотней — древнее наследие взаимоотношений с Вирмом. Зверь — это чувства без разума, чистое влечение и ничего более. Зверь — это и есть Вирм, но проявляется он во многих формах, ибо сознание

Духа Равновесия расколото.

Словно Вирм, пленённый Фрактальной сетью, Зверь скован человеческим сознанием. Эти оковы не могут полностью сдержать его, но и не дают ему вырваться. Когда звериная ярость доходит до предела, он ревёт, насылая безумие. Зверь — это отражение Вирма в Сети.

Зверь в гару не дремлет. И хотя их ярость — проявление гнева и боли Геи, Вирм извращает даже Её гнев, и Зверь неистовствует в Её воинах. Оборотням пристало поддерживать внутреннюю чистоту, несмотря на то, что в них прорастает семя Вирма.

Таящийся внутри

Вирм нечасто проявляется открыто, скрываясь внутри извращаемых им вещей. Очень немногие способны чувствовать Вирма, так как это требует глубокой связи с ним. Ярость даёт Гару такую связь.

С помощью тёмного семени ярости оборотни способны разоблачить Вирм под любой личиной. Оно помогает им чувствовать его проявления, отыскивать их и сражаться с ними. Поэтому прислужники Вирма так боятся оборотней. Гару могут обращать клокочущую в них чёрную злобу, питаемую Вирмом, против него самого, борясь с противником его же оружием.

Но гару не должны позволять этому семени пустить корни, питать его ложными желаниями и злыми помыслами, или они станут его рабами. Однажды освобождённые стремления Вирма уже не сковать: их необходимо уничтожить.

Тема

Тема этой книги — порча; порча — сущность Вирма. Это общая нить, связывающая всех его прислужников. Через извращение и порчу возвышенных целей и идеалов Вирм наделяет силой. Щедрость, ставшая скупостью, мир — жестокостью, а любовь — ненавистью, всё это питает Вирма. Гару должны стеречь границы как снаружи... так и изнутри.

Настроение

Предчувствие скорого конца — это всеобщее настроение в преддверии Апокалипсиса. Долг гару — предотвратить его. К сожалению, слишком многие уступают харано, оплакивая то, что ещё можно сохранить. Любое существо из этой книги сделает судьбу встретившегося с ним мрачнее. На плечи каждого воина Геи ложится борьба с собственным отчаянием и необходимостью обратить его против Вирма.

Как использовать эту книгу

«Книга Вирма» — это сборник материалов по Вирму и его стремлениям ко всеобщему извращению. Она предназначена для рассказчиков и содержит секреты, которые не должны стать достоянием игроков. Посмотрите правде в глаза: загадка не принесёт удовольствия, если вы знаете её решение. Любой может прочесть эту книгу, но игрок лишь испортит себе удовольствие.

«Книга Вирма» — мрачная книга со зловещим содержанием. Существа и люди из неё — антагонисты гару, милыми их не назовёшь. Если и есть в этой книге премудрость, то она кроется в сумасшествии. «Книга Вирма» отражает тёмную сторону нашего мира, раздутую до гротескных масштабов. Не все вещи в этой книге фантастичны, некоторые даже чересчур реальны. Опасность, которую несут окружающей среде страсть к наживе и хищническое освоение природы, отнюдь не вымысел.

О чём эта книга

Легенды гару. Пламя вечных мук. Гару редко рассказывают эту историю, но знать её необходимо, чтобы не повторить судьбу Белых плакальщиков (ныне жутких Танцоров Чёрной Спирали) и не поддаться порчи Вирма.

Глава 1. Танцоры Чёрной Спирали, клыки Вирма. Эта глава повествует о «потерянном племени» гару: их обществе, их ужасных обрядах, их Литании и их безумии.

Глава 2. Корпорация «Пентекс», кольца Вирма. «Пентекс» — транснациональная корпорация, чьё экономическое и политическое влияние по-настоящему пугает, ибо его источник лежит в Вирме. Глава содержит сведения об отделах «Пентекса», его специальных проектах, порочном Совете директоров, многочисленных дочерних компаниях и тактике по извращению мира.

Глава 3. Малфеас, логово Вирма. В Глубокой Умбре лежит отвратительный мир порчи и скверны, Малфеас. Это оперативная база многих самых могучих служителей Вирма. Здесь вынашиваются планы по вторжению в королевство Геи и сокрушению всякого сопротивления владычеству Вирма.

Глава 4. Вирм. Сам зверь. Вирм всеобъемлющ, он зло, непредставимое в истинной форме. Он является в образе множества различных существ: от змея, свернувшегося кольцом вокруг мира, до многоглавой гидры разрушения и злобы.

Глава 5. Порождения Вирма. Здесь описаны Дары и тотемы Танцоров Чёрной Спирали; фоморы-агенты «Пентекса»; чудовища, наводняющие Землю; твари, блуждающие по Умбре и извращённые фетиши. А также правила по использованию всего этого в игре.

Вирм в вашей хронике

Вовлечь Вирма и его прислужников в игру можно множеством различных способов. Они — основные сверхъестественные противники гару. В мире готик-панка «Апокалипсиса» маньяк-убийца, расстрелявший в угаре тридцать школьников, скорее всего будет одержим сущностью из мира духов. Впрочем, это не снимает с него вины, так как он может добровольно служить Вирму ради обещанного могущества. Зверь не входит без приглашения.

Люди могут быть достаточно жестокими и без помощи губителей или Вирма. Не объясняйте созданиями Вирма всё зло мира. Губителей лучше использовать на заключительном этапе падения. Одержимость — словно сахарная глазурь на торте уже порченной жизни.

Не пренебрегайте ничем для создания трагического момента. Насильственная одержимость, борьба за собственную душу может стать весьма эмоциональным хо-

дом и только подчеркнуть темы свободной воли и внутренней чистоты.

Другим исходом битвы с Вирмом может стать смерть. Не бойтесь делать её неотъемлемой и драматической частью игры. Не разрешайте мёртвым персонажам оживать и появляться под конец приключения. Во всех величайших сагах и легендах есть рассказы о смерти героя. «Властелин колец» потерял бы живой элемент высочайшей жертвенности, не пади Боромир в бою с орками и собственной порочностью (смотрите выше об одержимости губителем). Жертвенность — важная часть мифических сказаний, из которых «Апокалипсис» черпает свои истории. Смерть — это сущность Апокалипсиса, ведь на кону стоит гибель мира.

«Апокалипсис» даёт шанс шагнуть в мир крайностей, в живой миф о людях с кристально чистым восприятием окружающей реальности. Подобному восприятию нам, современным людям, живущим в мире двойственности, остаётся только позавидовать. Мы потеряли ясный взор и целостность.

Набат

Конец близок... Вирм господствует над миром. Его прислужники, достигнув высот власти, стоят во главе незримых карательных армий или поселились в тихих тёмных местечках, готовые вползти в мир и сеять хаос.

Гару должны быть сильными, чтобы бороться с ними. Они должны придерживаться древних обычаев, но оставаться открытыми новому знанию. Только им известно, почему мир гибнет, только им видны знаки Апокалипсиса.

Пророчества исполнились. В решающей битве — под звук набата грядущего уничтожения — только героям под силу изменить судьбу мира.



Глава 1. Танцоры Чёрной Спирали, клыки Вирма

Теллуриан наводнили прислужники Вирма. Многие обитатели Королевства готовы пожертвовать рассудком ради его даров. С помощью своих солдат порчи и уничтожения Вирм оплёл кольцами весь мир. И Танцоры Чёрной Спирали — одни из самых устрашающих его слуг.

Большинство гару боятся говорить о Танцорах, не желая привлекать к себе внимание их повелителя. Но историю об их падении всё-таки рассказывают: слишком важна она, чтобы забыть. На больших сходах, когда против ночных хищников выставляют стражу, Лунные танцоры начинают рассказ о Танце Чёрной Спирали, который вырвал племя из лона Геи.

История Танцоров Чёрной Спирали

*Как мне трудиться на заре,
Как жить судьбой раба,
Когда в душе моей навек
Бьёт пиктов барабан?
(Роберт Говард, «Барабаны пиктов»)*

Эта история началась давным-давно, во времена римского владычества в Британии. Неистовые пикты остановили продвижение римлян на север. На границах Каледонии (современной Шотландии) римляне выстроили защитную линию — Адрианов вал. Границу между Вивер Рима и Вильдом варварского племени.

В полном соответствии с планами Вирма Рим медленно деградировал, снедаемый распрями. Большинство каинитов, которые направляли развитие Империи (особенно Малкавианы), были игрушками Вирма. Своими действиями они губили Вильда. Кампания против Галлии и Британии проводилась, чтобы связать преданных Вильду людей Сетью Рима.

Среди кельтских племён было много гару, в особенности Фианна. А среди гóтов часто встречались Потомки Фенрису. Но несмотря ни на что, римская армия неумолимо продвигалась на север. Даже сопротивление гару не могло повернуть это наступление вспять, ведь среди легионеров было много фоморов.

Наконец продвижение римлян было остановлено одним из племён гару — Белыми плакальщиками — и их кинфолками-пиктами. Годами они сдерживали римские орды, ведя против них партизанскую войну. Однако в вересковых пустошах и болотах Шотландии таились древние твердыни Вирма. Нескольким фоморам и вампирам удалось пробраться сквозь оборону Белых плакальщиков и пробудить эти каэрны. Как только они открылись вновь, через Лунные мосты хлынули твари, которые принялись опустошать округу и нападать на Белых плакальщиков и их кинфолков.

Чудовища принесли пиктам не только войну. Злокозненные губители вселялись в пиктов и смешивались с ними. Следующее поколение было недоразвитым и звероподобным, а следующее — и того хуже. Хотя племенные вожди оставались чистокровными и незатронутыми скверной, их народ погибал. Белые плакальщики поняли, что должны действовать, иначе их род пресечётся.

Сильнейшая стая отправилась в глубокую яму, в которой находился самый могучий из пробуждённых каэрнов. О последовавших событиях гару узнали благодаря единственному выжившему участнику похода — Короруку. После этого его жестоко убила и сожрала собственная стая, извращённая в каэрне и ставшая первыми Танцорами Чёрной Спирали.

Большинство гару не знают, как именно стая была извращена. Они знают только, что чернильно-чёрные щупальца Вирма втянули Белых плакальщиков в тёмную яму, а появились из неё уже их безумные перерождения.

Сами Чёрные Спирали считают, что Зверь войны лично затащил их первую стаю на Лунный мост, бросил в Малфеас, мрачный мир Вирма, и заставил пройти Лабиринт Чёрной Спирали. Когда и как появился Лабиринт никто не знает. Некоторые считают, что он был построен специально, чтобы завлечь туда гару и извратить их. Другие утверждают, что Лабиринт использовался для других целей и стал собственностью Танцоров только после того, как Белые плакальщики впервые протанцевали по нему.

Как бы то ни было, но вернувшаяся стая уже не была Плакальщиками. Они несли отметины порчи — их кожа и мех покрылись пятнами, позеленели и стали ярко светиться. На их лбах стояло Клеймо Вирма, и все выжившие в каэрне твари склонились перед ними. Вскоре Чёрные Спирали перебили бóльшую часть своего бывшего племени, а оставшихся заставили присоединиться к себе.

С тех пор Чёрные Спирали не возвращались на поверхность земли, лишь иногда делая вылазки против бывших союзников, Фианна. Они скрылись внизу, опутывая землю сетью туннелей и зная, что это когда-нибудь пригодится им для службы Вир-

му.

Так Танцоры Чёрной Спирали стали тем, кто они есть.

Общество Чёрных Спиралей

Жизнь Танцоров Чёрной Спирали мало похожа на жизнь остальных племён. Большинство гару считают жизнь в этом племени безумной и жестокой, но это не всегда так.

Как правило, Танцоры устраивают свои каэрны в подземных логовах, которые они называют Ямами, или рядом с ними. Слово «Яма» применяется не только к самому каэрну, но и к прилегающей территории.

Чёрные Спирали называют свои септы Ульями. Как и остальные гару, они собираются в стаи. И, как и у других гару, их стаи создаются с определённой целью.

Чёрные Спирали часто спариваются и заводят отношения друг с другом, хотя редко по-настоящему любят. Так как среди Танцоров высок процент метисов, они держатся с ними на равных. Обещание равенства нередко склоняет к Вирму метисов других племён.

Благодаря принятию «кровосмесительных» связей, Чёрные Спирали гордятся своим происхождением и прослеживают родословную на многие поколения как по отцовской, так и по материнской линии. Поэтому многие метисы обладают Дополнением «Прошлая жизнь» и могут с его помощью обращаться к своим предкам. Иногда среди Чёрных Спиралей рождается чистокровный наследник пиктских племён, но только от хомидов. Совсем редко кинфолки рожают щенка Белых плакальщиков. Таких гару некому принять, и обычно они странствуют по миру, страдая от оборотничества. Иногда они сталкиваются с другими оборотнями и вливаются в чужое племя, но чаще их выслеживают Чёрные Спирали, чтобы включить в свой состав. Этим немногих, единственных Чистокровных, высоко чтят: они получают величайшие дары и воспитываются старейшинами.

Все Чёрные Спирали носят металлические талисманы разной ценности, цветов и видов. Украшения указывают на Ранг Танцора, его родословную, Улей и стаю.

Среди Чёрных Спиралей есть ронины, которых считают равными, если они не виновны в отступничестве от служения Вирму. Предателей убивают при первой возможности.

Танцоры поддерживают тесные отношения между Ульями. Они считают это необходимым для сохранения единства, ведь их намного меньше, чем противников. Поскольку Чёрные Спирали зависят от пробитых под землёй туннелей, они должны поддерживать хорошие отношения между собой, чтобы не погибло всё племя.

Обряды Танцоров по большей части такие же, как и у других племён. Но у них есть два уникальных, по-настоящему важных обряда. Это обряд посвящения, называемый Танцем Чёрной Спирали, и Обряд Трансмутации (представляющий собой ещё один танец по Лабиринту). Эти обряды очень важны, так как поддерживают связь между искажёнными гару и Вирмом.

Сходы Спиралей всегда устраиваются в подземелье. Обычно приглашают всех слуг Вирма, живущих под землёй. Из-за присутствия причудливых тварей Вирма

встречи черны и омерзительны, но по сути очень похожи на сходы других племён.

Верования Чёрных Спиралей

*Вереска боги, боги озёр,
Дети звериные топей и гор;
По небу скачет белбог на луне,
Ухмылка шакаля, хохочет во тьме;
И бог змеиный целый мир
В объятьях полозом сдавил;
(Роберт Говард, «Руна»)*

Верования Чёрных Спиралей во многом отличаются от верований других племён. Основное различие заключается в том, что они смотрят на вещи с другой стороны.

Как и прочие гару, Танцоры разделяют веру в Триаду: они верят в Вивер, Вирма и Вильда. Но они не считают, что Вирм зол. Им-то лучше знать, так как они заглянули в него и увидели правду.

Чёрные Спиралы считают себя служителями Вирма — силы, необходимой для сопротивления растущему могуществу ревнивой Матери-Геи. Они верят, что Вирм — их Отец. Согласно учению Спиралей, Вирм остаётся силой Равновесия, которая просто пытается компенсировать дисбаланс, который Гея вносит во вселенную. Для этого Вирму необходимо уничтожить Вильда, чтобы Вивер смогла сплести сеть равновесия. Чтобы достичь этого, Вирм использует множество слуг, например, корпорацию «Пентекс».

Совместно с «Пентексом» Чёрные Спиралы пытаются спасти Гею, уничтожив часть жизни на ней. Только таким путём Гея может выжить. Её природа должна восстановить равновесие с помощью разрушительных даров Вирма; только через всеобщее господство Вирма можно вернуть баланс.

Демография Чёрных Спиралей

Считается, что Чёрные Спиралы составляют одну четырнадцатую от популяции гару, но на самом деле их число приближается к одной десятой. Танцоры Чёрной Спиралы — единственное племя гару, численность которого растёт, а не убывает. Виной тому несколько причин.

Во-первых, они постоянно смешиваются друг с другом, правда, только жители разных Ульев. Принятие метисов как полноценных членов племени позволяет Чёрным Спиралам размножаться с большей лёгкостью.

Кроме этого, Чёрные Спиралы увеличивают свою численность насильственным путём. Они похищают представителей других племён, обычно щенков, но иногда и взрослых. Похищенных подвергают Танцу Чёрной Спиралы (обряду посвящения); выжившие становятся Танцорами и отрекаются от родного племени. Они даже начинают звать себя Танцорами Чёрной Спиралы, а не именем бывшего племени.

И наконец, численность Чёрных Спиралей увеличивается, а не сокращается, благодаря поддержке «Пентекса». Племя всегда может попросить о содействии, особенно оружием и фоморами.

У Чёрных Спиралей рождается меньше хомидов и люпусов, чем у любого другого племени. В деле продолжения рода они целиком полагаются друг на друга. Если рождается не метис, то в девяти случаях из десяти это будет хомид. Как правило, Чёрным Спиралам не удаётся найти волка, желающего с ними спариться, поэтому такие связи сводятся к редким изнасилованиям.

К несчастью для Чёрных Спиралей, немногие из них доживают до старости. Большинство гибнут насильственной смертью, не дожив и до пятидесяти. Помимо этого, в племени велико число сумасшедших. Некоторые настолько неуправляемы, что их приходится убивать ради безопасности Улья.

Ямы Чёрных Спиралей

Ямы Чёрных Спиралей крайне разнообразны. Это может быть адская яма с токсичными отходами, гниющими телами и пылающими кострами. Или же тихий лабиринт туннелей, высеченных в скалах. Всё оскверняется Вирмом, особенно логова (и их окрестности) — места в Яме, где живут Чёрные Спирали.

Название «Яма» зародилось в среде первых Танцоров Шотландии. Сегодня этот термин применяется ко всем каэрнам Чёрных Спиралей, находятся они под землёй или нет. Более того, многие Ямы располагаются на поверхности. Но даже в таком случае поблизости обычно есть несколько подземных проходов.

Большинство Ям превратились в огромные комплексы туннелей. Так как Чёрных Спиралей приблизительно в десять раз меньше, чем остальных гару, они решили, что безопасно передвигаться можно только под землёй. Сегодня Ямы — это извилистые сети туннелей, опутывающие весь земной шар. Обычно их патрулируют, но не слишком тщательно, так как племя не может выделить необходимое количество людей. Чаще всего эта обязанность возлагается на молодняк и стариков Улья. Остальные работают на «Пентекс» или самостоятельно уничтожают гару.

Чужак, желающий пройти туннелями Чёрных Спиралей, должен понимать пиктские глифы, так как все указатели написаны на этом языке. По этой причине почти все Чёрные Спирали учат язык и письмо своих предков. Из всех современных языков с пиктским связан только баскский. Интересный факт: Чёрные Спирали метят Ульи и личные территории мочой.

Никогда не знаешь, кого встретишь в туннелях Ям. В них часто таятся ужасающие творения Вирма, а иногда ими следуют Чёрные Спирали и даже неблагие феи. С другой стороны, можно днями путешествовать по туннелям и не встретить ни души.

Танцоры не только путешествуют по туннелям, но и живут в них. Чёрные Спирали устраивают свои логова рядом со входом: достаточно далеко, чтобы их не видели и не слышали, и достаточно близко, чтобы при необходимости быстро уйти. В некоторых Ямах даже есть современные удобства, такие как телевизоры и микроволновки, подключённые к подземным кабельным линиям энергокомпаний. В отличие от большинства гару Чёрные Спирали охотно принимают блага технологии.

Одно из главных помещений в любой Яме Улья — это Вирмоточина. Но это не зияющий провал, кишасший губителями, а просто светящаяся яма в пустой комнате. Она называется тотемной дырой. К яме привязан тотем Улья — могущественный губитель. Он получает от племени достаточно энергии, чтобы воплотиться в подходя-

щих обстоятельствах, например, во время Танца Чёрной Спирали.

В Яме множество скрытых помещений, потайных дверей, глазков для наблюдения, ловушек, провалов и других защитных приспособлений. В некоторых Ямах есть запертые области, доступ к которым имеют только вожаки Улья (и немногие рагабаши).

Ямы — священные места Чёрных Спиралей. Это их убежище от мира наверху. Они дают безопасность и уединённость.

Чужаки редко знают о системах туннелей; тех, кто узнаёт, обычно убивают. Даже «Пентекс» и Шабаш не представляют, насколько сложную структуру создали Танцоры.

Использование губителей

Из-за тесной связи племени с Вирмом Чёрным Спиралям нередко служат губители. Их используют разными способами. Наиболее могущественные, уровня инкарн, иногда играют роль тотемов отдельных стай или целого Улья. Губители наделяют своих последователей теми же основными Дарами, что и тотемы стай, септов или племён других гару. Чёрные Спирали, служащие такому губителю, считаются его «ублюдками».

Губители-тотемы бывают трёх видов: тотемы Порчи, тотемы Коварства и тотемы Силы.

Тотемы Порчи — это духи, которые долгое время служат Вирму, словно болезнь разнося повсюду порчу. Вся их сущность пропитана злом. Из всех губителей они чаще всего несут людям скверну Вирма. Они искажают эмоции всех разумных существ. Такие тотемы воплощают чувства, наполняющие чёрные сердца Танцоров. Тотемы Порчи наделяют ублюдков способностью манипулировать эмоциями жертвы, а также могут наградить их дополнительными пунктами Ярости.

Тотемы Коварства — это могущественные губители, пользующиеся силой Вирма, чтобы увеличить собственную. Они чрезвычайно умны и хитры, но редко предпринимают какие-либо открытые действия. Они награждают ублюдков пониманием чужих мыслей, стратегическими умениями и Гнозисом. Однако Тотемы Коварства ненадёжны. Зачастую они помогают своим ублюдкам только тогда, когда этого меньше всего ждут.

Губители-тотемы Силы помогают Чёрным Спиралям в бою чаще всего. В отличие от остальных тотемов, они не боятся пользоваться своей — как правило, немалой — силой на благо Вирма. Они дают ублюдкам Ярость, физическую силу и боевые умения; тотемы даже могут воплотиться, чтобы сражаться за них.

Танец Чёрной Спирали (обряд посвящения)

Танцоры Чёрной Спирали проходят крайне необычный обряд посвящения. Щенки-метисы племени живут в Яме, пока не повзрослеют. Там они изучают жизнь своих предков, их язык, историю и верования. Они приносят пользу, но любой житель Улья может убить их безо всякой причины. Это происходит нечасто, так как племя отчаянно нуждается в новых воинах, но если случается, убийца не несёт никакого наказания.

Чёрных Спиралей, достигших зрелости и прошедших через первое превращение, приводят к тотемной дыре Улья. Тех гару, которые не являются метисами, берут в плен сразу же после первого превращения. Даже несмотря на то, что их похитили всего лишь несколько дней назад, они должны держаться наравне со щенками Спиралей.

Возле тотемной дыры щенки наблюдают за тем, как гальярды Улья и другие «актёры», разыгрывают историю племени. Узнав историю (часть щенки-метисы могут уже знать, но остальное, вероятно, от них утаили), они предстают пред судом Улья. На этом этапе обряда любой желающий имеет право убить щенка; но если он допущен дальше, ему нельзя вредить без хорошей на то причины.

Пережившие суд Улья должны быть приняты или отвергнуты Вирмом во время танца по Лабиринту Чёрной Спирали. Лабиринт представляет собой спираль на полу пещеры, состоящую из теневых щупалец, которые испускает тотемная дыра. Это тень настоящего Лабиринта в Малфеасе, вызванная теургами Чёрных Спиралей.

Во время танца по кругам спирали щенков испытывают энигмы, губители и другие существа. Они подвергаются ужасным видениям и в каком-то смысле действительно переносятся в Умбру.

Пережив всё это и добравшись до центра, они заглядывают в лицо Вирма. Даже если их сердце не сжимается от ужаса, то разум раскалывается. Затем они возвращаются тем же путём назад. На обратном пути уже-не-щенков наставляют духи, дающие им навыки и Дары, необходимые Танцору Чёрной Спирали для выживания. Вышедшие из спирали обладают видимостью здравомыслия, но это всего лишь хрупкая плотина на пути сумасшествия.

Выжившие становятся полноправными членами племени. Многие получают поразительное прозрение в том, что они воспринимают как реальность, но гораздо чаще страдают от безумия и не могут справиться с новым самосознанием. Новосотворённые Чёрные Спирали должны сделать бросок Силы воли по сложности, равной своей Ярости. В случае успеха они не получают Психозов. Неудача наделяет их ужасным Психозом, а может, и не одним. Провал ввергает их в столь чудовищное безумие, что его нельзя описать. Получив не менее пяти успехов, Танцор получает особое прозрение в форме дополнительного Дара первого уровня.

Наречение

Танцор получает имя в конце обряда посвящения. Когда обезумевший оборотень сходит со спирального пути и произносит первые звуки, мастер обряда складывает их в слова и нарекает ими нового Танцора. По этой причине Чёрные Спирали носят странные имена: звуки просто складываются друг с другом, образуя такие слова, как Гамуш, Хан-гаал, Обобо и т. д. Таким образом, имя — это первая отметина приобретённого Танцором безумия.

Выбор головы Гидры

После завершения обряда посвящения молодой Танцор обучен повадкам племени и должен избрать Вирма, который будет направлять его. Им должна стать одна из голов Гидры, расщеплённых мыслей Вирма. Танцору показывают всех Вирмов, из-

вестных племени, и он должен выбрать одного, чтобы служить ему до самой смерти.

Подобная привязанность крайне важна для Чёрных Спиралей. Без неё они стали бы слабы и малодушны.

У разных Вирмов часто бывают разные цели, и иногда Вирмы сражаются друг с другом. Ожидается, что Танцор Чёрной Спирали будет слепо следовать своему покровителю, даже если для этого ему придётся разорвать глотку товарищу по стае, идущему за другим Вирмом. Верность Вирму стоит превыше верности стае и даже племени.

Служба Вирму не то же самое, что служба тотему. Последняя — всего лишь союз с духом, чаще всего с инкарной. Служба Вирму — это преданность верховному правителю, окончательному победителю (как надеются Чёрные Спирали) в войне за владычество над вселенной.

Обряд трансмутации

Наивысшая награда, которой может удостоиться Танцор Чёрной Спирали, — это быть избранным для повторного входа в пасть Вирму. Переживший это Танцор обретает большее понимание вселенной и своего служения Вирму. Помимо этого Танцор может обрести сверхъестественные силы или же мучительное безумие. Этот обряд четвёртого уровня называется обрядом трансмутации.

Танцор Чёрной Спирали инстинктивно чувствует, когда приходит время провести церемонию, и требует от старейшины-теурга Улья начать обряд. Если ему удаётся запугать старейшину, тот проводит его. Пережив обряд, Танцор продвигается в Ранге. Это кратчайший путь к могуществу, но он жесток к неудачникам — а таких большинство.

Гару начинает обряд в изолированном тёмном помещении Ямы. Он оставляет все свои вещи и входит в Умбру через зеркало или иной блестящий предмет. Его встречает губитель и отводит к порталу в Малфеас, Логово Вирма. Там Танцор должен пройти через настоящий Лабиринт Чёрной Спирали, пытаясь миновать столько кругов, сколько сможет выдержать. При этом нужно пройти столько кругов, на какой Ранг претендует Танцор.

По слухам, в истинном Лабиринте девять кругов. Никому не удавалось преодолеть их все и добраться до центра даже в легендах. За каждый успешно пройденный круг танцор поднимается в Ранге, но только до соответствующего номера. Другими словами, пятый Ранг можно получить, только пройдя через пятый круг.

На каждом круге Танцор встречает трудные испытания и должен преодолеть их все, чтобы вернуться невредимым. Испытания могут быть любыми; для каждого Танцора и даже для каждого времени проведения обряда они свои. Во время трансмутации проверяются слабости, страхи и убеждения гару.

Пережив испытания, Танцор обнаруживает, что находится не в своём теле, а в теле Вирма (в материальном мире никто ещё не смог вспомнить, как оно выглядело). Тогда Танцор понимает, что он и есть Вирм. Не мысленно, но во плоти! Гару встречает и ведёт обратно тот же губитель, который привёл его к месту испытания. Вернувшись в наш мир, Танцор понимает, что находится в старом теле, но получает множество Даров. Или же теряет рассудок.

Почёт и Ранг у Чёрных Спиралей

Почёт и Ранг Чёрных Спиралей отличается от таковых у других гару. Танцоры не могут определять их у представителей других племён, и наоборот.

Танцоры получают Почёт тем же путём, что и все оборотни. Но их Почёт — это Могущество, Хитрость и Бесчестье. Хотя остальные племена не способны определить Ранг и Почёт Чёрных Спиралей, это могут сделать некоторые шабашиты и любой сотрудник «Пентекса».

Чтобы подняться в Ранге, аруну Чёрных Спиралей необходимо, чтобы 50% его Славы приходилось на Могущество, филодоксу — чтобы 50% приходилось на Бесчестье, а теургу — 50% на Хитрость. Гальярдну нужно 30% как в Могуществе, так и в Хитрости. Рагабаш может обладать любой комбинацией.

Могущество

Чёрные Спирали уважают сильных. Для них могущество — инструмент, без которого не обойтись. Сам по себе этот инструмент не зол и не добр. Среди Танцоров в чести умелый и могущественный: тот, кто не боится; тот, кто пытается получить всё возможное могущество; тот, кто приносит пользу избранной идее, то есть Вирму (хотя это может быть и стая, Улей или «Пентекс»). Могущество — не просто голая сила, ибо в нём же заключаются недостатки личности. Почёт Могущества в высшей степени необъективен. В его основе лежат чужие представления о силе Танцора, а не реальное положение дел. Впрочем, следует отметить, что заслужить Почёт Могущества среди Чёрных Спиралей без того, чтобы вскоре потерять его, очень тяжело.

Принципы Могущества

Я должен сокрушать своих врагов.

Я должен совершенствоваться любой ценой.

Я должен всегда принимать вызов.

Я должен использовать своё могущество к вящей славе Вирма.

Хитрость

Чёрные Спирали ставят Хитрость весьма высоко. Она — знак понимания и отражает глубокие познания природы гару и людей. Тех, кто хитёр, уважают и боятся. Они, может, и не столь сильны, как некоторые, но эффективно используют что имеют, не гнушаясь вероломством и обманом. Чёрные Спирали используют этот Почёт даже по отношению к своим; и если кто-то ищет Почёта Хитрости, ему лучше преуспеть, иначе его станут презирать (и он потеряет Почёт).

Принципы Хитрости

Я должен держать слово только пока это выгодно.

Я должен знать своего противника.

Я должен знать самого себя.

Я должен обращать любую ситуацию в свою пользу.

Я должен всегда действовать непредсказуемо.

Бесчестье

Чёрные Спирали не только уважают силу Порчи, но и принадлежат ей. Они считают, что извращение идёт рука об руку с силой. Оно проверяет и укрепляет могущество. Все, обладающие хоть каким-то могуществом, испытываются порчей. Слабый падёт из-за своей силы. Объёмы принесённой в мир порчи отражает Почёт Бесчестья.

Принципы Бесчестья

Я должен служить Вирму и его подручным.

Я должен убивать людей.

Я должен убивать гару.

Я должен рвать Гею, очищая путь Вирму.

Я должен нести порчу.

Литания Чёрных Спиралей

Чёрные Спирали не придерживаются Литании Гару, потому что уже не являются частью их общества. Вместо этого они создали собственную «Литанию». Это не Тёмная литания Вирма, хотя некоторые Чёрные Спирали знают также и её. Литания Чёрных Спиралей описывает правила, которыми руководствуются в обществе Танцоров. Тёмная же литания соблюдается при взаимодействии с другими силами Вирма.

Служи Вирму во всех лицах его

Это основа единства Чёрных Спиралей и их союза с Шабашом и «Пентексом». Племя будет поддерживать их только пока они служат Вирму. Это приводит к спорам о границах служения Вирму, из-за которых в Улье может начаться междоусобица.

Чти землю брата своего

Немаловажная часть Литании. Она позволяет Ульям не опасаться, что чужаки придут жить на их территории. Это действительно проблема, так как новые Улья обязательно должны захватить каэрн гару. Эта часть Литании входит в этикет, используемый при путешествии по системе туннелей Ямы. Она позволяет Чёрным Спиралям путешествовать по туннелям чужого Улья свободно, если ему не наносится вред. В противном случае чужака примерно накажут.

Дай пройти другому Улью

Эти слова тесно связаны с предыдущими. Они не дают Улью действовать против проходящих по его туннелям. Такие действия нарушат Литанию, а она воспринимается с убийственной серьёзностью. Если Танцору без причины как-либо навредят, он может требовать компенсации.

Рази тех, кто не с нами

Чёрные Спирали часто принуждают пленников пройти обряд посвящения, отдавая их во власть Вирма. Отказавшихся пленников умерщвляют. Спиралям некуда деть заключённых; они должны либо избавляться от врагов, либо делать их союзниками.

Почитай всех служителей Вирма

Несмотря на то, что Чёрные Спирали хотят отомстить всем гару, они принимают любого члена другого племени, решившего предать свой народ и служить Вирму. Также эта часть Литании позволяет работать вместе с «Пентексом», пусть даже им управляют люди.

Не поднимай Вуали

Танцоры Чёрной Спирали не меньше остальных племён осознают необходимость Вуали. Вдобавок она нужна им, чтобы скрываться от гару. Танцоры предпочитают оставаться невидимыми и получать все преимущества внезапности.

Не делай свою смерть обузой для народа

Эта часть столь же важна для Чёрных Спиралей, как и для других гару. В отличие от некоторых племён Чёрные Спирали придерживаются этого положения неукоснительно. Если гару отказывается быть растерзанным своими близкими, члены Улья всё равно убьют его, несмотря на возможное сопротивление.

Можешь бросить вожаку вызов во время мира

Это наследие Литании всех племён гару. Оно сохранилось, так как система власти в стае и Улье Чёрных Спиралей такая же, как в стае и септе других племён. За столетия эта система доказала свою эффективность.

Не бросай вожаку вызова во время войны

Чёрные Спирали соблюдают эту часть Литании по той же причине, что и предыдущую. Однако обстоятельства, которые можно определить как «мир» или «война», никогда не бывают однозначными, ведь Чёрные Спирали всё время участвуют в том или ином конфликте. Как правило, вызов вожаку можно бросить когда угодно, но не во время сражения и не прямо перед ним.

Не наводи беды на Яму деяниями своими

Это одна из важнейших частей Литании Чёрных Спиралей. Яма — единственное место, где они защищены от врагов. По этой причине они держат свои системы туннелей в тайне. Если кто-нибудь проникнет в Яму, за ним будут охотиться, пока не убьют. Чёрные Спирали даже пленников держат вне Ямы и никогда не упоминают о ней за её пределами.

Кинфолки Чёрных Спиралей

Вопреки распространённому мнению, Танцоры всё-таки поддерживают отношения с кинфолками. Впрочем, большинство помогает оборотням только из страха или жажды власти. Чёрные Спирали тщательно отбирают кинфолков с таким расчётом, чтобы следить за ними на протяжении поколений. Больше всего им подходят люди из глухих тёмных местечек, откуда почти никто не уезжает.

Помимо прочего, они выбирают людей, которым есть что скрывать, и шантажируют их, добиваясь беспрекословного повиновения. Несмотря на это, Чёрные Спирали боятся давать кинфолкам волю и стараются ограничить их размножение, если

возможно, даже внутри семьи. Большинство их хомидов появляется в результате инцеста и часто рождается с уродствами.

Волки, с которыми спариваются Чёрные Спирали, как правило, изгой в своей стае. Танцоры хватают их и держат в качестве производителей, а когда они перестают приносить пользу — убивают. Посажённым в клетку волкам некуда бежать, и они подвергаются насилию со стороны Чёрных Спиралей.

Связи с «Пентексом»

В сороковых годах двадцатого столетия Чёрные Спирали по совету своих Вирмов нашли компанию «Пентекс» и предложили ей свои услуги. В качестве аванса компании были переданы уши сорока убитых гару, которые мешали ей вести добычу полезных ископаемых в Пенсильвании.

В «Пентексе» решили, что служащие Вирму гару станут отличным дополнением к команде. Поэтому заинтересованным Танцорам Чёрной Спирали предложили ряд должностей в компании. Многие Чёрные Спирали согласились, увидев в этом возможность получить власть и отомстить врагам.

Сегодня многие Танцоры работают в «Пентексе». Даже те, кто не получает от компании платы, обычно охотно помогают ей, если это пойдёт на пользу Улью. Впрочем, несколько Ульев наотрез отказываются содействовать корпорации, считая всех людей низшими созданиями, недостойными сотрудничества.

Работающие на компанию Чёрные Спирали получают достаточно возможностей сражаться за Вирма. А также внушительные гонорары, позволяющие им наслаждаться всеми современными благами (в особенности теми, которые осквернены «Пентексом»). Такие оборотни часто теряют культурную связь с Ульем. Они готовы сделать для компании всё, что угодно. Однако многие также заинтересованы в благополучии племени и используют компанию для расправы с гару.

Чёрные Спирали задействованы почти во всех операциях «Пентекса». Они нужны компании и поэтому обеспечены всем необходимым.

Танцоры Чёрной Спирали доказали, что полезны, создав осквернённые и инфицированные Вирмом товары. Без Спиралей «Пентексу» их производство не по силам. Гару поставляют компании Осквернители и Инфекторы — механизмы, заражающие Вирмом производимые продукты. В этом деле особенно полезны теурги Танцоров.

Помимо этого Чёрные Спирали поставляют компании немалое количество фетишей. «Пентекс» добывает необходимые редкие компоненты, но это Чёрные Спирали делают из них предметы с мистической силой. Фетиши исключительно полезны при взаимодействии со сверхъестественными существами, особенно с гару и другими перевёртышами.

Чёрные Спирали помогают «Пентексу» постигнуть анимизм гару. Танцоры делятся своими представлениями о Триаде, Умбре, различных духах и, особенно, о Вирме. Тем не менее Чёрные Спирали не раскрывают всего и даже откровенно лгут, боясь, что эти знания однажды могут быть использованы против них.

В настоящий момент компания и племя в хороших отношениях. Они вместе стремятся уничтожить природу и в особенности гару.

Связи с Шабашом

Впервые Шабаш встретился с Танцорами Чёрной Спирали в Европе в начале XVIII века. Шабаш разрушил несколько Ульев, стремясь очистить Швецию от всех потенциальных противников, чтобы стаи шабашитов получили убежище от Камарильи. Чёрные Спирали сообразили, что вампиры Шабаша, в отличие от остальных пиявок, действуют заодно с Вирмом (даже если не осознают этого). Танцоры смогли заключить с пиявками мир, и с тех пор в той или иной степени поддерживают с ними связь.

Попав в Новый Свет, Танцоры установили связь с сектой с помощью Гангрелов Шабаша. Гангрелы *антитрибу* охотно путешествовали с Чёрными Спиралями, особенно по территориям других гару. Это позволяло вампирам получить защиту в дневное время, а Чёрным Спиралям — доступ к силам, отличающимся от возможностей оборотней.

Шабаш не отказывался от связей с Чёрными Спиралями совсем, но их взаимоотношения с течением десятилетий слабели и забывались. Сегодня Шабаш вновь укрепляет связи с этим племенем, предоставляя ему информацию, нерегулярную военную поддержку и свободный проход через свои города.

Другие союзники Чёрных Спиралей

У Чёрных Спиралей мало союзников, помимо перечисленных, но они заключили несколько пактов с определёнными группами, которые в будущем могут принести пользу. Танцоры редко просят у них помощи, но при крайней необходимости могут пойти и на это.

Красный круг. Это таинственное общество магов. О нём почти ничего не известно, кроме того, что оно осуществляет сложные убийства по заказу «Пентекса» и некоторых Чёрных Спиралей.

Неблагие феи. Вирм по душе немногим феям, но отдельные Чёрные Спирали состоят в родстве с Волшебным народцем. Они часто заключают альянсы через свои подземные сети. Танцоры время от времени передают феям фетиши в обмен на магию или информацию. Сомнительно, что феи станут помогать искажённому гару в бою, но они могут согласиться защищать туннели.

Мнения

У Чёрных Спиралей есть определённые предрассудки о союзниках и врагах. Точно так же их враги и союзники составили определённое мнение о Танцорах. И вот что они друг о друге думают.

«Пентекс»

Чёрные Спирали считают «Пентекс» полезным инструментом Вирма. Однако они боятся, что компания чрезмерно усилится и больше не будет нуждаться в их услугах, а может даже станет противником. Пусть компания и служит целям Вирма, ей всё-таки управляют люди, а люди слабы.

«Пентекс» видит в Чёрных Спиралях полезный инструмент. Но когда выйдет срок, его придётся уничтожить. Чёрные Спирали в конце концов встанут на пути у «нового лучшего мира», к которому стремится компания.

Шабаш

Для Чёрных Спиралей шабашиты — слуги Вирма, даже если сами не осознают этого. Но Шабаш слишком увлекается манипулированием и не заслуживает доверия. Чёрные Спирали понимают, что секта будет помогать им только если это будет в её интересах. Танцоры задаются вопросом, отчего Шабаш был столь расположен к ним в последнее время. Секте что-то нужно.

Шабаш видит в Чёрных Спиралях тупоумных фанатиков, которых, впрочем, можно выгодно использовать в качестве пешек. Всё, что для этого нужно, это уступка здесь, другая там, и они сделают всё, о чём их ни попросишь. Особенно если сказать, что это нужно «на благо Вирма».

Гару

Чёрные Спирали считают остальных гару тупицами, которых Гея и Вильд обманом заставляют защищать своё избыточное творение. Гару не видят, что делают только хуже, отказываясь от полноправного владычества Вирма. Поэтому они должны быть уничтожены.

Для гару Чёрные Спирали — предатели. Они поддаются порче Вирма, находя удовольствие в жажде разрушения. Они видят в безумии дар. Надежда на их исправление потеряна: они — позор всех гару. Поэтому они должны быть уничтожены.

Кинфолки

Танцоры смотрят на кинфолков как на выгодную связь с поверхностью. Пусть кинфолки и не любят их, но всё-таки выполняют договорённости. Они — единственные люди, которым Чёрные Спирали могут доверять и на которых могут положиться. Пусть кинфолки недолголюбивают родню среди гару, они всё равно служат ей.

Кинфолки считают Чёрных Спиралей дикими убийцами. Танцоры опасны. Кинфолки боятся, что однажды они могут обратиться против своей родни, как это уже случилось в прошлом. Кинфолки следуют договорённостям с Чёрными Спиралями, но делают это не от избытка любви или преданности.

Вражда племён

*Видно, ты долго кормился в лесу волчьей сытью и
братьев своих убил, и дивно мне, как ты осмеливаешься
ходить в войске рядом с честными людьми, — ты, со-
савиший кровь из многих холодных трупов.*

(Сага о Вэльсунгах (Перевод Б. И. Ярхо))

Там, где Чёрные Спирали, там и месть. Согласно своей клятве они должны уничтожить остальных гару, но пока цель далека от завершения. Точно также остальные оборотни поклялись уничтожить кощунственное племя, но пока не преуспели. Сколько ещё продлится война, прежде чем одна из сторон погибнет?

Танцорам Чёрной Спирали сопутствовали военные успехи. Им удалось убедить некоторых гару поступить на службу Вирму. Куда большее число им удалось убить. Чёрные Спирали ненавидят другие племена. Они не следуют Литании гару и не принимают их отношения к славе, чести и мудрости. Только месть!

Несмотря на растущую силу Чёрных Спиралей, гару других племён добились некоторого успеха в борьбе с ними. Гару блокировали несколько Ям и уничтожили целые Улья. Они разыскивали кинфолков Чёрных Спиралей и обращали их против Танцоров. Они захватывали их молодняк, чтобы они не попали в племя Вирма. И самое главное, они вынудили Чёрных Спиралей забраться под землю, где они не представляют постоянной угрозы надземному миру.

Военная тактика Чёрных Спиралей

Чёрные Спирали используют против врагов несколько тактик. Слугам Вирма нет нужды поддерживать благородную репутацию среди остальных племён, и они могут пользоваться любыми необходимыми для победы средствами.

Больше всего они полагаются на эффект неожиданности и атакуют только если противник будет застигнут врасплох. Их излюбленное средство — засады, когда врагов загоняют в угол и расстреливают серебряными пулями.

Когда Чёрные Спирали сталкиваются с превосходящим силой или количеством противником, они предпочитают использовать губителей. Сначала они натравливают духа на врага — как правило, на самого слабого — чтобы уменьшить их количество. Когда противник выдыхается, сражаясь с губителем, в дело идут Танцоры. В то время как враг выбился из сил, Чёрные Спирали свежи и готовы к бою.

При необходимости, в частности на незнакомой местности, они могут запросить в «Пентексе» штурмовой отряд, который зачистит область огневой мощью и сверхъестественными силами. Если отряды недоступны, Чёрные Спирали могут получить от «Пентекса» оружие, чтобы разобраться самостоятельно.

По части оружия Чёрные Спирали предпочитают клейвы и когти. Многим по душе горчичный газ и бризантная взрывчатка. Они устанавливают бомбы поблизости от каэрнов, а если это невозможно, закидывают внутрь пару гранат. Когда же дело доходит до полномасштабного сражения, наиболее современно мыслящие Танцоры могут использовать почти любой вид стрелкового оружия, хотя большинство предпочитает автоматические дробовики с серебряной дробью или пулями особого профиля.

Чёрные Спирали всегда пытаются загнать гару в наихудшие условия: иногда проходит половина боя, прежде чем противнику посчастливится увидеть Танцоров, показавшихся из укрытия.

Текущая деятельность

Благодаря «Пентексу» Танцоры Чёрной Спирали вовлечены в ряд операций по уничтожению окружающей среды. Собственная роль им полностью ясна. Они считают, что должны уничтожить всех гару — не только ради мести, но и для того, чтобы Вирм смог возобладать над Геей. Когда защитники Геи перестанут мешать Танцорам,

весь мир окажется в их руках.

Чёрные Спирали без связей в «Пентексе» берут дело в свои руки. По возможности они силой вербуют новых рекрутов. Также они пытаются заручиться поддержкой остальных перевёртышей в борьбе с гару, что иногда выходит им боком. Тех, кого не удаётся ассимилировать, они убивают. Они с неподдельным удовольствием захватывают чужие каэрны и настолько оскверняют их, что ими больше нельзя пользоваться.

Танцоры много работают над сооружением новых туннелей, которые дают им доступ ко всё большему числу мест по всему миру. Строительство — ключевой элемент стратегии в войне с другими племенами и держится в тайне.

Танцоры по всей планете

Родина Танцоров Чёрной Спирали — Шотландия, но когда европейские первоходцы пустились в плавание, они последовали за ними. В стремлении извратить всю планету племя начало рыть Ямы по всему миру.

Соединённые Штаты. Танцоры Чёрной Спирали прочно обосновались в Америке. Они построили множество Ям и запутанных туннелей по всей стране. Они наиболее многочисленны на Восточном побережье, и особенно сильны в Западной Вирджинии, Арканзасе, Луизиане и Техасе.

Канада. Ямы разбросаны по всей Канаде, но больше всего их в Ньюфаундленде, Квебеке и Онтарио. Впрочем, поселиться в Канаде оказалось нелегко. На крайнем севере сильны позиции Вендиго, которых не так-то просто извратить.

Мексика. Эта страна просто кишит Танцорами Чёрной Спирали. Число искажённых Вирмом гару составляет в ней почти четверть от общей популяции волков-оборотней. Они сделали всё возможное, чтобы разрушить каэрны и места силы всех оборотней Мексики. И обнаружили, что под землёй здесь скрываются самые могущественные твари Вирма, с которыми они когда-либо имели дело.

Южная Америка. В бассейне Амазонки бушует война между силами Вирма — Чёрными Спиралями и «Пентексом» — и племенами гару. Третья сторона, оборотни-ягуары, сражается против всех, пытаясь изгнать со своей территории и волков-оборотней, и заразу Вирма. Но даже это не помешало Чёрным Спиралям изрыть своими туннелями целый континент.

Европа. Чёрным Спиралям удалось основать в Европе несколько Ям, по большей части на Балканах. Европа бурлит событиями, и поэтому Чёрные Спирали могут действовать почти не боясь, что их заметят. Не считая отдельных стычек с Потомством Фенриса в Шварцвальде², Чёрные Спирали в основном заняты трансконтинентальной борьбой с Зелёными Рыцарями, эко-террористами на страже природы.

Россия. Чёрные Спирали заключили временный союз с чрезвычайно могущественным каинитом, ужасающей Бабой-Ягой. Помимо этого, об их деятельности на бескрайних просторах тундры почти ничего не известно.

Африка. Несмотря на попытки устроить Ямы в Африке, Чёрные Спирали добились немногого. Они столкнулись со значительным сопротивлением многочислен-

² Горный массив на юго-западе Германии.

ных стай Красных когтей. Постоянные стычки с Безмолвными странниками в Египте не помешали им устроить там Улей. В Южной Африке они успешно основали несколько Ульев, так как Вирм заинтересован в этой области.

Япония. В Японии находится крупная база «Пентекса». У Чёрных Спиралей, попробовавших переселиться сюда, случилось несколько стычек с Теневыми владыками и Стеклоходами, но они ещё не встретились с организованным противодействием японских оборотней. Спиралы знают об их существовании, но пока им не удалось поймать или убить кого-нибудь. Танцоры могут объединить силы с Шабашом, чтобы назло гаки укрепить опорную базу. Пока это вопрос будущего. Интересно, как поступит «Пентекс», если это всё-таки произойдёт, ведь все три группировки — его союзники.

Азия. Остальная Азия известна только Танцорам, работающим непосредственно на «Пентекс». Происходящее на континенте остаётся загадкой, но многие высокопоставленные руководители корпорации в последнее время заинтересовались регионом.

Австралия. Позиции Танцоров Чёрной Спиралы в Австралии сильны, племя приносит множество неприятностей остальным гару. Тем не менее, странные завывания в австралийском бұше по ночам пугают даже их.

Использование Чёрных Спиралей в хронике

Любой герой нуждается в злодее. Чёрные Спиралы — идеальные злодеи для гару. Они очень похожи — словно отражение в кривом зеркале. Столкновение персонажей с Танцорами не должно быть пресным. Помогите игрокам понять, что их противники — гару, а не безмозглые чудовища.

Чёрные Спиралы должны быть непредсказуемыми. Они очень необычны благодаря широкому распространению метисов и дарам Вирма. Это означает, что вы всегда можете удивить игроков, и им придётся быстрее шевелить мозгами. Как насчёт Танцора, невосприимчивого к серебру, или умеющего летать, или с супервысокотехнологичной бронёй и оружием, или способного заставить губителя воплотиться и защищать его? Дикость и чуждость Чёрных Спиралей не имеет границ, кроме границ воображения. Сделайте их настолько нормальными или причудливыми, насколько захотите.

Можно рассказать историю о Яме Чёрных Спиралей. Любой гару, достаточно безрассудный, чтобы исследовать туннели Танцоров, должен быть готов к великим опасностям и великим приключениям. Немного зачистки подземелий, если придать ей некоторую цель и смысл (чего недостаёт многим приключениям в подземельях), может сделать игру весьма увлекательной.

Можно сделать историю на основе нападения Чёрных Спиралей, желающих превратить каэрн персонажей в Яму Вирма. Ещё одной идеей для истории может стать соперничество или вражда между стаями игроков и Чёрных Спиралей. Танцоры могут быть замешаны в любых интригах, с которыми столкнётся стая игроков.

Чёрные Спирали — превосходные противники, так как всё, что могут гару, могут (по большей части) и они. Персонажам легко противопоставить злодеев, которые равны им почти во всём.

Слабости Чёрных Спиралей

*Вы, свора псыная! Дыханье ваше,
Как вонь гнилых болот. Любовь мне ваша,
Как тяжкий смрад непогребённых тел.
Я изгоняю вас прочь от себя!
(Шекспир, «Кориолан» (пер. О. Сороки))*

Хотя кажется, что у Танцоров Чёрной Спирали есть определённые преимущества перед остальными гару — оружие, финансовая поддержка и необычные союзники — у них есть и ряд недостатков. Во многих отношениях они — слабейшее из всех племён.

Начнём с того, что Чёрные Спирали безумны. Они обратились против того, чему служили, и приняли нового хозяина. Он наделил Танцоров новыми силами, но помутил их разум. Не все искажённые гару полностью сошли с ума, но психозы есть у многих. Некоторые настолько безумны, что не считаются с опасностью, и погибают по глупости.

Чёрные Спирали стали неприспособленными для жизни в дикой природе. Немногие из племени обладают навыками выживания на поверхности и за пределами городов. По этой причине они пользуются для путешествий подземными туннелями.

Чёрных Спиралей легко обнаружить. Так как они связаны с Вирмом, их можно определить с помощью Дара «Чутьё на Вирма». Иногда это разрушает всю их маскировку.

Противники Чёрных Спиралей намного превосходят их числом — в соотношении один к десяти — поэтому в случае массового нападения гару им грозит смертельная опасность. Если остальные племена выступят единым фронтом, Танцоры не устоят.

Психозы: Поцелуй Вирма

Многие Чёрные Спирали возвращаются со своего ужасного обряда посвящения с психическими отклонениями. Ниже приведено несколько примеров распространённых среди Чёрных Спиралей психозов. Не бойтесь создавать новые: сумасшествие принимает множество форм.

Амнезия. Вы ничего не помните о своей жизни до первого Танца Чёрной Спирали. Это считается благословением Пселака, Лживости Вирма. К сожалению, вы подвергаетесь его действию в случайные промежутки времени. Иногда вы не можете вспомнить, чем занимались вчера.

Берсерк. Вы подвержены приступам неконтролируемой ярости. Сложность бросков Ярости снижается на два. Вы благословлены Зверем войны.

Булимия. Вам всё время хочется есть, даже если вы не голодны. Пожиратель душ, Вирм-Поглотитель, коснулся вас. Все броски Сообразительности, чтобы не со-

жрать поверженного врага (см. книгу правил «Апокалипсиса», стр. 198³) получают +2 к сложности, что увеличивает вероятность провала. У некоторых Чёрных Спиралей психоз выражен ярче, и они питаются только гнилым мясом.

Галлюцинации. Шокирующая действительность Вирма настолько поразила вас, что его бессмысленное сумасшествие искажает ваши чувства. Часто вы видите и слышите вещи, которые не видят и не слышат другие. Если видения иногда приносят пользу, Чёрные Спиралы прославят вас как благословлённого Изначальным Вирмом.

Гиперкомпенсация. Вы проявили слабость во время обряда и чуть не погибли. Теперь вы должны скрывать свою ахиллесову пяту. Поэтому вы отвлекаете от неё внимание, выставляя напоказ другие особенности: драчливость, хитрость или скудоумие.

Клазомания. Вам сложно говорить нормальным тоном — вы постоянно испытываете навязчивое желание кричать. Это может вывести окружающих из себя, если вы не будете достаточно сильным, чтобы сдерживаться.

Мазохизм. Вы любите, когда вам делают больно. Вы дитя Карналы, Вожделения Вирма.

Маниакальность. Всё, что вы делаете, вы делаете с патологическим рвением, поэтому можете обессилеть на полпути.

Мания величия. Вы верите, что были избраны Вирмом и только вам под силу завоевать для него мир. И почему другие не понимают этого? Вы извращены Маштраком, Властолюбием Вирма.

Мизомания. Вы ненавидите всё. Вы затронуты Абхоррой, Ненавистью Вирма.

Навязчивая идея. Что-то засело у вас в мозгу и никак не отвяжется. Каждую секунду оно всплывает в сознании. Навязчивая идея не отступает от вас, а вы не отступаете от стремления удовлетворить её...

Навязчивое желание убивать. Вы хотите убивать, убивать и ещё раз убивать. Зверь войны, Вирм Погибели, осквернил вас.

Неуверенность. Вы не можете определиться, как относиться к стае, Улью, племени и даже к самому себе. Неуверенные Чёрные Спиралы обычно обладают крайне низкой Силой воли.

Паранойя. Вы знаете, что *кто-то* пытается добраться до вас, и он ещё покажет себя. Вы не знаете, кто это может быть, зато у него точно есть союзники — но кто они? Вы игрушка Сайкоры, Паранойи Вирма.

Расщепление личности. Внутри вас не одна личность, а несколько разных «сущностей», которые требуют самовыражения. Иногда вы способны выдвинуть кого-то вперёд, по большей части — нет. Действуйте творчески — создайте для каждой личности имя и предысторию. У Чёрных Спиралей с этим психозом нередко бывает пять личностей разных знаков.

Садизм. Вам нравится причинять другим боль. Это связывает вас с Ангу, Жестокостью Вирма.

Фобия. Нечто чрезвычайно пугает вас, но что? Это может быть боязнь солнечного света, природы, техники, людей, волков, змей, закрытого пространства (тунне-

³ Нумерация приведена по оригиналу.

лей), темноты, оборотничества и т. д. Проявите смекалку. Вами забавляется Фоубок, Страх Вирма.

Хабромания. У вас патологическая весёлость, что даже другим Спиралям кажется нездоровым. Отпускать шуточки вы не обязаны, но хихикаете в по-настоящему неподходящие моменты.

Хореомания. Вы просто не можете прекратить танцевать. Все ваши действия превращаются в стихийный танец (это не значит, что у вас получается хорошо).



Глава 2. Корпорация «Пентекс», кольца Вирма

Неважно, соберут они всю эту чёртову нефть или нет... Отсутствие хоть какой-нибудь активности оставит плохое впечатление у общественности.

(Дон Корнет, начальник отдела по связям с общественностью «Эксона», в беседе с «Аляска Пайплайн Сервис» по вопросу очистки Валдеза от загрязнения нефтью)

Не могли бы они просто залить отходы водой, проехать квартал-другой и сбросить их в канализацию?

(Аляскинский чиновник, обсуждая проблему вывоза токсичного дисперсанта, образующегося в ходе работы Международного аэропорта Анкориджа)

Среди земных слуг Вирма немного найдётся настолько влиятельных и могущественных, как корпорация «Пентекс». Она ставит целью извращение людских стремлений, искажение некогда высоких идеалов свободы и предпринимательства. Это корпорация ужаса, с лёгкостью использующая «систему», чтобы извращать мир, способная манипулировать любым законом к собственной выгоде. Если законы запрещают сброс токсичных отходов в определённых районах... что же, законы нужно просто изменить при помощи высокооплачиваемых лоббистов, связь которых с компанией проследить невозможно.

«Пентекс» — корпорация-кракен, раскинувшая свои щупальца во всех направле-

ниях и охватившая все возможные рыночные ниши, скрыв раздутое тело в облаке чернил и бумажной волокиты.

История «Пентекса»

Компания, названная «Пентексом», произошла от нефтеочистительного завода мистера Джереми Лессейтера. Поняв в 1865 году, что на этом можно сделать неплохие деньги, Лессейтер основывает завод и врывается в нефтяной бизнес.

Вслед за примером Джона Дэвисона Рокфеллера, Джереми Лессейтер с партнёрами регистрирует компанию «Премиум ойл». Эта компания сумела устоять перед капиталом Рокфеллера и стала главным конкурентом «Стандарт ойл»⁴. В конечном итоге эти две компании стали соперничать за контроль над нефтепроводами. «Премиум» не давала «Стандарту» установить монополию и разделила с ним господство в нефтяной индустрии.

В 1892 году рабочие компании, в поисках места под буровую площадку, обнаружили слугителя Вирма, многие столетия назад запечатанного под землёй племенем Уктена. На площадке произошла серия несчастных случаев, в конце концов заставившая приехать самого Лессейтера. Он собирался надавить на рабочих и выяснить, по какой причине они бросают его деньги на ветер.

Здесь ему стали сниться кошмары, которые привели к приступам лунатизма. Он часто просыпался у входа в недавно прорытый туннель. Лессейтер решил выяснить, что за чертовщина здесь творится — собрал людей и вошёл в туннель посмотреть, что там на дне. Позднее происшедшее описывали как обвал пещеры, убивший всех, кроме Лессейтера. На самом деле всё было не так.

Предприниматель и его люди столкнулись лицом к лицу с порождением Вирма, проснувшимся, но всё ещё скованным могущественным заклятием. Создание напало на разум Лессейтера, пытаясь завладеть им. Однако его воля оказалась слишком сильна. Психическая атака почти убила его, и тогда он закричал, умоляя заключить сделку в обмен на свою жизнь. Они ударили по рукам, и Лессейтер остался жив. Однако с тех пор компанией руководила тварь Вирма.

Многие годы Вирм правил компанией руками Лессейтера, пока «Премиум» не вырос настолько, что старик больше не мог успешно управлять им. Лессейтер заразился сифилисом и через несколько месяцев покончил жизнь самоубийством. Его сын взял руководство компанией на себя, однако показал себя плохим администратором. Он погиб во время таинственного кораблекрушения, и был избран новый президент компании.

К 1913 году тварь действовала через Совет директоров. Когда другие аспекты Вирма поняли, каким могуществом обладает компания и что она служит Вирму, они захотели взять её под свой контроль. Некоторые порождения Вирма преуспели, а некоторые нет. Четыре аспекта Вирма создали альянс, чтобы заставить изначальную тварь признать их равноценными партнёрами. Первая тварь Вирма не могла противостоять им в одиночку и была вынуждена согласиться. Вместе они стали управлять компанией через своих представителей в Совете директоров. Альянс из пяти тварей

⁴ «Стандарт ойл» — компания Джона Рокфеллера.

Вирма подтолкнул компанию сменить название подобно тому, как змея сбрасывает свою кожу. «Премииум ойл» стал корпорацией «Пентекс».

В 1917 году Фултон Д. Кларк, в то время президент «Пентекса», вступил в переговоры с племенем Танцоров Чёрной Спирали. Племя предложило увеличить прибыль компании, если она согласится заключить союз. Твари Вирма понимали, что Чёрные Спирали сильны и могут стать полезным инструментом. Предложение Танцоров было принято, а они сами получили должности в компании.

В 1947 году «Пентекс» заручился поддержкой Шабаша и сделал секту чем-то вроде партнёра, позволив прискусу¹ Шабаша Гарольду Цетлеру занять кресло в Совете директоров.

Так компания стала корпорацией-гигантом. Её финансовая мощь, политическое влияние и сверхъестественная сила делают компанию наиболее эффективным оружием Вирма среди человеческого рода.

Источник могущества

*And all across America
The poison fires glow
And in the blood of our procreation
Annihilation grows.
(Swans, «God Loves America»)*

Почему всё это далось «Пентексу» так просто? Откуда он взял деньги и власть для достижения своих целей? Ответ прост — благодаря Вирму. В отличие от обычных организаций, «Пентекс» обладает поддержкой нескольких могущественных воплощённых силы искажения. Они предоставляют «Пентексу» сырьё, но его использование на благо Вирма зависит от людей-прислужников, работающих с единственной целью — уничтожить.

«Пентекс» получает прибыль от продажи своей продукции. Он захватил значительную долю рынка во многих отраслях, производя достаточно дешёвые товары, чтобы обеспечить устойчивый спрос. Многие выбирают их не только из-за низкой цены, но и благодаря программированию подсознания. Тем не менее заработанные «Пентексом» деньги — всего лишь инструмент, служащий для достижения настоящей цели. Уничтожения.

Деньги помогают «Пентексу» постоянно увеличивать масштабы разрушений, покупая компании, которые уже служат Вирму (пусть даже и невольно).

Большие суммы уходят на рекламу и телевизионные программы, передающие подсознательные сообщения.

Также деньги нужны для получения политического влияния, крайне важного для «Пентекса». Без поддержки и одобрения правительств стран, с которыми компания вынуждена работать каждый день, всё погибло бы. Вот почему «Пентекс», чтобы получить эту поддержку, в значительной степени полагается на взятки, шантаж и заказные убийства.

¹ От лат. *priscus* — древний, старый.

Третьим источником могущества является то, чего нет у большинства компаний — сверхъестественная сила. Вирм предоставляет «Пентексу» губителей, оборотней, вампиров, причудливо изменённых людей и экстрасенсов, чтобы корпорация могла выполнять свою миссию по уничтожению Земли. Это делает «Пентекс», возможно, самым многогранным сверхъестественным противником на земле.

Финансовое могущество, политическое могущество и сверхъестественное могущество. Без любого из этих трёх источников силы «Пентекс» пошёл бы ко дну. Требуются все три, чтобы сделать корпорацию столь сильным инструментом разрушения.

Цели компании

*Если принципы берут верх над законом, значит, правительство окончательно разложилось.
(Президент Томас Джефферсон)*

Задача «Пентекса» — создать «новый лучший мир». На пути к нему цель оправдывает любые средства. Ключевое слово здесь «новый». Корпорация убеждена, что человечество должно продолжить эволюционный путь посредством технологии. Сейчас люди — создания из плоти и крови, привязанные к земле почти так же, как и грязные фермеры прошлого; они всё ещё страдают от болезней, перемен погоды, жары, холода, голода и т. д. Человек остаётся, по существу, животным.

«Пентекс» считает, что люди должны сделать шаг за рамки природы и создать дивный новый мир по собственному замыслу. Правда для этого они должны сперва уничтожить мир, убить вцепившуюся в них Гею, которая не даёт людям вершить свою судьбу.

В новом мире человек обретёт власть над своей плотью — люди смогут менять форму, перестанут стареть, голодать и болеть. Человек создаст идеально организованную среду с помощью всех существующих технологий; перестанет быть в порабощении у планеты, но сам поработит её.

Единственный способ сделать эту мечту реальностью — это настолько разрушить планету, сделать её настолько непригодной для жизни, что вся человеческая раса примет этот «новый лучший мир». Мир, приготовленный для человечества «Пентексом».

Что получит «Пентекс»? Власть. Корпорация хочет управлять изменениями. Как только новый мир будет создан, «Пентекс» станет его хозяином. Этот новый мировой порядок потребует роспуска стран, правительств и даже семей. Стяг «Пентекса» будет реять над всей планетой. Такова основная цель генерального плана этой зловещей корпорации. Довольно звучно он назван планом «Омега»⁵.

Первая стадия: осквернение

Текущая стадия. В ходе её выполнения «Пентекс» при помощи Вирма и его слуг без устали трудится над полным уничтожением природы. Также компания пытается сломить свободную волю и независимое мышление человечества. Только так их

⁵ Омега (греч. Ω) — последняя буква греческого алфавита.

можно подготовить ко второй стадии.

Вторая стадия: восстановление

После того, как в ходе первой стадии планете будет нанесен непоправимый вред и её уже будет не спасти, «Пентекс» начнёт вторую стадию. В течение этой стадии корпорация выйдет из тени, а её название будет у всех на устах. «Пентекс» предложит новый путь выживания на стремительно гибнущей планете. Конечно, стоит это будет немало, однако и спаситель потребуется отчаянно.

Третья стадия: господство

К этой стадии «Пентекс» станет крупнейшей и богатейшей организацией в мире, и возьмет под контроль жизнь большинства землян. Затем компания подточит политическое единство внутри многочисленных стран, которым предоставляла помощь. Правительства мало что смогут сделать в условиях экономического и социального кризиса. Основным способом объединения людей под властью «Пентекса» может стать революция, но цель достижима и множеством менее грубых способов.

Невзирая на то, что план «Омега» выглядит бредом, лидеры «Пентекса» верят, что его можно воплотить. И, к немалому огорчению гару, первая стадия опережает график. Может, Апокалипсис всё-таки не за горами?

Совет директоров

*Все уклонились, сделали равно непотребными; нет
делающего добро, нет ни одного.*

(Псалтирь)

Холдинговой компанией «Пентекс» управляют не так, как большинством предприятий. Впрочем, основная структура управления в «Пентексе» не отличается от структуры правления обычной корпорации. Во главе компании стоит Совет директоров.

В отличие от Советов директоров других фирм, «Пентексом» управляют люди, непосредственно служащие Вирму. Несмотря на то, что огромное число корпораций служит Вирму, они делают это бессознательно в угоду человеческой алчности. А все действия Совета директоров «Пентекса» напрямую направлены на укрепление власти Вирма.

Через Совет директоров корпорации Вирм проводит свои чёрные планы по разрушению Геи. К несчастью для него, руководить компанией пытается более чем одно его проявление, и поэтому между аспектами часто возникают разногласия. У каждого в Совете директоров есть собственное мнение о том, как нужно служить силе тьмы. Хотя это и приводит к жарким и продолжительным заседаниям Совета, но редко мешает уничтожению окружающей среды. Даже несмотря на личные интересы и вражду, все члены Совета склонны пойти на компромисс, чтобы достичь глобальной цели.

Совет директоров проводит заседания в центральной штаб-квартире и в штаб-

квартирах филиалов. Сидя в тёмных прокуренных комнатах, эти могущественные слуги тьмы принимают решения, затрагивающие бесчисленное множество существ. На заседаниях часто зачитываются отчёты о прибыли, а также маркетинговые и другие бизнес-отчёты. Но кроме этого, рассматриваются доклады о нанесённом природе ущербе и сообщения мелких духов, служащих Вирму. Совет смотрит на итоговую производительность и эффективность проводимой политики с точки зрения нанесённого человеку и Гее вреда.

Совет постоянно путешествует (осуществляя оперативное управление), удостоверяясь, что нанесено столько вреда, сколько компания может нанести безнаказанно (а это очень и очень много). Совет даже проводит некоторые из своих заседаний на борту корпоративного реактивного самолёта во время перелёта. Впрочем, это редкая практика, так как директора боятся оказаться в замкнутом пространстве друг с другом.

Как и в большинстве других корпораций, Совет директоров «Пентекса» состоит из пожилых людей. У каждого директора сложились особые отношения с Вирмом. Каждый служит отдельному аспекту Вирма, который вознаграждает его за службу; эта награда может варьироваться от почти незаметной до гротескно огромной. Членов Совета роднит только одно — все они бесчеловечны. Они стали богатыми и влиятельными, изнасиловав планету и предав человеческую расу. Ниже приводятся биографические справки на всех директоров «Пентекса»:

Питер Калифорд

Питер Калифорд — председатель Совета. На вид ему шестьдесят, но на самом деле он старше четырёхсот лет. Он был вторым выжившим ребёнком бедного средневекового рыцаря и поэтому должен был служить Церкви. Впервые он повстречался со своим хозяином, Вирмом-Осквернителем, во время экзорцизма. Вирм увидел в нём склонность к порче и вскоре сделал смертного юношу своей рукой в материальном мире. Калифорд — дитя Вирма и служит ему фанатично. Всеми силами он пытается принести населению планеты горе и отчаяние. Ему сопутствует значительный успех, но, чтобы жить, он вынужден питаться человеческими мозгами. Такова ужасная плата, взимаемая Вирмом, но она помогла этому человеку стать бесчувственным ко всему хорошему, что есть в жизни.

Денфорт Штерн

Штерн выглядит как обычный человек лет пятидесяти. Вирм избрал его в 1970-ых, когда Штерн руководил небольшим химическим производством. Его небрежение окружающей средой, его жадность и амбициозность пришлись Вирму по вкусу. Штерн думает, что служит инопланетному существу, и что духи — это младшие представители расы пришельцев. Также он считает, что пришельцы задумали вторжение на Землю, и что задача «Пентекса» — ослабить сопротивление землян. Штерн убеждён, что после вторжения его щедро вознаградят.

Денфорт обладает значительной пирокинетической силой. Он питает сильное пристрастие к видеоиграм, игрушкам и музыке и полагает, что молодёжь необходимо превратить в бездумных биороботов. С недавнего времени он стал чрезвычайно

скрытным, показываясь лишь на заседаниях Совета.

Бенджамин Рашинг

Бывший профессор крупного университета, Рашинг — родовитый англичанин около шестидесяти лет. Его семья веками служила силе тьмы. С детства его готовили к долгой жизни, направленной на достижение целей Вирма. Рашинг, вероятно, самый общительный, хитроумный и образованный из всех членов Совета. Он проявляет определённый интерес к координации множества холдингов «Пентекса» для объединения их в единый фронт разрушения. Лживость Вирма наделила его особыми талантами; большинство связано с его способностями к убеждению, но поговаривают, что он умеет читать мысли. Те директора, которые интересуются подобными вещами, знают, что Рашинг — педофил. Что им неизвестно, так это то, что он стремится занять место председателя Совета.

Фредерик Кромрих

Этот шестидесятилетний швейцарец — бывший серийный убийца. Его семья, принадлежащая к одному из богатейших родов мира, служила Вирму со времён средневековья, помогая распространять искажение и смерть. Фредерик Кромрих фанатично служит Зверю войны, аспекту Вирма, нацеленному на разрушение. Кромрих считает себя реинкарнацией одного из своих предков и верит, будто для освобождения от оков смертного существования он должен нести разрушение в неведомых доселе масштабах. Он способствует любой деятельности, направленной против гару, считая обратной величайшей угрозой для компании. В этом его целиком поддерживают Танцоры Чёрной Спирали. У Кромриха есть скромные экстрасенсорные способности, пробуждённые Вирмом. Он часто сотрудничает с Отделом поглощения и Проектом «Одиссея».

Эллиот Мейхе

Мейхе — безобразный мужчина около шестидесяти лет; при росте пять футов три дюйма он весит четыре с половиной сотни фунтов⁶. Он невежествен, но изворотлив. Мейхе поступил на службу Вирму в 1960-х, будучи совладельцем целлюлозно-бумажного комбината. Он без зазрения совести убивал людей, которые мешали ему получать прибыль. Это привлекло Пожирателя душ, Вирма-Поглотителя, который обещал Мейхе дать силы за гранью понимания, если тот направит свою хитрость и энергию на его благо. Мейхе ярый сторонник уничтожения лесов, так как это связано с его предыдущей деятельностью. Также он увлекается осквернённым Вирмом фаст-фудом и консервантами.

Киро Ямазаки

Ямазаки — первый неевропеец, получивший кресло в Совете директоров. Прежде чем его нашло Вождение Вирма, Ямазаки был преуспевающим семидесятилетним предпринимателем, который торговал на чёрном рынке редким товаром: об-

⁶ За двести килограмм при малом росте.

разцами опасных химикатов, новыми наркотиками и военным оборудованием, особенно компьютерами и программами. Благодаря связям с гаки (восточными вампирами), Ямазаки был крупным главарём якудза, и он всё ещё оказывает влияние на происходящее в Японии. Ямазаки знает несколько стилей каратэ, а Вирм наградил его дарами, которые сделали его устрашающим борцом, способным уложить толпу противников.

Гарольд Цетлер

Среди прочего, Цетлер — вампир из Шабаша и представитель *антитрибу* Малкавиан пятого поколения. За свою долгую жизнь он побывал наёмником, врачом, гитлеровским офицером и умелым тавматургом. Цетлеру больше трёхсот лет. Последние шестьдесят он напрямую служит Вирму. Жестокость Вирма сочла Цетлера подходящим помощником в материальном мире. Его вампирская природа лишь добавляет ему ценности. Цетлер был осквернён Вирмом с момента своего обращения. Он никогда не ценил жизнь, но став вампиром, начал получать извращённое удовольствие от чужих страданий. Сейчас Цетлер занимается любыми вещами, извращающими человечество, но стоит заметить, что его любимым «хобби» остаются медицинские эксперименты. Цетлер — безжалостный противник, хладнокровный убийца и хитроумный провокатор. Вероятно, он самый непостоянный и непредсказуемый из всех членов Совета. Ко всему прочему, его поддерживает секта вампиров-фанатиков.

Дональд Гонтли

Гонтли выглядит обычным восьмидесятилетним человеком. Однако всё не так, как кажется. Это не человек, а Вирм, завладевший человеческим телом. Настоящий Гонтли умер много лет назад. С тех пор его телом управляет Отчаяние Вирма. Вирм использовал Гонтли десятилетиями, но на закате жизни в старике, кажется, проснулась совесть. Не желая даже на краткий срок лишиться влияния в материальном мире, Вирм вышвырнул Гонтли из тела и завладел им. Кое-кто из членов Совета знает об этом, но предпочитает молчать. Гонтли обладает многочисленными дарами как физического, так и мистического свойства.

По сути ходячий труп, Гонтли почти не показывается на публике. Для передвижения и защиты тела от разложения Вирму приходится тратить энергию.

Джеймс Кикер

Кикер — богатый южно-африканский предприниматель около восьмидесяти лет. Кикер совершенно лыс и немного полноват. Долгое время он помогал правительству угнетать население своей страны. Ненависть Вирма спустилась к нему и наделила ещё большим богатством и властью. Однако, не добившись успеха, Кикер наконец понял, что дух южно-африканцев не сломить, и обратил взор на Соединённые Штаты. Там он нашёл более восприимчивых к внушению людей, так как они считают себя живущими свободно. Он создал телевизионную сеть, по которой стал рассылать подсознательные сообщения, подавляющие свободную волю зрителей и их озабоченность состоянием природы. Когда «Пентекс» узнал о изобретательности и зло-

действе Кикера, то предложил ему занять кресло в Совете директоров.

Роберт Олред

Олред был кинфолком Потомков Фенриса, но ради власти предал своё племя, заведя родичей в засаду губителей. За это Олред получил в «Пентексе» высокую должность, а впоследствии вошёл и в Совет. В настоящее время Олред занимается уничтожением гару. Он был избран Властолюбием Вирма, чтобы служить ему в материальном мире. Вирм наделил его необычными дарами; некоторые схожи с дарами Танцоров Чёрной Спирали, но большинство остаются неизвестными.

Исполнительный директор: Эдриан Ньюберри

Исполнительный директор управляет каждодневными делами компании. Он получает распоряжения от Совета директоров и обязан следить за их точным исполнением.

В настоящее время кресло исполнительного директора «Пентекса» занимает Эдриан Ньюберри. Он работает на компанию более двадцати пяти лет и извращён Вирмом уже очень долгое время. Эдриан — хитроумный предприниматель с окаменевшим сердцем. Благодаря обучению у предыдущего исполнительного директора, умершего от сердечной недостаточности три года назад, он управляет компанией с исключительной эффективностью.

Ньюберри окончил Гарвард и перед переходом в «Пентекс» работал в двух крупных корпорациях. В обеих компаниях он поднимался до поста вице-президента. Сейчас ему пятьдесят три года, но он замедлил старение с помощью лечения в Отделе специальных проектов «Пентекса».

Специальные отделы «Пентекса»

У каждой компании есть собственные маркетинговый, бухгалтерский, научно-исследовательский, кадровый отделы, а также отдел по связям с общественностью. Помимо них, у материнской компании «Пентекса» есть специальные отделы. Они следят за работой всего «Пентекса», координируя деятельность различных компаний и находя новые способы для распространения скверны Вирма.

Отдел поглощения [ОП]

Это отделение «Пентекса» пристально наблюдает за другими компаниями. Как только оно обнаруживает компанию, которая работает на благо Вирма (и преуспевает в этом), на сцену выходит Отдел поглощения и приобретает её. Под управлением «Пентекса» такая компания резко увеличивает свой деструктивный потенциал, и нависшая над человечеством тень Вирма распространяется ещё дальше.

В Отделе поглощения работает множество профессионалов, включая армию пронырливых адвокатов из Лиги Плюща, опытных бухгалтеров, сладкоречивых пиарщиков и, конечно же, Танцоров Чёрной Спирали. У Отдела есть доступ к особым боевым командам, так называемым «штурмовым отрядам». У Отдела поглощения существует договор о дополнительных услугах с Шабашом, но он редко им пользуется: только

если нет иного выхода.

Отдел поглощения подчиняется напрямую исполнительному директору и занимается поиском новых компаний как сверхъестественными, так и техническими способами. Для покупки запрашивается финансирование у Отдела управления проектами. Этот же Отдел делает переходный период как можно более гладким, снижая общественный резонанс и сопротивление новому руководству.

Немаловажную роль в этом отделе играет Система сбора информации (ССИ) «Пентекса», которая на самом деле является шпионской сетью. Она состоит из отборных профессионалов и лучших промышленных шпионов. ССИ использует сложную компьютерную систему, внедрённую в системы правительственных агентств всего мира, а также в компьютерные сети бесчисленного множества компаний. ССИ очень близка к Отделу по связям с общественностью «Пентекса», но пока остаётся под контролем Отдела поглощения.

Так как противников агрессивного присоединения иногда необходимо успокаивать, большинство Танцоров Чёрной Спирали «Пентекса» числятся в штате ОП. Кроме того, в деятельности некоторых из приобретённых компаний участвуют другие аспекты Вирма. Только Чёрные Спирали обладают сверхъестественными навыками для их введения, так сказать, в лоно компании.

Шабашиты, иногда работающие с «Пентексом», обычно занимаются обнаружением связей между вампирами и потенциальными дочерними компаниями. Принадлежащие Шабашу компании, которых не так много, не покупаются. В то же время компании Камарильи поглощаются без колебаний, что идёт на благо не только «Пентексу», но и Шабашу.

Отдел по связям с общественностью [ОСО]

Это следующее по величине отделение «Пентекса». ОСО скрывает «Пентекс» от широких масс. Он не спускает глаз со СМИ и тщательнейшим образом следит за шпионами и работниками. Отдел вырабатывает маркетинговую политику всего «Пентекса», и отделы маркетинга подчиняющихся «Пентексу» компаний несут перед ним ответственность за её исполнение.

Отдел занимается устранением возможных утечек информации внутри компании и дочерних предприятий. Утечки устраняются с помощью ССИ, а на обвиняемых налагаются санкции, которые исполняются Танцорами Чёрной Спирали или бойцами штурмовых отрядов. «Пентекс» не церемонится с потенциальными предателями в своих рядах.

Отдел по связям с общественностью также направляет и координирует лоббистов в правительствах всех стран, в которых работает «Пентекс». ОСО получает финансирование от Отдела управления проектами и отчитывается напрямую перед Советом директоров, хотя и считается с мнением исполнительного директора.

ОСО обладает полным доступом к ССИ, кроме управления системой: этим занимается Отдел поглощения. Кроме того, у ОСО есть доступ к арсеналу новейшего технологического и сверхъестественного оружия.

Отдел управления проектами [ОУП]

Согласование деятельности более чем двухсот различных организаций — непростая задача. Поэтому ОУП — самый крупный отдел «Пентекса»: в нём занято более 75% всех кадров корпорации. Этот отдел поддерживает тесную связь с высшим руководством всех дочерних компаний.

ОУП строже, чем остальные отделы, требует чёткого выполнения плана «Омега» (даже несмотря на то, что никто в ОУП не знает всех его деталей). Отдел позволяет многочисленным компаниям «Пентекса» работать в одной упряжке, без посягательств на прибыль или доли рынка друг друга. Благодаря ОУП «Пентекс» может уничтожать природу максимально быстро и без риска оказаться под прицелом СМИ.

У отдела есть ряд осведомителей внутри каждой дочерней корпорации, которые обеспечивают прохождение всех операций без сучка без задоринки. Работающие в этом секторе львиную долю времени устраняют проблемы то там, то тут, не пропуская ни одной помехи на пути к целям компании.

Также отдел распоряжается финансами компании. Все остальные отделы несут ответственность за расходы перед ОУП.

Отдел специальных проектов [ОСП]

Отдел специальных проектов отвечает за все необычные исследования и разработки, касающиеся плана «Омега». Это самый маленький из отделов.

ОСП достиг существенных успехов в создании фоморов, хотя занимается не только этим. Там разрабатывается как обычная техника, так и сверхъестественная: специально сконструированные машины-фетиши могут инфицировать и осквернять Вирмом продукцию любой из дочерних компаний «Пентекса». Также отдел собирает и анализирует информацию о экстрасенсорных феноменах и пытается применить полученные результаты на практике. Вдобавок он тренирует особых служащих «Пентекса», таких как фоморы, Танцоры Чёрной Спирали и вампиры.

Отдел специальных проектов тесно работает с ССИ, предоставляя новых шпионов и улучшая технически и мистически компьютерную сеть «Пентекса». Также он работает совместно с Отделом по связям с общественностью, предоставляя последнему служащих с экстраординарными талантами для решения «особых» проблем.

В этом отделе служат многие Танцоры Чёрной Спирали и вампиры, а также несколько магов, экстрасенсов и фоморов, которые работают только в ОСП, занятые поиском и тренировкой подобных им работников. Между тем, подавляющее большинство служащих в этом отделе — обычные люди.

Проект «Илиада»

Проект «Илиада» — программа, которую ведёт Отдел специальных проектов. Проект отвечает за создание и обучение фоморов, которые используются в «Пентексе» на различных должностях: в качестве телохранителей, шпионов ССИ, бойцов штурмовых отрядов Отдела поглощения и убийц из Отдела по связям с общественностью.

Проект «Илиада» был запущен пятьдесят лет назад и преуспел в производстве

множества фоморов с разными дарами и талантами. Однако на его счету огромное количество провалов, приведших к появлению существ, которых лучше не видеть и даже не представлять. Несколько подземных этажей главной штаб-квартиры и некоторых филиалов «Пентекса» наполнены сотнями жалких существ, живущих в клетках подобно зверям.

Недавно проект «Илиада» стал работать над созданием надёжной формулы, позволяющей создавать определённые виды фоморов. Ранее свойства фоморов почти никогда не повторялись, даже если их создавали одним и тем же способом. Похоже, что это вина различий в характере и биохимии подопытных, которые требуется устранить.

Участники проекта «Илиада» подвергаются особой обработке, которая делает их лучшими фоморами, которых только можно получить. В лабораториях разработано множество новых сил и форм для членов этой программы. Однако на каждый успех приходится по меньшей мере восемь провалов. К счастью, технология «Пентекса» достигла достаточного уровня, чтобы большинство выживших фоморов могли выдавать себя за обычных людей, что упрощает их применение в качестве оперативников. Ожидается, что фоморы будут служить «Пентексу» всю жизнь, которая часто бывает не очень-то долгой, особенно если они попадают в штурмовые отряды, нередко испытывающие на себе ярость гару. Фоморы получают потрясающую силу, однако ценой нормальной жизни. Мало кто из них вновь увидит свои семьи: большинство живёт в корпоративных общежитиях.

Те, кто не может больше жить нормальной жизнью, посвящают всё своё время и силы компании. Часть фоморов стала использовать псевдонимы, как это делают герои комиксов. Несмотря на то, что некоторые считают это ребячеством, подобная практика продолжает распространяться. Она даже прижилась в связанном с «Илиадой» проекте «Одиссея».

Проект «Одиссея»

Отдел специальных проектов (ОСП) участвует в развитии экстрасенсорных способностей, которые могут быть использованы на благо компании. В ходе программы под кодовым названием проект «Одиссея» ОСП добился в этой области существенного прогресса. Проект «Одиссея» связан с проектом «Илиада», который также курируется ОСП.

С помощью ССИ проект «Одиссея» разыскивает потенциальных экстрасенсов по всему миру. Как только такой экстрасенс обнаружен, ОСП высылаёт к нему одного-двух своих работников, которые знакомятся с ним и предлагают работу. ОСП обычно успокаивает подозрения кандидата, говоря, что отдел узнал о нём от его друга. Имя этого «друга» получают с помощью ССИ. Если он соглашается, то его просят подписать контракт. В случае отказа и если его возможная ценность перевешивает риск, экстрасенса, как правило, похищают.

Нового «работника» привозят в исследовательские лаборатории «Пентекса», где он подвергается медицинскому, психологическому и мистическому анализу под руководством опытных профессионалов. Если экстрасенса признают подходящим, его отправят в проект «Одиссея». Если нет, его обычно отпускают, нанимают как обыч-

ного сотрудника или убивают, в зависимости от его полезности, характера и способа, которым он попал в «Пентекс».

Попавшие в «Одиссею» в первую очередь проходят так называемое «пробуждение». Это особый мистико-экстрасенсорный ритуал, во время которого Танцоры Чёрной Спирали и другие экстрасенсы пытаются освободить разум нового ученика от всех сдерживающих дар блоков. Это крайне болезненный и изнуряющий опыт, практически невыносимый. Зато выжившим гораздо проще пользоваться способностями, хотя для мастерского овладения ими необходимы долгие тренировки.

«Одиссея» производит массу умелых экстрасенсов, которые служат «Пентексу» в качестве особых сотрудников, как и выходцы из проекта «Илиада». Некоторые участники проекта «Одиссея» занимают руководящие должности, так как многие экстрасенсорные способности не подходят для боя, но чрезвычайно полезны для управления компанией.

Участникам проекта «Одиссея» приходится несколько лучше, чем участникам «Илиады». Они получают свою собственную силу, не принадлежащую Вирму, хотя нередко оказываются осквернёнными им. Хотя участники «Одиссеи», обладающие психокинетическими силами, часто попадают в штурмовые отряды, большинство из них ведёт относительно нормальную жизнь. Они занимают обычные должности в «Пентексе» и могут иметь семью, друзей, дом и социальную жизнь за пределами компании.

С недавних пор, как и в проекте «Илиада», участники «Одиссеи» стали использовать псевдонимы, впрочем, этот обычай практикуется только теми, кто работает «в поле».

Обучение сотрудников

Работа в «Пентексе» требует определённых навыков. Компания обеспечивает обучение, и для работников цена оказывается минимальной. Все сотрудники обучаются оказанию первой медицинской помощи, технике безопасности и обращению с рабочей техникой, но специальным агентам уделяется особое внимание.

Особые сотрудники «Пентекса», такие как Танцоры Чёрной Спирали, шабашиты, фоморы, экстрасенсы и наиболее талантливые люди проходят полный курс по обращению с оружием, выживанию, тактике, взаимодействию с гару, первой помощи, мерам предосторожности (особенно при обращении с токсичными веществами) и шпионажу. Каждого сотрудника обучают в соответствии с его специализацией, но все проходят хотя бы базовый курс во всех этих областях.

Соцпакет сотрудников

Работа на «Пентекс» — без сомнения, уникальный опыт. Компания — как и большинство других корпораций — предоставляет обычный соцпакет, т. е. медицинскую страховку, корпоративные скидки, отпуска и т. д. Но для «особых» сотрудников у компании припасены нестандартные преимущества.

«Пентекс» подвергает оперативников особой обработке, которая делает их невосприимчивыми к эффектам Делирия. Без этого они не могли бы работать вместе с Танцорами Чёрной Спирали. Область мозга, вызывающая Делирий, просто уничто-

жается с помощью химического реагента. Антиделирийная обработка во многих случаях позволяет застигнуть врасплох гару, которые ожидают, что противник убежит в ужасе и не вспомнит их настоящей внешности. У такой операции есть побочный эффект — человек, прошедший через неё, будет до конца жизни смердеть Вирмом.

Бойцам штурмовых отрядов полагается особое страхование жизни. Также им выдаётся оклад крупными суммами наличных денег. С другой стороны, штурмовики должны жить в общежитиях. В силу характера выполняемых заданий, многие боевики штурмовых отрядов получают высокотехнологичное оружие и инфицированные Вирмом фетиши.

Танцорам Чёрной Спирали также предоставляются особые привилегии. Им достаётся неплохое количество созданных «Пентексом» фетишей. Для них открыт ограниченный доступ к ССИ, с помощью которой они могут выслеживать отдельных врагов, особенно ненавистных гару. Чёрные Спирали получают щедрое жалование, корпоративный автотранспорт и всё, что компания может сделать для упрощения их работы.

Как правило, шабашиты работают в «Пентексе» на полставки. По большей части они получают приличные зарплаты и внушительные стада для питания. Помимо этого они могут получить доступ к высокотехнологичному оружию или фетишам. Иногда им разрешается прибегнуть к помощи губителей, исполняющих для них незначительные поручения.

Ещё одним чудесным «преимуществом», которое даёт своим сотрудникам «Пентекс», оказывается ликвидация отработавшего своё агента. Обычных служащих в большинстве случаев просто увольняют, но спецагенты и слишком много знающие сотрудники обычно погибают в загадочных катастрофах. «Пентекс» не может позволить себе утечку информации.

Стандартная операция по поглощению

Отдел поглощения «Пентекса» умело и стремительно перехватывает управление любой выбранной компанией. Поглотив предприятие, «Пентекс» поддерживает его на плаву, защищая от прессы и правосудия. А предприятие входит в группу компаний «Пентекса» и начинает более эффективно служить Вирму. Таким путём «Пентекс» уже установил монополию на множество товаров.

На первом этапе операции по поглощению работает система сбора информации. Компьютерная сеть ССИ соединена с главными мировыми сетями. С помощью системы сотрудники могут следить за деятельностью компаний, как крупных, так и мелких, их прибылью и негативным воздействием на окружающую среду. Система хранит данные обо всех владельцах и сотрудниках компании.

Когда компания готова к слиянию, информация передаётся в Отдел поглощения. ОП запрашивает финансирование в Отделе управления проектами. ОУП имеет право отказать, если ему кажется, что компания не стоит вложений, но это решение можно оспорить непосредственно у исполнительного директора.

Получив доступ к деньгам, ОП приступает к стандартной операции поглощения.

Если усилия оказываются безуспешными, в дело вступают агенты «Одиссеи» или «Илиады», которые обеспечивают гладкую смену руководства. Агенты любым необходимым способом принуждают руководителей захватываемой компании уступить.

После того как покупка состоялась, «Пентекс» направляет в новоприобретённую собственность рабочую группу переходного периода. Эта группа берёт на себя обязанности высшего руководства и определяет что необходимо изменить, включая политику компании, маркетинговые стратегии, товарный ряд. Также она может нанимать или увольнять сотрудников.

Всё это время Отдел по связям с общественностью пресекает слухи о поглощении. Также он готов противодействовать всем служащим приобретённой компании, которые могут представлять угрозу безопасности, особенно это касается сотрудников, разозлённых увольнением или недовольных сменой политики компании.

После того как опытные юристы Отдела поглощения закончат с юридическими формальностями и все необходимые изменения будут произведены, компания возвращается к «обычной предпринимательской деятельности».

Если вероятно столкновение с гару или другими могущественными врагами, Отдел поглощения высылает один-два штурмовых отряда. Эти небольшие элитные подразделения комплектуются Танцорами Чёрной Спирали, фоморами из проекта «Илиада» и иногда экстрасенсами из проекта «Одиссея». Штурмовые отряды служат телохранителями других сотрудников «Пентекса». Обычно они перемещаются совместно с остальной частью Отдела поглощения, но если обнаружены гару, вампиры или другие противники, они идут в авангарде. Уничтожение любых угроз — это их работа.

Система сбора информации «Пентекса»

«Пентекс» знает о вас всё. Так считают служащие Системы сбора информации (ССИ) — «Большого брата» в мире готик-панка. И по большей части это действительно так. Конфиденциальность — довольно редкое удовольствие и в нашем мире, но в мире «Пентекса» почти невозможно утаить от пытливых глаз хоть что-нибудь.

ССИ разделена на две половины: компьютерную сеть и шпионскую сеть. Она находится в юрисдикции Отдела поглощения, но работает и с другими отделами. ССИ — важнейшее средство в руках «Пентекса», так как она позволяет заглянуть за кулисы мировых событий.

Компьютерная сеть ССИ — тщательно продуманная система. Ее сети передачи данных имеют доступ к компьютерным сетям правительственных агентств, частных фирм, школ, больниц и правоохранительных организаций. Компьютерная система достаточно продвинута, чтобы собирать даже самую незначительную информацию буквально обо всех и обо всём.

У сети «Пентекса» есть одно особое преимущество перед другими современными сетями — сверхъестественная надстройка. Внутри сети заперто несколько духов, которые могут интерпретировать информацию и принимать решения без вмешательства человека. Итак, если компания потенциально выгодна «Пентексу», компьютерные духи поймут это и будут рекомендовать слияние на основе данных из сети. Это позволяет «Пентексу» использовать всю доступную информацию в отличие от

большинства организаций людей, которым просто не хватает времени и ресурсов для анализа всех данных. Несмотря на то, что духи иногда ошибаются и упускают важные сведения, их помощь сложно переоценить. Более того, духи предоставляют превосходную защиту. Чтобы отвадить от системы незваных гостей, один из духов находит путь к компьютеру хакера и проникает в него, чтобы уничтожить не только данные, но и сам компьютер.

В Умбре вид компьютерной сети ССИ захватывает дух. Вопреки её размерам в материальном мире, в мире духов она расположена в сердце «Пентекса» и по площади сопоставима с целым кварталом. Серверы многочисленных филиалов тоже вызывают удивление своими размерами, но всё же уступают центральному компьютеру. Он выглядит как гигантская паутина, зловещая и запутанная, и испускает голубоватое свечение. В паутине находятся несколько испорченных Вирмом пауков, которые когда-то служили Вивер. Входящие в компьютерную систему из Умбры (что можно сделать через прорехи в паутине) попадают в нечто похожее на виртуальную реальность, хотя на самом деле присутствуют там и ментально, и физически. Всё происходит внутри компьютера. Это как оказаться внутри компьютерной игры, только без дополнительных жизней, без правил и в непредсказуемом окружении. Попад в систему, выбраться из неё очень непросто.

Шпионская сеть ССИ также чрезвычайно эффективна. К ней прибегают, чтобы проверить собранные компьютерной сетью данные. Шпионы компании занимают должности в крупнейших компаниях-конкурентах «Пентекса». Они предоставляют информацию о текущих и глобальных планах корпораций. Также они поставляют информацию о сотрудниках компании, которую невозможно получить иным путём.

Внимание ССИ направлено не только вовне, но и внутрь «Пентекса». Информация о предателях и утечках информации передаётся в Отдел по связям с общественностью. Информация о новых открытиях и разработках передаётся в Отдел специальных проектов. Информация о деятельности, полезности и эффективности многочисленных дочерних компаний передаётся в Отдел управления проектами. Таким образом, ССИ — это «Большой брат» «Пентекса». Всё это помогает сохранять лояльность сотрудников. Они могут и не знать о ССИ, но большинство слышало о коллегах, которые внезапно пропали без вести.

Осквернённое Вирмом и инфицированное Вирмом

*I do my part behind the lines
Swabbing door handles of cop cars
With DMSO mixed with LSD...
(Dead Kennedys, "DMSO")*

Необходимо помнить об отличии инфицированного Вирмом товара от осквернённого. Это два совершенно разных свойства продукции «Пентекса».

Осквернённый продукт пропитывается энергией Вирма с определённой целью. В целом это похоже на зачарование. У вещи появляется некоторый эффект, но она не

содержит духа подобно фетишу. Такой товар можно использовать снова и снова, если это, конечно, не еда или нечто одноразовое.

Для осквернения товар необходимо подвергнуть специальной обработке во время производства; иначе это будет обычный продукт без сверхъестественных свойств. Обычно на заводе, где изготавливается товар, устанавливается специальный станок, который похож на фетиш, так как может зачаровывать. Такой станок обычно называется «осквернителем». Станок может работать автоматически или под управлением рабочего. В большинстве случаев рабочий не требуется, но в обратном случае желательно использовать Танцора Чёрной Спирали или фомора, так как длительное воздействие осквернителя способно убить обычного человека.

Изготовить осквернитель непросто, но законченное устройство может осквернять товары неограниченное время, так как черпает силу от самого Вирма.

Осквернённый товар, как правило, приобретает какой-нибудь вредоносный эффект, который нельзя обнаружить научными методами. В связи с этим товары «Пентекса» невозможно обвинить в несоответствии стандартам. Иногда осквернение специально применяется, чтобы скрыть естественные недостатки. Например, тухлая еда может быть осквернена, чтобы выглядеть и пахнуть как свежая и быть приятной на вкус. Впрочем желудок потребителя узнает правду.

Некоторые осквернённые товары воздействуют на личность покупателя. Они вызывают мысленные образы, доставляющие удовольствие, хотя сам по себе товар должен бы вызывать неприятие. Таким образом осквернённая вещь связывает отвлечение с удовольствием, благодаря чему через некоторое время вырабатывается условный рефлекс. Вызываемое удовольствие едва заметно и его сложно осознать.

Следующая большая категория — инфицированное Вирмом. Инфицирование превращает продукт в фетиш, содержащий губителя. Создание инфицированных вещей подобно созданию осквернённых. Однако вместо осквернителя используется инфектор, который намного сложнее в изготовлении. Его можно создать только путём запутанных ритуалов теургов Чёрных Спиралей и только на атомных электростанциях, насыщенных чистой энергией Вирма. Срок службы инфектора ограничен: можно создать только определённое число инфицированных Вирмом товаров, прежде чем запас губителей будет исчерпан.

Вся суть инфицирования заключается в духах-губителях. «Заряженный» инфектор содержит некоторое число губителей, как правило, около тысячи. Хотя эти духи чрезвычайно слабы, они способны воздействовать на людей, пользующихся инфицированной вещью. Сам по себе инфицированный объект не является фетишем, поскольку связанный с предметом губитель может освободиться в любое время, если посчитает, что его работа бесполезна (предмет сломан или потерян) или невыполнима (владелец уже безумен или обладает железной волей).

Губитель обитает в Умбре поблизости от объекта, к которому привязан. Таким образом, если человек владеет несколькими инфицированными вещами, то в Умбре вокруг него парит группа духов, которые наблюдают за каждым его шагом и неустанно ищут новые способы извратить его.

Узнай игроки об этом, это должно ещё больше деморализовать их. По всей Америке дети лежат ночью в одной кроватке с солдатиком «коммандос Джо» — и с них

не сводят глаз десяток-другой губителей. Не это ли те самые подкроватные чудовища?

Ведущие корпорации «Пентекса»

Ниже представлен список крупнейших известных корпораций «Пентекса». Хотя «Пентекс» владеет куда большим числом компаний, перечисленные наиболее влиятельны (их очерёдность не имеет значения). Они часто сотрудничают друг с другом, так как не прибыль является главной целью, а уничтожение планеты и всей жизни на ней. Каждая из этих корпораций принадлежит холдингу, который в свою очередь принадлежит «Пентексу», что делает определение собственника довольно затруднительным.

«Омни-ТВ» (OmniTV) — объединённая в синдикат телевизионная сеть, которая изо дня в день бомбардирует диванных овощей отупляющими комедиями положений, а также полицейскими и подростковыми телесериалами. Но хуже всего то, что телесеть безостановочно передаёт подсознательный сигнал, который уменьшает интеллект, волю и нравственность ничего не подозревающих людей. Это делает американцев более злобными, апатичными и бессердечными.

«Наструм Энтерпрайз» (Nastrum Enterprise) — производитель ракет и самолётов. Это один из немногих производителей военной техники, которого не коснулось сокращение расходов на ВПК, и, похоже, не коснётся и впредь. Компания продаёт оружие не только США, но и практически всем странам, заинтересованным в его приобретении. Известно, что она поставляла оружие различным радикальным группировкам в кредит. Если скандал когда-нибудь и разгорится, скорее всего, все значимые люди в Вашингтоне окажутся ни при чём.

«Атлас Интернейшнл» (Atlas International): «Энергия будущего» — частный производитель «безопасной и эффективной» атомной энергии. За последние два десятилетия компания выросла и теперь предоставляет услуги в семнадцати штатах и множестве мест по всей Европе. Хотя ни одна из электростанций «Атласа» не соответствует современным стандартам безопасности, хорошие лоббисты, хитроумные адвокаты и умелые пиарщики не позволяют закрыть их. Несмотря на то, что соседство с электростанциями вызывает у местного населения родовые дефекты, рак, повреждения мозга и ужасные заболевания, к концу года компания планирует открыть как минимум три новые станции.

«Эндрон Интернейшнл» (Endron International) — крупная многопрофильная нефтяная компания. «Эндрон» производит широкий ассортимент нефтепродуктов, но в основном — топливо. Вся их продукция не соответствует современным стандартам. Бензин низкой очистки — один из самых дешёвых — продолжает увеличивать уровень загрязнения. Кроме того, «Эндрон» ответственна за некоторые из ужаснейших нефтяных разливов в истории. Эти разливы стали излюбленным способом истребления природы, а нанесённый ущерб стоит затрат на последующую очистку. «Эндрон» — старейшая компания «Пентекса», выросшая из «Премиум Ойл».

«О’Толли» (O’Tolley’s): «Семейное местечко» — международная сеть ресторанов быстрого питания, которая успешно уничтожает здоровье человечества. «О’Тол-

ли» позиционирует себя как семейный ресторан здорового питания, скрывая от общественности вред, который приносит потребителям его осквернённая Вирмом продукция. Значительная часть их рекламных фондов идёт на общественную благотворительность с целью распространять и укреплять этот образ. Вопреки притворной заинтересованности в здоровье людей, «О’Толли» уничтожает бразильские дождевые леса, превращая их в пастбища для скота.

«Цирциний Брэндс Инкорпорейтед» (Circinus Brands, Inc.) — крупная сигаретная компания, «Цирциний» в настоящее время сделал своей целевой аудиторией подрастающее поколение. Так как его постоянные клиенты умирают, он нуждается в новых курильщиках. Все марки сигарет «Цирциния» — особенные, так как содержат табак, выращенный в необычных условиях. Такой осквернённый Вирмом табак гораздо вреднее для здоровья курильщиков и вызывает привыкание вдвое быстрее.

«Мэгадон Инкорпорейтед» (Magadon, Inc.) — крупная фармацевтическая компания, один из крупнейших производителей лекарств в мире. Большая часть её продукции так или иначе инфицирована Вирмом. Компания втайне гордится тем, что за длительное время она убила больше людей, чем спасла. «Мэгадон» проводит многочисленные необязательные опыты над животными. Она производит широкий ассортимент лекарств, вызывающих привыкание; лекарств с рядом побочных эффектов и неэффективных лекарств. Помимо этого она лидирует в производстве грудных имплантантов и другой продукции для косметической хирургии. И всё это осквернено Вирмом.

«Гуд Хаус Интернейшнл» (Good House International) — производитель бумаги «Гуд Хаус» — мировой лидер в уничтожении лесов. Эта компания — вторая старейшая среди всех компаний «Пентекса». За последние десять лет она в одиночку уничтожила больше деревьев, чем было посажено за последние восемьдесят. «Гуд Хаус» — лидер в уничтожении бразильских дождевых лесов, а также лесов Канады и Соединённых Штатов. В мире готик-панка сложно найти бумагу, которая не была бы изготовлена этой компанией.

«Рэйнбоу Инкорпорейтед» (Rainbow, Inc.) — производитель пластмассы и резины. С самого своего основания в 1950 году эта компания серьёзно вредит окружающей среде. «Рэйнбоу» производит целлофановые пакеты, баскетбольные мячи, пластиковую упаковку и почти все существующие изделия из пластмассы или резины. Продукция «Рэйнбоу» часто осквернена Вирмом и воздействует на покупателей множеством ужасных способов, уничтожая их здоровье и личность.

«Авалон Инкорпорейтед» (Avalon, Inc.) — производитель игрушек. «Авалон» выпускает богатый ассортимент игрушек, единственное предназначение которых — извращать и уничтожать детей. Она предлагает широчайший выбор жестоких игрушек, надеясь воспитать в будущих лидерах природную агрессивность. Все игрушки «Авалона» по меньшей мере осквернены Вирмом и влияют на психику играющих с ними детей. А многие даже инфицированы.

«Эзоп Рисёч Компани» (Aesop Research Company (ARC)) — крупная компания, пытающаяся, калечащая и уничтожающая животных. «Эзоп Рисёч» проводит опыты для косметических компаний, а также для «Мэгадон», фармацевтической компании «Пентекса». Компании сходят с рук самые ужасные пытки, и множество губителей

испытывают колоссальное удовольствие, работая на неё. Фактически, духи питаются жизненной силой замученных зверей. Хотя несколько лет назад общественность узнала о зверствах компании, все замешанные в истории исчезли или были подкуплены, а утечка — устранена. Общество вскоре забыло об ARC.

«Везувий Инкорпорейтед» (Vesuvius, Inc.) — издатель журналов и книг. Выпускает различную периодику: новости, спорт, детские журналы, журналы для взрослых и почти всё остальное. Компания также издаёт книги и комиксы. Во всех её изданиях об экологии утверждается, что нанесённый природе вред сильно преувеличен. По их заверениям беспокоиться не о чём, а истерика поднята оторванными от жизни радикалами и мягкосердечными либералами. Во всех журналах, выпущенных «Везувием», содержится реклама продукции остальных компаний «Пентекса», а также других вредящих природе компаний.

«Кинг Брюэрис энд Дистиллерс» (King Breweries and Distillers) — компания-изготовитель пива и других алкогольных напитков, которая спаивает подростков с помощью массовой рекламы. В отношении продукции этой компании старая присказка про «зелёного змия» верна как никогда, так как вся она осквернена или даже инфицирована Вирмом, что во много раз увеличивает у потребителя шанс стать алкоголиком.

«Геркулеан Файрармс Инкорпорейтед» (Herculean Firearms, Inc.) — производитель стрелкового оружия. Эта компания борется за право на ношение оружия — любого оружия. Под давлением её лоббистов законодательные органы Соединённых Штатов всё тянут и тянут с решением оружейной проблемы. В мире готик-панка распространение автоматического и полуавтоматического оружия, а также пуль с тефлоновым покрытием («убийц легавых») неуклонно растёт, но мало кого волнует.

«Гарольд энд Гарольд Майнинг Инкорпорейтед» (Harold & Harold Mining, Inc.) — эта компания участвует в добыче полезных ископаемых по всему миру. По преимуществу добыча ведётся открытым методом, который наиболее сильно загрязняет окружающую среду. Едва ли можно найти страну, в которой работа компании соответствовала бы стандартам. «Гарольд энд Гарольд» доминирует на рынке угля, урана, цинка, свинца, меди, серебра и железа.

«Теллус Энтерпрайзес» (Tellus Enterprises) — издатель компьютерных игр, который специализируется на растлении молодёжи. Компания выпускает домашнюю систему видеоразвлечений под названием система Теллус. Под систему разработано почти неисчерпаемое количество игр, каждая из которых воздействует на подсознание. Они промывают игрокам мозги, превращая их в ленивых и невоспитанных детей, которые склонны к насилию и не интересуются ничем, кроме развлечений.

«Янг энд Смит Инкорпорейтед» (Young & Smith, Inc.) — крупный производитель еды и гигиенических средств, предлагающий широкий ассортимент вредных товаров. Основная часть их продуктов питания не может похвастаться качеством; более того, некоторые — самые низкокачественные на рынке. Кроме того, в них содержится слишком большое количество консервантов и вредной для здоровья химии. На телевидении не раз выходили сюжеты об антисанитарных условиях в «Янг энд Смит», но всякий раз общество моментально забывает об этом.

«Галлахан Фишинг Компани» (Hallahan Fishing Company) — рыболовецкая и

китобойная компания, которая не покладая рук истощает мировой запас морепродуктов. Также «Галлахан Фишинг Компани» занимается незаконной добычей китов. Секретности операций компании могут позавидовать мировые разведки. Она поставляет осквернённые Вирмом морепродукты не только в рыбные рестораны «Пентекса», но и в ряд не принадлежащих ему компаний.

«Санбёрст Энтерпрайзес Интернешнл» (Sunburst Enterprises International) — компьютерная компания, производящая инфицированные Вирмом комплектующие. Любой из их компьютеров на самом деле — фетиш Вирма. Работа за таким компьютером мало-помалу извращает личность пользователя.

«Ардус Энтерпрайзес» (Arduus Enterprises) — компания по ликвидации отходов. Кроме обычного мусора, она утилизирует радиоактивные и токсичные отходы. «Ардус» сбрасывает огромное количество опасных отходов там, где это нанесёт наибольший вред, например, сливая их в водопровод или закапывая в спальных районах.

«Блэк Дог Гейм Фэктори» (Black Dog Game Factory) — издатель ролевых игр. Войдя в «Пентекс», игровая студия «Блэк Дог» превратилась из захудалой конторы в монополиста на рынке ролевых игр. Их игры крутятся вокруг зверств готичных антигероев, которые убивают и калечат попавшихся на пути людишек, не переставая стенать о своих измученных душах. Само собой, длительная игра в творения «Блэк Дог» обычно заканчивается жестоким поведением в реальности. Будто этого мало, в составе коробочных наборов студии под видом «миниатюр» и «игровых материалов» часто попадаются отвратительные фетиши Вирма или осквернённые предметы.

Текущая деятельность

Коррупция, сама по себе неиссякаемый источник всякого расточительства и беспорядка, обременяет нас миллионными долгами, лишает наше оружие силы, наших советников — мудрости, а наиболее достойные части нашей конституции — малейшей тени почтения и доверия.

(Эдмунд Бёрк, Речь об экономических реформах)

Для претворения первого этапа плана «Омега» в жизнь «Пентекс» ведёт весьма разнообразную деятельность. У природы нет такого аспекта, которому бы дочерние компании холдинга не причиняли непоправимого вреда. Однако страдает не только окружающая среда: человечество тоже находится под прицелом.

Атомная энергетика. Атомная энергия — это чистая сила Вирма. Это самая разрушительная сила на планете. Также с её помощью пополняют ряды губителей. На самом деле многие АЭС — это рукотворные вирмоточины.

Атомная энергия используется в качестве источника питания осквернителей и инфекторов. Энергия атома, питающая инфицированные Вирмом товары, чрезвычайно эффективна и относительно недорога по сравнению с кустарным производством фетишей и таленов.

«Пентекс» старается размещать АЭС рядом с гару. Это во много раз усиливает

воинов-губителей и позволяет им быстро восстанавливаться в случае ранения. Кроме того, для оборотней построена станция как бельмо на глазу, причём они практически ничего не могут с этим поделать.

Браконьерство. Браконьерство позволяет компании одновременно извлекать огромную прибыль и уничтожать то, что человек не сможет восстановить — исчезающие виды животных. Кости, сухожилия, бивни, клыки, рога и шкуры вымирающих животных становятся превосходной основой для фетишей Вирма. Многие из таких фетишей попадают в руки ценных Танцоров или штурмовиков. Негодные образцы или излишки обычно продаются по сходной цене на чёрном рынке.

Вдобавок «Пентекс» торгует тюленьим мехом. Уничтожение нерпы идёт испокон веков. Компания получает внушительные барыши и возможность сделать ещё один вид вымирающим. Несмотря на усилия группировок «зелёных», убийцы нерпы уничтожают даже тех тюленей, чей мех был окрашен для предотвращения продажи.

Вырубка лесов. Гару представляют смертельную угрозу планам «Пентекса». Чтобы обезопасить себя, корпорация уничтожает их дом — леса. Холдинг безостановочно наращивает объёмы деревообработки с целью избавиться от каэрнов оборотней. Сперва штурмовые отряды очищают область от гару; затем вперёд выдвигается бригада, которая превращает лес в распаханное поле. Найденные каэрны «Пентекс» старается превратить в Ямы Чёрных Спиралей или иное столь же отвратительное место.

Таким образом «Пентекс» одновременно получает немалый куш и уничтожает способность планеты к синтезу кислорода. Когда вырубка лесов зайдёт столь далеко, что больше не будет надежды на их восстановление, мир вынужден будет принять новый образ жизни, предложенный «Пентексом». Чтобы отвести подозрения, корпорация занимается восстановлением лесов, но в таких масштабах и столь неэффективно, что это ничего не даёт.

Дети. К фазе восстановления нынешние дети станут взрослыми. А значит, их нужно подготовить. «Пентекс» усиленно работает над избавлением детей от совести, независимого мышления и энтузиазма. Эта грязная работа выполняется несколькими способами.

Дети подолгу смотрят телевизор и, следовательно, подвергаются подсознательной бомбардировке. Ещё «Пентекс» производит компьютерные игры, которые влияют на подсознание. Вдобавок к этому выпускается несколько линий игрушек, созданных специально для извращения детей. Часть из них являются фетишами, остальные лишь осквернены Вирмом, но все влияют на формирующуюся личность ребёнка самым скверным образом.

Загрязнение окружающей среды. «Пентекс» ни на минуту не прекращает ухудшать экологию. Каждый завод холдинга выбрасывает в атмосферу осквернённый Вирмом воздух. В большинстве случаев это — побочный эффект производства осквернённых Вирмом товаров, но иногда это делается просто так.

Создаваемое «Пентексом» загрязнение особенно вредно: оно вызывает головные боли, депрессии и болезни. В мире готик-панка города покрыты смогом намного сильнее, чем в нашем. В значительной степени это заслуга «Пентекса».

Здоровье. В интересах компании лишить человека здоровья. Чем больше людей умрёт, тем скорее старая идея Дарвина о выживании сильнейших вновь поднимет

голову. Когда начнётся фаза восстановления, люди будут видеть в «Пентексе» единственное средство выживания в созданном ими суровом мире.

Поэтому «Пентекс» позаботился, чтобы медицинская страховка в Соединённых Штатах была слишком дорогостоящей, а во множестве других стран — неэффективной. Также компания выпускает осквернённые Вирмом лекарства, которые приносят больше проблем, чем пользы.

Кислотные дожди. За последние несколько лет число кислотных дождей значительно возросло. Это вина компаний «Пентекса», которые сбрасывают химические отходы в атмосферу и водные источники. «Пентекс» постоянно измеряет кислотность и продолжает работу по её увеличению. Основные усилия по созданию кислотных дождей приходится на Канаду и северо-восток Соединённых Штатов, но «Пентекс» постепенно наращивает объёмы, чтобы охватить всю Северную Америку.

Китовый промысел. «Пентекс» — одна из немногих оставшихся китобойных компаний. Она владеет большей частью судов, занимающихся этим нелегальным ремеслом. Китобойные суда по большей части приписаны японскому отделению холдинга, но действуют повсюду, где есть киты, следуя за их миграцией. Из частей китовых туш Чёрными Спиралями создано множество могущественных фетишей. «Пентекс» не остановится, пока киты не перестанут бороздить моря.

Контроль над оружием. Контроль над оружием не входит в планы «Пентекса»: чтобы рост агрессии дал максимальный результат, стрелковое оружие должно быть доступно каждому. Поэтому любой достаточно взрослый (пусть даже он был судим или имеет психические отклонения) должен иметь возможность выйти на улицу и купить пистолет. Таким образом в обществе не будет стихать гражданская война, а до деятельности «Пентекса» никому не будет дела. Также корпорация борется за право на ношение автоматического оружия, единственное предназначение которого — убивать людей.

Озоновый слой. Даже без помощи других компаний «Пентекс» нанёс озоновому слою непомерный ущерб. Корпорация производит колоссальное количество аэрозолей и борется за сокращение ограничений на их производство; так что в мире готикпанка эта проблема стоит во много раз острее, чем в нашем.

Природоохранное законодательство. В интересах «Пентекса» сделать так, чтобы правительство поддерживало его деятельность. Таким образом, когда фаза восстановления плана «Омега» вступит в силу, население обвинит во всем правительство и лишит его своей поддержки.

Карманы большинства политиков набиты долларами мегакорпорации, которые держат чиновников на стороне крупного капитала. Отдел по связям с общественностью нанимает в штат лучших лоббистов, которые работают почти в каждом государстве земного шара.

«Пентекс» часто фальсифицирует заключения о воздействии на окружающую среду, выданные правительственными или лицензированными источниками, чтобы нанесённый ущерб казался меньше, чем на самом деле.

Продукты питания. Дочерние компании «Пентекса» относятся к крупнейшим производителям пищевых продуктов. Около 10% всех продуктов в супермаркетах, изготовлено корпорацией, а принадлежащие ей рестораны быстрого питания

контролируют более 30% рынка. Большая часть продуктов питания, проданных компаниями холдинга, осквернена Вирмом.

Такой способ ухудшения здоровья населения доказал свою высочайшую эффективность, поэтому компания прикладывает усилия для приобретения ещё большей доли на рынке пищевых продуктов. В конце концов, люди не могут без еды.

Длительное потребление продуктов «Пентекса» может отрицательно сказаться на здоровье и личности покупателя. А также это может пометить человека запахом Вирма, и поэтому многие гару смогут его учуять.

Промывка мозгов. Колоссальное значение придаётся извращению разума обывателей. Массы необходимо держать под контролем. Разрушение природы и общества должно восприниматься как естественный процесс. Тот, кто ещё не поддался развращению, должен быть лишён свободной воли пока не покорится властям.

«Пентекс» подводит население к принятию уготованного ему «нового лучшего мира». Для этого используется ряд методов по развращению людей. Телевидение зарекомендовало себя как самое эффективное средство, поэтому «Пентекс» регулярно воздействует на подсознание зрителей ряда телеканалов. На подсознательном внушении построена вся реклама и передачи, которые идут на принадлежащей «Пентексу» телесети «Омни-ТВ». Самое коварное в этом внушении то, что оно порождает эффект снежного кома, принуждая зрителей смотреть телевизор всё больше и больше.

Телевидение. Помимо массированного воздействия на подсознание, «Пентекс» напрямую влияет на содержание телевизионных передач. Сегодня появляется всё больше комедий положений, полицейских и детективных передач и подростковых или молодёжных сериалов. Эти передачи способствуют ухудшению концентрации внимания, снижению нравственности, росту агрессивности и возникновению мнения, что жестокость — это стильно.

По слухам, это «Пентекс» впервые принёс в каждый дом телевизионный пульт, чтобы ухудшить концентрацию внимания телезрителей. Многие отмечают, что это сработало.

Терроризм и антитерроризм. «Пентекс» поддерживает радикальные группировки со всех концов земли. Взамен террористы совершают злодеяния — на первый взгляд в соответствии с заявляемыми целями, но на деле — в пользу «Пентекса». Террористы применяются, когда нужен общественный резонанс. С их помощью корпорация стравливает различные фракции, гарантируя рост продаж оружия.

Вместе с этим «Пентекс» поддерживает антитеррористов, которые нападают на радикальных зелёных. Они топят корабли, взрывают здания, крадут записи, убивают представителей и т. д. Эко-терроризм почти невозможно остановить без кровопролития. Особую эффективность в борьбе с Зелёными рыцарями и другими объединениями проявили штурмовые отряды.

Токсичные отходы. «Пентекс» оставляет токсичные отходы там, где они нанесут наибольший вред людям, животным и природе в целом. Отходы часто сбрасываются рядом с вирмоточинами, что делает их более могучим источником Вирма. Окрестные губители питаются ими. «Пентекс» также использует отходы, чтобы навсегда извратить каэрны гару. Компания дошла до тайного захоронения опасных отходов под

новыми районами, школами и больницами.

Цензура. Цензура входит в число излюбленных инструментов «Пентекса». Корпорация обвиняет свободомыслящих граждан в опасном радикализме. В мире, который хочет создать компания, нет места свободной мысли. Поэтому лоббисты перечисляют значительные суммы денег определённым партиям, чтобы вопрос цензуры оставался на повестке дня. «Пентекс» пытается создать впечатление, что цензура направлена исключительно против оскорбительных или радикальных высказываний, так что движение за политкорректность, возможно, тоже их рук дело.

Экономика. В то время как мир находится в перманентном экономическом кризисе, «Пентекс» собирает внушительные дивиденды. Он предлагает бережливым покупателям самые низкие цены. К несчастью, потребители не осознают, что покупают осквернённую и инфицированную Вирмом продукцию; и даже скажи им об этом, они не поверили бы.

Итак, несмотря на экономический спад, «Пентекс» продолжает процветать, чего, возможно, не было бы в благоприятных условиях. Вот почему он использует лоббистов, угрозы, шпионов, мошенников и всё что угодно ещё, лишь бы предотвратить укрепление экономики.

Эксперименты над животными. «Пентекс» проводит чудовищные и избыточные тесты своей продукции над всеми видами животных. Таким образом губители получают извращённое вознаграждение за работу на «Пентекс». Животных калечат и отравляют в качестве жертвы духам, которые поглощают их осквернённую жизненную силу. «Пентекс» лидирует в покупке и уничтожении всего живого: от белых полёвок до обезьян и собак. Некоторые убеждены, что приносятся даже человеческие жертвы, но Отдел по связям с общественностью держит эксперименты в строжайшем секрете.

Энергоносители. «Пентекс» упорно поддерживает зависимость современного человечества от ископаемого топлива: нефти, угля и природного газа. Так он сможет насиловать землю, прикрываясь «требованиями населения». Корпорация поставляет низкосортные энергоносители и держит цену на столь низком уровне, что никто не может с ней конкурировать. «Пентекс» старается держать публику в неведении относительно того, насколько в действительности ограничены и дороги природные ископаемые. А ещё они загрязняют окружающую среду.

Долгое время «Пентекс» яростно боролся, чтобы солнечная энергия не стала значимым энергоресурсом. Сражаясь с улучшениями технологии, убирая одиночек, проводивших эти улучшения, представляя этот источник энергии маломощным и утопическим, воздействуя на политиков, «Пентекс» добился того, что солнечная энергетика перестала быть альтернативой. Это, конечно же, лишь укрепило нужду в ископаемом топливе.

Результаты деятельности «Пентекса»

*The land we sold you's right atop our acid pits
We fill them by the truckload in the dead of night
There's a thousand more toxic tips of the iceberg
We pay a little bribe or we just don't report them —*

*And look what you get!
(Dead Kennedys, "Cesspools in Eden")*

В мире готик-панка ничто не избежало влияния «Пентекса». Мегакорпорация производит так много товаров, что в любой точке мира почти невозможно пойти в магазин и не обнаружить осквернённой Вирмом продукции дочерних предприятий «Пентекса». Большинство людей и не подозревает, насколько их разум и тело осквернены корпорацией. Однако большинство гару всё прекрасно видят, и это одна из причин, по которой оборотни живут в предчувствии Апокалипсиса.

Мегакорпорация воздействует на человечество не только с помощью своей продукции. Во-первых, обладающие даже самыми незначительными экстрасенсорными талантами чувствуют дурноту, питаясь осквернённой едой. Многим из экстрасенсов снятся кошмары, если они недавно пользовались продукцией «Пентекса».

Соседство с филиалами «Пентекса» оказывает на местных жителей пагубное влияние. Местные почувствуют жутковатую атмосферу, исходящую от завода, но не смогут уловить, что же именно вызывает мурашки. Живущие поблизости дети обычно становятся агрессивными и бесчувственными. Люди почти не показываются на улице по ночам, но сами не могут объяснить, почему. Домашние животные внезапно исчезают или пытаются убежать.

По району разносится необычный запах, особенно заметный по ночам. Запах сладок, но имеет раздражающий привкус, и не похож ни на один другой аромат. Длительное его вдыхание вызывает носовое кровотечение, мигрень и склонность к насилию.

После постройки завода «Пентекса» в районе на некоторое время снижается преступность: только самые отчаянные бандиты захотят испытать удачу ночью. Как правило, также увеличивается среднее количество самоубийств и сообщений о пропаже без вести. Органы местного самоуправления почти полностью потеряют желание заняться проблемами сообщества. Добросовестные политики обычно либо сами покидают свой пост, не в силах ничего изменить, либо их изощённо выдавливают с должности. Хотя и может показаться, что это не заслуживает внимания корпорации, помните: «Пентексу» не нужны протесты по поводу загрязнения района. Ему не нужны ищейки, сующие нос не в своё дело, или местные постановления, которые могут понизить результативность производства.

«Пентекс» в масштабах планеты

«Пентекс» — международная компания, филиалы которой находятся в восемнадцати странах, а деятельность распространяется и на многие другие. «Пентекс» стремится уничтожить всю биосферу Земли, а не только природу Соединённых штатов.

Соединённые штаты. Здесь «Пентекс» наиболее силён. Здесь расположены штаб-квартиры большей части дочерних компаний. Жителями Соединённых штатов чрезвычайно легко манипулировать. Они легко поддаются внушению через телевидение и другие СМИ. Несмотря на то, что Мексика, Средний Восток, Южная Америка и Япония осквернены Вирмом намного сильнее США, в Штатах порча распространяется гораздо быстрее. Филиалы и дочерние компании «Пентекса» расположились бо-

лее чем в шестидесяти пяти городах США.

Канада. Хотя «Пентекс» и не достиг здесь таких ошеломительных успехов, как в Соединённых Штатах, он неуклонно увеличивает своё влияние. Отделения компании есть в Торонто, Ванкувере, Квебеке и Монреале. Корпорации пришлось изрядно потрудиться, чтобы ослабить природоохранные ограничения, налагаемые на промышленность правительством Канады.

Мексика. Вирм издавна терзает Мексику; она больше всех пострадала от завоевания Нового Света. Невыносимая нищета и недостаток в природоохранных мерах — только признак глубинной порчи. К тому же головная штаб-квартира «Пентекса» расположена в Мехико-Сити. Вдобавок город — столица Шабаша, так что компания отлично защищена от гару и других угроз. У холдинга есть крупные филиалы в Вилья-Эрмосе, Акапулько, Тампико и Веракрусе.

Центральная Америка. Ситуация в Центральной Америке похожа на мексиканскую. Регион страдает от нищеты, недовольства, антисанитарии и вражды. У «Пентекса» есть два филиала в Центральной Америке: один в Сан-Сальвадоре, столице Сальвадора, второй — в Панаме, столице Панамы.

Южная Америка. У «Пентекса» свыше двадцати филиалов в девяти странах Южной Америки. Сильнее всего пострадала Бразилия, но и осквернение Боливии, Парагвая и Аргентины достигло тревожной отметки. Ни на каком другом континенте корпорация не прикладывает стольких усилий для уничтожения природы, как в Южной Америке. В бассейне Амазонки идёт тотальная партизанская война гару с многочисленными штурмовыми отрядами «Пентекса».

Западная Европа. «Пентексу» удалось серьёзно закрепиться на европейском рынке, но на это потребовалось время. Зелёные оказывали упорное сопротивление, поэтому проникновение в Западную Европу оказалось самым медленным. Впрочем, компания добилась ряда успехов и основала как минимум по одному филиалу в каждом европейском государстве.

Австралия. «Пентексу» удалось занять значительную долю рынка Австралии. Компания вкладывает в разрушение континента много сил, но этому серьёзно мешают дикие гару из малонаселённых районов. Корпорация смогла основать два филиала: один в Сиднее, а второй в Веллингтоне.

Африка. На Африку нелегко воздействовать, и, кроме отдельных случаев браконьерства, «Пентекс» немногого здесь достиг. Основная причина этому — Красные когти и другие оборотни. Они держат силы Вирма в чёрном теле, что делает Африку одним из последних безопасных мест мира. «Пентекс» основал филиалы в Йоханнесбурге (Южная Африка) и в Касабланке (Марокко).

Ближний и Средний Восток. В этом регионе «Пентекс» заключил ряд сделок с производителями нефти, а также ненадёжный мир с вампирским кланом Ассамитов. Сверхъестественные союзники держат цены на нефть-сырец высокими, что позволяет «Пентексу» продавать свои товары дешевле, чем кто-либо ещё.

Япония. Япония представляется корпорации мощным источником силы. Чтобы план «Омега» смог осуществиться, Японию необходимо взять под полный контроль. В связи с этим «Пентекс» заключил временный союз с гаки — восточными вампирами — по крайней мере до тех пор, пока не сможет от них избавиться. Поскольку гаки

связаны с якудза, члены Совета директоров уверены, что японская мафия станет союзником, чтобы очистить свои ряды от вампиров раз и навсегда. На данный момент у «Пентекса» всего лишь одно отделение в Японии, а именно в Токио.

Азия. Азия представляет для компании особый интерес. В настоящее время азиаты используются в качестве дешёвой рабочей силы на большинстве производств «Пентекса» (однако упаковку и расклейку этикеток им не доверяют; эти функции выполняются в Соединённых Штатах, чтобы товар мог носить клеймо «сделано в США»). По мнению корпорации, с местными перевёртышами творится что-то неладное. Здешние джунгли пропитаны неизвестными энергиями; ходят слухи о затерянных городах, людях со странной внешностью, необычных ночных огнях и о множестве других удивительных происшествий.

Взаимоотношения с «Пентексом»

«Пентекс» — огромный организм, охватывающий четыре континента и оставляющий свой след буквально на всём, не только на людях. В связи с этим необходимо знать, каким он предстаёт, если вообще предстаёт, в глазах сильных мира сего.

Конкуренты. «Пентекс» считает себя мировым лидером. Остальные компании и в подмётки ему не годятся. Любую можно купить, продать, основать или разорить. Поэтому мало какое предприятие готово встретиться с «Пентексом» лицом к лицу. Тем не менее почти никому не известно, какие компании входят в холдинг, а значит противоборство с ним неизбежно.

СМИ. Лишь немногие журналисты знают о «Пентексе». Ещё меньшее число желает делиться этим знанием, поскольку отлично представляет, на что компания способна. Для «Пентекса» СМИ — это оружие. Пока оно в его руках, оно полезно, а компания в безопасности. Но когда это оружие попадает в чужие руки, компания оказывается под угрозой, а значит необходимо остановить поток «лжи и клеветы», пусть даже это истинная правда. Отдел по связям с общественностью держит руку на пульсе и всегда готов подкупить СМИ или запугать репортёра, а в случае необходимости — пойти на крайние меры.

Правоохранительные органы. Считается, что ФБР обладает определённой информацией о «Пентексе». К сожалению, корпорации известно о ФБР так много, что Бюро предпочитает держать эту информацию при себе.

Политики. Мало кто из политиков считает себя пешкой «Пентекса». Большинство верит, что отстаивает интересы своих избирателей. Лоббистам «Пентекса» остаётся только подпитывать эти заблуждения.

Танцоры Чёрной Спирали. Танцоры уверены, что понимают «Пентекс», но это не всегда так. Многие Чёрные Спирали приняли руководящую роль корпорации, видя в этом единственный способ достижения собственных целей. Для «Пентекса» Танцоры — полезный инструмент. Однако они опасны, и если когда-нибудь станут угрозой, то будут наказаны.

Гару. Гару знают о «Пентексе», но не понимают, насколько он могуч. Они знают, что «Пентекс» стремится уничтожить природу и извратить человечество, но не понимают зачем. Они знают, что на службе у компании состоят пиявки, Танцоры Чёрной Спирали и губители. А ещё они знают, что вся продукция «Пентекса» либо

осквернена, либо инфицирована Вирмом. Корпорация видит в оборотнях угрозу своим планам, ибо её товары не оказывают на них почти никакого влияния. Именно поэтому она нанимает на службу преданных Вирму оборотней, фоморов, вампиров и экстрасенсов.

Перевёртыши. Перевёртыши питают к «Пентексу» столь же сильное отвращение, как и волки-оборотни. Увы, в связи с массовой вырубкой лесов некоторым приходится ещё хуже, чем гару. Основная масса перевёртышей знает о корпорации даже меньше оборотней. Только недавно «Пентекс» начал разделять оборотней на гару и не-гару, благодаря информации, полученной от Танцоров. Перевёртыши не считаются серьёзной угрозой в силу почти полного отсутствия единства, что позволяет сокрушить их с большей лёгкостью, нежели гару. Кроме того, даже Чёрные Спирали почти ничего не знают о других породах оборотней.

Фоморы. Большинство фоморов на службе «Пентексу» не представляет, что происходит на самом деле. Многие даже не понимают, что их силы получены от Вирма или что «Пентекс» собирается уничтожить привычный облик Земли. Фоморы могут обратиться против компании, узнай они об этом, но «Пентекс» уверен, что Чёрные Спирали способны подавить восстание. Фоморы — крайне полезный инструмент в руках «Пентекса», так как очень эффективны против гару и при необходимости могут выступить против Чёрных Спиралей.

Шабаш. Шабаш помогает «Пентексу» во многих областях. Вампирская секта считает, что компания станет ценным союзником во времена Геенны. Вампиры, которые работают на холдинг, уверены, что смогут направить всю мощь «Пентекса» против Патриархов. Они обманываются: корпорация ни за что не вступит в войну со столь могущественными существами. А шабашиты не смогут отплатить за предательство: все их силы уйдут на борьбу с прародителями. «Пентекс» не обойтись без сотрудничества с проклятыми Западного мира, и, на его вкус, Шабаш подходит лучше Камарильи.

Гаки. Как Шабаш служит «Пентексу» в Америке, гаки служат ему на Востоке. Компания бурно развивается не только в Японии, но и в Таиланде, Китае, Филиппинах и Корее. Гаки не привыкли к западному подходу к ведению дел, свойственному «Пентексу». Вампиры считают его очередной западной компанией, пытающейся проникнуть на их территорию. Пока они принимают корпорацию, но попытаются избавиться от неё, если узнают о её истинной силе. «Пентексу» не нравится иметь дело с гаки и их жёстким этикетом и бескомпромиссными мнениями. Тем не менее, пока компания не упрочит своё положение и не изучит местные нравы, гаки остаются неизбежным злом.

Камарилья. Некоторые вампиры Камарильи знают о «Пентексе», но не придают этому особого значения. Связи компании с Шабашом почти никому не известны. Большая часть сородичей Камарильи не считают её за угрозу. До тех пор, пока корпорация не вмешивается в их планы напрямую, они и дальше не будут обращать на неё внимание. «Пентексу» нет дела до Камарильи: он редко вступает с этой сектой в противостояние, а когда это случается, нанимает Шабаш, чтобы сохранить своё вмешательство в тайне.

Джованни. Джованни пострадали от «Пентекса» сильнее других кланов. Они по-

теряли контрольный пакет акций и влияние во множестве компаний, особенно на территории Соединённых Штатов. Несмотря на это, влияние Джованни в Новом Свете растёт, но оно росло бы значительно быстрее, если бы не вмешательство «Пентекса». Компания видит в клане угрозу, и если Джованни продолжают путать карты, их придётся приструнить. Корпорации не нужна война с проклятыми, но при необходимости возмездие не заставит себя ждать.

Маги. Маги серьёзно угрожают планам «Пентекса». Число тех, кто владеет тайным знанием, растёт, и они стали охотнее заниматься предпринимательством. Маги существовали всегда, но теперь некоторые узнают о «Пентексе» всё больше и больше. Компания боится, что они узнают о плане «Омега» или, по крайней мере, о масштабах её деятельности и выступят против. «Пентекс» уже потерял несколько предприятий из-за компаний, принадлежащих волшебникам, особенно в сфере пищевой и наукоёмкой промышленности. Но пройдёт некоторое время, прежде чем он сможет оценить всю опасность, которую представляют маги.

Секреты: кто кем управляет?

«Пентекс» совсем не такой, каким кажется на первый взгляд. Он далеко не монолитен, и многие его члены втайне проводят собственную политику. Собственные секреты есть у Совета директоров, исполнительного директора, вожakov Танцоров Чёрной Спирали, лидеров Шабаша и даже у Вирмов.

У всех до единого членов Совета директоров есть особые интересы, которые иногда пересекаются с интересами остальных членов Совета. Время от времени это приводит к конфликтам, хотя Совет обычно приходит к компромиссу и преодолевает разногласия. У Совета есть один секрет, известный только ему — план «Омега».

План тщательно проработан, каждая фаза продумана до мельчайших подробностей. Все детали плана известны только Совету, и он не спешит делиться ими ни с исполнительным директором, ни с вожаками Чёрных Спиралей, ни с Шабашом. И даже Вирмы, которым он служит, не представляют себе всех масштабов задуманного.

Трое членов Совета вышли на связь с существом, более могущественным, чем управляющие компанией Вирмы. Это существо предложило им соглашение. Если «Пентекс» будет следовать плану, составленному на период после успешного завершения первой фазы «Омеги», эти трое получают могущество, которое не могут даровать их Вирмы. Директора согласились и теперь состоят с этим неизвестным источником в сговоре против своих хозяев. Существо использует свою огромную мощь, чтобы скрыть своих последователей от Вирма.

«Пентекс» использует Чёрных Спиралей, но в то же время тайно планирует избавиться от них. Для оборотней нет места в «новом лучшем мире», который готовит «Пентекс». Однако услуги искажённых гару будут востребованы, пока они не станут угрозой.

У Чёрных Спиралей есть собственные секреты. Как и все, не зная о заговоре в Совете директоров, они уверены, что Вирмы дурачат членов Совета. Обратные знают, что плану «Омега» не суждено исполниться. Первая стадия — это Апокалипсис. Её завершение будет концом существующего мира. Придёт время, и Чёрные Спирали

восстанут, чтобы уничтожить «Пентекс».

Шабаш также хранит свои тайны. Гарольд Цетлер, член совета и шабашит, многого добился в деле личного контроля над Отделом специальных проектов «Пентекса». Значительная часть сотрудников проектов «Илиада» и «Одиссея» связана с ним узами крови. Цетлер хочет получить полный доступ к ССИ, чтобы использовать её против Камарильи, но пока до этого далеко. Совет тайно ограничил его доступ, боясь доверить ему подобную власть. Им вовсе не нужно, чтобы Шабаш взял верх над Камарильей, так как это значительно усилит его к моменту, когда «Пентекс» порвёт связь с сектой.

Свои секреты есть и у Вирмов. Каждый из них преследует собственные цели. За исключением разрушения, природа этих целей остаётся непостижимой.

Конфликт с перевёртышами

Гару — основная преграда на пути «Пентекса». Однако в последнее время, когда компания увеличила объёмы лесозаготовок, возникла новая угроза — другие оборотни. «Пентекс» послал мощный штурмовой отряд для зачистки амазонских джунглей — вернулся один-единственный фомор, который вопил об огромных оборотнях-кошках.

Во время спецопераций «Пентекса» постоянно появляются гару, которые выводят из строя оборудование, калечат сотрудников, уничтожают незаменимое снаряжение и привлекают к «Пентексу» внимание СМИ.

Чтобы разобраться с этим, были созданы штурмовые отряды, которые состоят из различных существ. Как правило, во главу отряда ставят опытного наёмника. Он всегда хорошо экипирован и проходит обработку против Делирия. Кроме командира в отряде обычно присутствуют как минимум один или двое Танцоров Чёрной Спирали, фоморов или экстрасенсов. Они также хорошо вооружены и подготовлены.

Прежде чем «Пентекс» начнёт основную операцию, на место выходят штурмовики. Они разыскивают каэрны гару или логова перевёртышей. Вызвав подкрепление, чтобы создать двукратный перевес, они безжалостно врываются внутрь. Каэрны оскверняются с помощью губителей, токсичных веществ или другими способами. И только после этого «Пентекс» начинает операцию.

На месте бывших каэрнов обычно возводится штаб-квартира операции, не только чтобы добавить к вреду унижение, но и чтобы получить дополнительные силы из места, где свободно растекается порча Вирма. Если оборотни не будут действовать быстро, местность будет безвозвратно искалечена Вирмом.

Кроме этого, «Пентекс» разыскивает кинфолков и нанимает их на службу. Затем их разными способами извращают: осквернёнными газами на заводе, осквернённой едой в кафетерии и т. д. Уничтожая связь оборотней с человеческим обществом, компания ослабляет и маргинализует их.

Раньше «Пентекс» пробовал переманить захваченных оборотней на свою сторону, но отказался от этой политики в виду её неэффективности. Поэтому теперь штурмовики уничтожают пленников на месте.

Танцоры Чёрной Спирали достигли впечатляющих успехов в отслеживании и уничтожении своих противников. С помощью Системы сбора информации они мо-

гут получать данные о врагах, а затем преследовать их до самого края земли. Благодаря могущественной поддержке «Пентекса» и доступу к высокотехнологичному оружию, Чёрные Спирали, вероятно, самая значительная угроза, с которой имеют дело оборотни.

«Пентекс» в космосе

Компания вывела на орбиту несколько спутников и даже запустила космический зонд, но ей только предстоит осуществить пилотируемый космический полёт. Она рассчитывает на колонизацию Луны. Ещё не ясно, насколько эта задумка смехотворна или гениальна, но у «Пентекса» уже готов план для постоянной лунной базы на триста человек. Спутник Земли лишён жизни, и поэтому его легко колонизировать. Более того, когда завершится фаза осквернения плана «Омега», Земля в любом случае будет полностью непригодна для жизни. Тогда Луна станет единственным относительно безопасным местом.

Также «Пентекс» пытается раздобыть любую информацию об НЛО. Представьте себе, корпорация тратит миллионы на обнаружение пришельцев. Основная цель — открытие новой технологии, а не новой жизни. «Пентексу» нужно подготовиться, чтобы вести за собой в новый мир. Слухи об Ангаре-18 могут оказаться правдой или нет, но одно ясно точно: у «Пентекса» есть секретные лаборатории, исследующие летающие тарелки. Пока неизвестно, обнаружили ли они доказательства существования внеземной жизни. В любом случае, корпорация держит эти исследования даже в большей тайне, чем проекты «Илиада» и «Одиссея».

«Пентекс» пока не знает о временном каэрне русских Чёрных Спиралей, устроенном на космической станции «Мир». Но это только вопрос времени, когда ССИ соберёт все кусочки головоломки воедино.

Фатальные недостатки «Пентекса»

Положи секиру у корня и покажи государству, что такое гуманизм. Именно его кровавые наказания разворачивают человека.

(Томас Пейн)

«Пентекс» ошеломительно силён, но есть у него и свои недостатки. Иногда это разногласия, бюрократические проволочки или конкуренция между многочисленными отделами.

Разногласия возникают из-за того, что отдельные директора направляются разными воплощениями Вирма, у которых есть собственные цели, интересы и изблюбленные методы. Вместо того чтобы направить все ресурсы на решение отдельной задачи, «Пентекс» распыляет их, чтобы угодить всем. Таким образом он пытается удовлетворить все желания членов Совета и Вирмов, которым они служат. Компания достигла бы большего, если сосредоточилась на двух-трёх областях.

Из-за этого масштабное движение против оборотней так и не начато. Если бы желающие их уничтожить члены Совета настояли на своём, то компания направила бы всех своих солдат, ССИ и агентов Отдела по связям с общественностью на плано-

мерное выслеживание и уничтожение гару. Однако подобной договорённости в обозримом будущем достичь невозможно.

Бюрократические проволочки ужасно замедляют работу компании. В отличие от рутинных операций, в кризисной ситуации любое решение зачастую должно пройти несколько согласований, прежде чем спуститься от «Пентекса» до дочерних компаний. Что нередко выливается во взаимонепонимание и замедленную реакцию. «Пентекс» не раз проигрывал, когда каждая минута была на счету, особенно при столкновении с экотеррористами, СМИ или гару. И это даёт оборотням огромное преимущество, позволяя им с неплохими шансами победить в войне с превосходящими силами компании.

Другая крупная проблема холдинга заключается в том, что разные отделы преследуют разные цели. Отчасти причиной тому — недостаток в межпроектном взаимодействии. То же самое можно сказать и о дочерних компаниях. Часто они действуют друг против друга, даже не осознавая этого. Большинство компаний «Пентекса» просто не знают обо всех других его компаниях (а могут даже не знать, что сами принадлежат «Пентексу») и поэтому невольно соперничают.

Всё это служит отличным подспорьем для гару. Грамотный стратег может использовать эти слабости против компании, а некоторые старейшины гару даже считают её предсказуемой.

Использование «Пентекса» в хронике

Будет или нет «Пентекс» фигурировать в хронике и если будет, то в каком ключе, решать рассказчику. Корпорация может быть таинственной закулисной силой, лишь изредка выходящей на передний план, а может — постоянным противником персонажей. Выбор за вами.

Более того, если вам что-то не нравится, вы можете вносить любые изменения, которые сочтёте необходимыми, чтобы «Пентекс» стал гармоничной частью истории. Вы можете лишить его сверхъестественных агентов, уменьшить размеры или просто изменить название: всё, что угодно.

«Пентекс» может украсить хронику несколькими способами. Сперва взгляните на список его текущей деятельности. Найдите что-нибудь, интересующее вас и ваших игроков, и включите это в историю. Таким образом персонажи смогут натолкнуться на дело рук «Пентекса». Они будут искать, пока не доберутся до сути вещей, будут находить всё больше улик, которые в конце концов приведут их к компании.

Например, вас заинтересовала тема браконьерства. Тогда по поручению септа отправьте стаю в Африку, где она случайно наткнётся на оставленные гнить туши слонов. Кажется, забрали только бивни. Проследив за цепочкой трупов, персонажи могут встретить браконьеров, которые приведут их обратно в Соединённые Штаты. То есть в отдел «Пентекса», который с некоторой целью направил сотрудников собирать бивни.

Найдя подходящий способ привлечь «Пентекс», предоставьте игрокам решать, хотят ли они бросить вызов компании. Даже если вам нравится постоянно использовать «Пентекс» в играх, игрокам это может наскучить. Попробуйте найти золотую

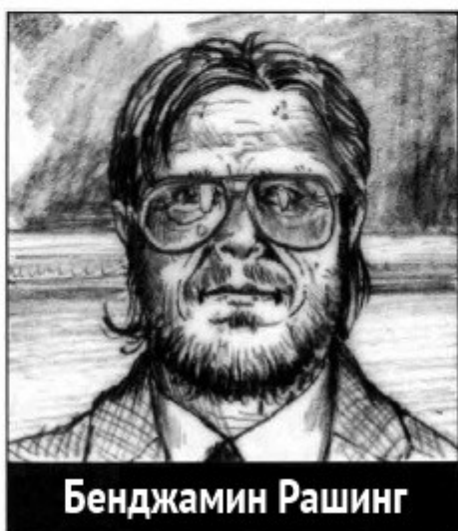
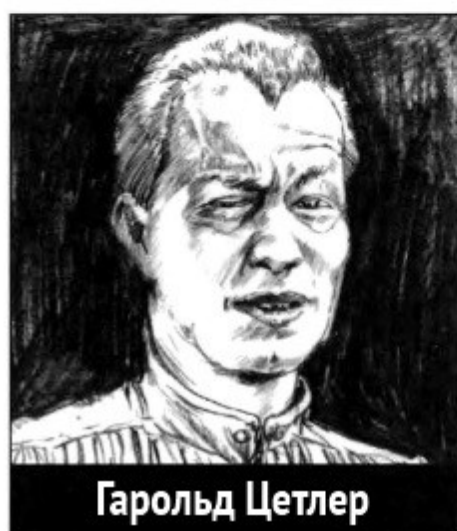
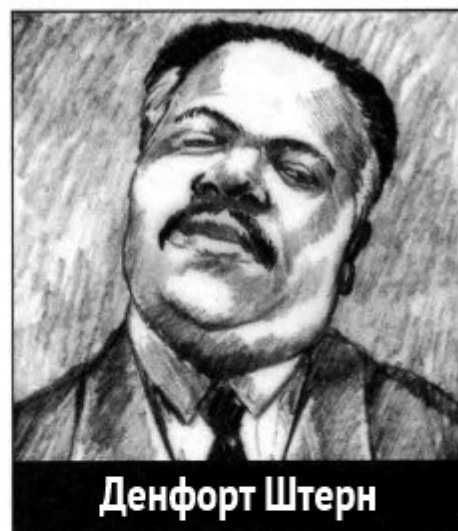
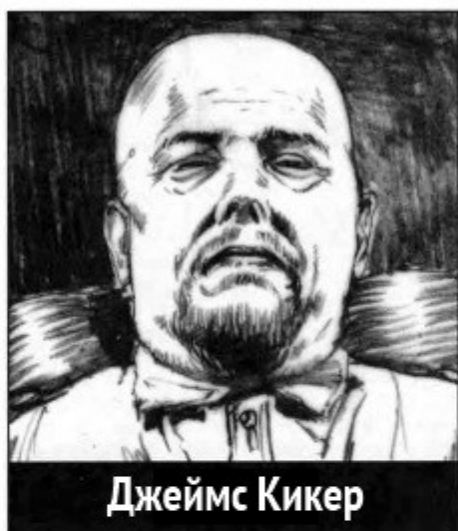
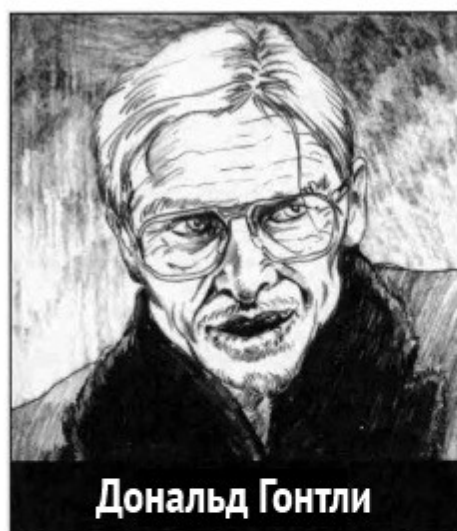
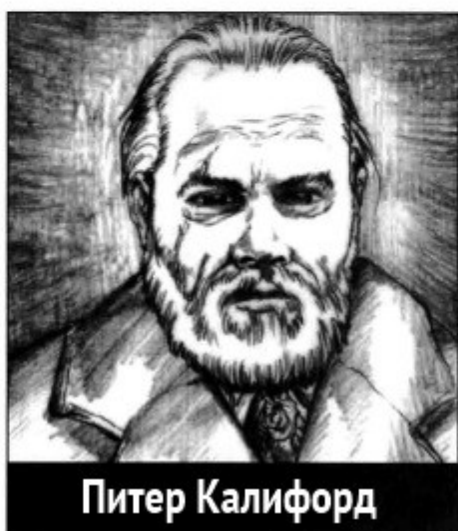
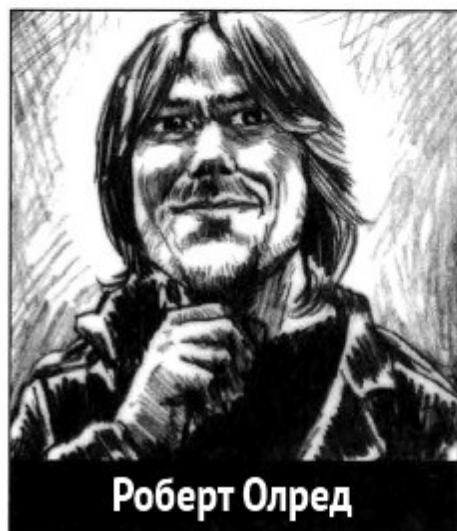
середину между тем, как вы представляете хронику, и тем, что в ней хотят видеть игроки.

Если игрокам нравится «Пентекс», дайте им возможность узнать о нём больше, например, от старейшины с давними счётами к компании или даже от бывшего сотрудника, каким-то образом пережившего «увольнение».

Чтобы сделать корпорацию непредсказуемой, вам придётся многое поменять. Помните, игроки могут прочитать эту книгу точно так же, как и вы. Но если внести неожиданные изменения там и тут, игроки никогда не будут знать, чего ожидать.



RENTECH





Глава 3. Малфеас, логово Вирма

Слушайте, дети. Пока луна высоко в небе, а мы собрались вокруг костра, я расскажу вам о том, как наш враг искажает Умбру, и о духах, населяющих её. Я расскажу вам о некоторых существах и... тварях... ужасных воинах нашего противника. А потом я расскажу вам, как победить их. Одних клыков и когтей недостаточно; вы должны быть сильны духом и быстры мыслью, или падёте к ногам врагов — или хуже, восстанете и присоединитесь к ним.

Вирм обвил своими кольцами множество миров, лежащих рядом с Геей, и осквернил их — так же, как её города и земли.

С помощью Лунных мостов и магии его слуги пересекают Умбру от мира к миру, неся ненависть и разрушение. Долг гару — уничтожить их и положить конец их злодеяниям.

Вирм всегда стремится извращать: немало мудрых и могучих пало жертвой жажды знаний или могущества. Вы должны быть бдительными и следить за собой, а иначе гордость и ненависть впустят внутрь губителя. Обнаружив зло, вы должны быть сильны и уверены, и ярость поможет вам уничтожить пугал, которые охотятся на нас в ночи — ибо мы оборотни и мы тоже охотники.

(Икес Сара, старейшина Уктена)

В Глубокой Умбре Вирм устроил себе пристанище, мир под названием *Малфеас*. Этот мир — один из центров извращённой активности Вирма, многие его слуги обитают там в нескончаемом кошмаре.

Малфеас отражает природу Вирма. Это загадочное и пугающее место порока и

скверны души и тела. Вирм не способен создавать, но стремится извратить все миры; Малфеас — источник порчи в Умбре. Его владыки строят козни и планы, рассылают гонцов с приказами для агентов в других мирах и изучают отчёты шпионов в поиске новых способов впрыснуть яд сквозь трещины в броне Геи.

Также Вирм проявляет немалый интерес к извращению других миров Теллуриана, ибо зачастую ему проще добраться до Геи через плохо охраняемый «чёрный ход» в мире духов. Поэтому Малфеас действует по большей части не напрямую против Геи, а против независимых миров. Слуги Вирма используют Малфеас в качестве базы для исследования Глубокой Умбры, поиска новых миров и прокладывания до них пути. Последователи Вирма, нашедшие и извратившие неведомый мир, пользуются огромным почётом.

А ещё в Малфеасе оканчивают жизнь самые неудачливые из захваченных в плен. Пленники становятся игрушками в руках владык Малфеаса: их, измученных телом и душой и одержимых губителями, используют в чудовищных играх в качестве пешек. Некоторые настолько искажаются под гнётом пыток, что добровольно переходят на сторону Вирма, обращаясь против старых друзей и всего, что им было дорого. Страх перед этим — основная причина, по которой гару предпочитают умереть, а не попасть в руки врага.

Вирм в Умбре

Вирм извивается в Умбре, касаясь почти каждого мира. Поблизости от Геи, в месте, которое гару зовут Ближней Умброй, полно слуг Вирма, извращающих Землю и людей.

Трущобы

Лесов всё меньше и меньше, реки сохнут, дичь перевелась, климат испорчен, и с каждым днём земля становится всё беднее и безобразнее.

(А. П. Чехов, «Дядя Ваня»)

Бедные районы города — халупы, муниципальное жильё для малоимущих и так далее — в Умбре становятся Трущобами. Земля под бедными районами духовно задушена и, как правило, выглядит иссушенной и безжизненной. Большинство строев городских трущоб не отражаются в Умбре, а редкие исключения почти лишены особенностей.

В Умбре можно увидеть только те здания, которые притягивают негативную энергию или были построены с помощью магии (франкмасонами и т. д.). Наркоприюты, бордели и места легальной продажи наркотиков часто проявляются в Умбре из-за связанных с ними энергий. Нередко туда слетаются губители, чтобы полакомиться грязью этих мест. Некоторые строения по-настоящему страшных трущоб выглядят частично разрушенными или сожжёнными, а крики мучающихся внутри духов слышны издали. В таких зданиях губители охотно устраиваются на отдых.

Путешествие через Трущобу похоже на прогулку по полупустынной равнине, кое-где покрытой невыразительными коробками. Редкие деревья и кустарники являются Детьми Трущоб: их духи извращены и искажены Вирмом. Частенько эти духи

болтаются по Трущобе, они опасны и злонамеренны.

В отдельных случаях здание может присутствовать в Умбре, но не в обычном мире, или же его облик может сильно отличаться в Умбре и в мире смертных. Это происходит, когда старое, духовно пробуждённое здание сносят, оставляя его дух угасать. Или когда могущественная группа часто собирается в одном месте под открытым небом, воздвигая духовное здание.

Адские ямы

Адские ямы — это свалки отходов, ядерные полигоны, места «промышленных аварий» и тому подобное. Они отражаются в Умбре в виде выжженных пустынь с ямами бурлящих токсичных веществ; воздух смешивается с ядовитыми парами, поднимающимися из расщелин в земле. Земля завалена костями животных и останками деревьев и других растений. Небо освещено пламенем горящих газов или же затянуто облаками ядовитых испарений.

Все выжившие в Адской яме духи растений — слуги Вирма и насмешка над пасторалями. Духи животных также искажены, но их ещё можно исцелить, если животное попало в Адскую яму недавно. Множество губителей наслаждаются мерзкими видами этого места. Некоторые губители проявляются в виде токсичных испарений, покрывающих местность, и ждут, чтобы окутать забредшего в Яму недотёпу. Другие выглядят змееподобными чудищами с крыльями, ногами и когтями, там и тут растущими на теле. Существует и множество других форм.

Калумны: домены Вирма

Малфеас влияет на Ближнюю Умбру, формируя подвластные Вирму области, называемые Калумнами. Эти подверженные злу места извращены и мрачны. В них приглушённые цвета Умбры сменяются оттенками серого или грязно-бурого. Небо затянуто тучами, которые иногда проливаются дождём, грязной моросью, от которой по коже бегут мурашки. В этих местах сильно влияние Вирма. Его враги чувствуют себя неуютно, даже при отсутствии непосредственной угрозы.

Калумны могут выглядеть очень по-разному. У каждого владения собственный привкус отчаяния и духовного яда. Как правило, Калумнами «руководят» губители или более могущественные твари Вирма, вроде червя гнездовья. Зачастую домены Вирма созданы из злых мыслей и чувств, вокруг которых свернулась физическая оболочка. Всё происходящее в Калумне окрашено какой-нибудь превалирующей мыслью или чувством. Существуют Калумны тревоги, гнева, предательства, коварства, убийства, беспорядка и многие другие.

В Калумнах почти всегда можно встретить губителей, на самом деле их даже тянет туда. Они строят там «гнёзда», в которых отдыхают во время умбральной ночи. А ночь в Королевстве, когда по небу движется луна — время активности духов Вирма, выполняющих планы своего повелителя.

Дальние Калумны: Якори на Малфеас

Некоторые Калумны действуют как Якори на Малфеас. Их пути и порталы могут привести злодея (или глупца) напрямик во владения Вирма. Дальние Калумны появляются в Умбре там, где порча Вирма не ведаёт границ. Лик Малфеаса проступает

там с особенной яркостью.

Якори очень близки к Глубокой Умбре, поэтому там полно вильдлингов и других духов. Дальние Калумны влекут к себе духов злобы. Губители и другие прислужники Вирма перемещаются с помощью Якорей. Иногда Малфеас использует эти места в качестве умбральных «компостных куч» и сбрасывает туда духовные обломки, в которые превращаются его пленники.

Очень немногие домены являются Якорями: только полностью настроенные на энергию Малфеаса. Чтобы попасть в Дальний Калумн, как правило, требуется по меньшей мере неделя путешествия по Умбре. Даже если Танцор Чёрной Спирали делает «шаг в сторону» на свалке отходов, ему придётся неделю путешествовать вглубь Умбры, чтобы добраться до Дальнего Калумна и перейти в Малфеас. Обстановка в Дальнем Калумне сродни происходящему в том княжестве, в которое ведёт Якорь.

Каэрны Вирма

Каэрны Вирма — это места колоссального извращения в обычном мире, которые подобны Трущобам или Адским ямам Умбры. Они делятся на уровни точно так же, как и каэрны гару (от одного до пяти, где пять означает наисильнейшую порчу). Барьер каэрнов Вирма рассчитывается аналогично барьеру нормальных каэрнов соответствующего уровня. Связь с духами и «шаг в сторону» в каэрнах Вирма не сложнее, чем в обычных. Но ответят на зов из такого места только губители, а «шаг в сторону», скорее всего, приведёт прямо к губителю-тотему каэрна.

Некоторые каэрны Вирма существуют только в Умбре и не имеют физического воплощения. Шаманы Чёрных Спиралей используют их в качестве крепостей, откуда можно распространять гниль и распад, а также в качестве храмов для создания злых фетишей.

Величайшие каэрны Вирма находятся глубоко под землей в гигантской сети пещер, куда не способен проникнуть чистый свет солнца или луны. Там, в глубине земной коры, радиоактивное пламя пульсирует в такт с большими мыслями Вирма. Сходы Танцоров Чёрной Спирали проводятся в глуби этих пещер, и эти сходы и празднества привлекают чудовищных созданий из подвластных Вирму миров Глубокой Умбры.

Храм Отца нашего Разрушителя в Бронксе

Этот каэрн расположен в Умбре. В обычном мире это место — пустой треугольный клочок муниципальной земли. Много лет назад здесь находилось здание, в котором серийный убийца хоронил свои жертвы. Психопата-извращенца так и не поймали, а тела и души замученных людей так там и остались. Позднее здание снесли и разбили на его месте небольшой парк. Спустя годы после исчезновения психопата Клеренс Фолджер по прозвищу «Удар Змеи», Уктена, предавший свой народ в руки Танцоров Чёрной Спирали, почувствовал силу этого места, ждущую нового хозяина.

Хотя на взгляд обычного человека это место ничем не примечательно, восприимчивые люди чувствуют себя неудобно (или радостно, если они близки Вирму) рядом с парком. Большинство местных инстинктивно сторонятся его.

В Умбре на этом угловом клочке земли расположен гротескный собор. Огромный центральный купол взмывает вверх на сотню футов. Он окружён кольцом арочных контрфорсов, каждый из которых увенчан гигантской головой. Эти головы — души

убитых маньяком, и они всё ещё переживают агонию своей смерти. Кожа содрана с них рваными фрагментами. У некоторых из обрубка языка течёт кровь. Кровь также сочится из стен, смачивая лозу, из которой растут руки, рты, когти и присоски. Эта лоза покрывает нижнюю треть строения.

Выше слоя лозы находится ряд круглых окон. С северо-востока расположен арочный проём, ведущий внутрь. Внутренности храма озарены пламенем, пол внизу и купол наверху исписаны безумными каракулями и покрыты сумасшедшими рисунками. Алтарь отсутствует, только посреди зала зияет бездонная яма.

Область защищена вирмовой версией обряда укромной лощины, поэтому храм нельзя увидеть находясь в Умбре. Это каэрн Ярости первого уровня, но так как его ревностно оберегает Удар Змеи, существование собора остаётся для большинства гару и даже Чёрных Спиралей тайной за семью печатями.

Разлив нефти из танкера «Эксон Валдез»

Во время экологических катастроф Вирм часто пытается создать новые места силы, пусть даже им не суждено просуществовать долго. Чёрные Спирали знают, как с помощью страданий и боли таких мест можно сотворить каэрн. Разлив нефти из «Эксон Валдеза» подошёл им как нельзя лучше. С помощью Гнозиса они успешно направили смерть и страдания животных из залива принца Вильгельма на поддержание каэрна. Вскоре на этом месте появилась Адская яма.

Вирм влияет на многое, и замедление темпов очистки даёт ему необходимое для завершения строительства каэрна время. Сейчас это каэрн Извращения второго уровня. Здесь Чёрные Спирали и «Пентекс» устроили базу для порчи чистых земель Аляски, одной из немногих областей, сохранивших многочисленную популяцию волков.

«Мир» (советская космическая станция)

На низкой околоземной орбите, за пределами Королевства Геи, дрейфует заброшенная советская космическая станция «Мир». В обмен на поддержку и помощь ужасного славянского вампира Бабы-Яги Танцоры смогли устроить на ней каэрн огромной силы.

В покидающих станцию космонавтов вселились губители-кукловоды и заставили их провести необходимый обряд. Во время обряда духи добровольно сторали дотла, чтобы обеспечить его необходимым Гнозисом. В результате Чёрные Спирали могут путешествовать по Лунному мосту к холодным внутренностям станции, чтобы танцевать на многочисленных сумасшедших буйствах и обрядах во славу Вирма. Эти обряды обладают колоссальной силой, так как находятся вне хватки Геи, но ещё внутри земного Королевства.

Истинная сила каэрна заключается в том, что из него можно открыть Лунный мост до чудовищного Малфеаса. Подобного ещё не случалось: обычно для этого необходимо путешествие до Якоря или Дальнего Калумна. Чёрные Спирали стараются держать это в секрете от Бабы-Яги, ведь если она узнает о потенциальной силе станции, она может попытаться закрыть её... или прибрать к рукам.

Танцоры свободно правили станцией, пока она была безлюдна, но недавно космонавты вернулись. Впрочем, Чёрным Спиралам всё равно: они равнодушно танцуют на глазах у «гостей», сходящих с ума от ужаса и Делирия.

«Мир» — каэрн Загадок третьего уровня.

Малфеас

*Я прибрёл сюда бесцельно
С некой Фулы запредельной, —
За кругом земель, за хором планет,
Где ни мрак, ни свет и где времени нет.
(Эдгар Аллан По (Перевод Н. Вольпина))*

Малфеас — это небольшой мир Глубокой Умбры, в котором прислужники Вирма готовят свои операции. Малфеас скорее похож на гигантский Калумн, чем на мир, но он основан на мощнейшей идее — порче, истинной сущности самого Вирма.

Малфеас выглядит как построенная безумцем промзона, скрещенная с худшими проявлениями современных свалок и средневековой Европы. Это чудовищный запутанный лабиринт, убежище мерзких тварей Вирма и гнездо ужаса, ещё не виданного Геей.

Обстановка и происходящее в Малфеасе зависят от того, в какой части мира вы находитесь, но везде лейтмотивом звучит извращение и порочность. Малфеас — мрачное и загадочное место. Бесчисленные фоморы и губители выполняют странные поручения или спешат на неведомые задания. Воздух полон криками, грохотом и порочным смехом.

В Малфеасе множество тайных проходов и секретных комнат, их так много, что даже владыкам мира известны не все. По слухам, здесь существует заброшенный портал, ведущий в целый мир, о котором Вирм забыл в своём безумии. О том, насколько подобные истории правдивы, знать не дано.

Известно, что Малфеас меняется со временем. Новые области возникают, когда извращается очередной мир, а старые исчезают или становятся скрытыми. Эти изменения обычно проходят медленно, но похоже, что Малфеас растёт, а не сжимается.

Рассказ Икеса Сары

*Внемлите словам, которые вам расскажут!
Внемлите словам Икеса Сары!
Он побывал в месте страха!
И Икес Сара вернулся!*

Пятнадцать зим назад было холодное время, и ледяной арктический ветер нёсся по бескрайним прериям. В тот год я узнал об удивительном фетише под названием Лёгкость крыльев духа, который мог мгновенно перенести своего владельца на край земли. Почти весь следующий год я провёл в Умбре, пытаюсь найти его.

Я был близок к отчаянию и почти отказался от поисков, когда случайно натолкнулся на могущественного губителя, владеющего запретным знанием. Я победил отвратительную тварь и запечатал её в кожаной сумке. Я готовился уничтожить гада, когда он начал умолять сохранить его жалкое существование. Я слушал предателя Геи лишь до тех пор, пока не узнал необходимое. Затем я уничтожил его, жалея лишь о потере сумки.

Теперь я знал, где находится Лёгкость крыльев духа, но был ли я достаточно отважен, что забрать его? Целый сезон я не мог решиться, но устыдился собственной слабости, и тогда понял, что моя судьба решена. Я разобрался со всеми долгами и сказал, что отправляюсь в длительное путешествие по Глубокой Умбре. Больше я не сказал ни слова, боясь, что они попадут не в те уши. Я собрал самые могущественные инструменты, какие смог, и тренировался, пока наконец не стал готов.

Я препоясался серебряным мечом и надел на шею фетиш под названием шкура губителя. В правой руке я держал могучий умбральный свисток, а в левой — кинжал-клык. При полной луне я шагнул в Умбру и отправился в путешествие.

Я уходил всё глубже и глубже. Почти десять дней отняла дорога до Дальнего Калумна, и на ней меня подстерегали губители и даже злейшие духи. Но я прятался от них, так как не хотел тратить время на столь незначительные препятствия. В итоге я добрался до Дальнего Калумна, где использовал полученные от злого губителя знания и открыл Лунный мост до самого Малфеаса.

Аарргх! Ужасное, кошмарное место! Оно порочно и извращено настолько, что я долгое время не мог даже пошевелиться. Я беспомощно лежал в оцепенении, пытаюсь разглядеть хоть какую-нибудь цель в бессмысленном и беспорядочном зле, окружающем меня. В конце концов я смог найти немного внутренней силы, о существовании которой даже не подозревал. Я отбросил страх и начал поиски Лёгкости крыльев духа.

Со слов побеждённого год назад губителя, я знал, что обитатели Малфеаса не знают, чем владеют. Предмет моего поиска использовался в качестве украшения поблизости от некоего места, называемого источником тайных возможностей. Я начал беспорядочные поиски, ибо в таком сумасшедшем месте, как Малфеас, логика — не лучшее подспорье.

Я шёл по бескрайнему пространству, заставленному машинами. По нему сновали губители, неся кому-то смерть и горе. При виде некоторых вещей мне оставалось только ёжиться. Вмешиваться было нельзя, иначе раскрылась бы моя маскировка. Пока я блуждал и исследовал это злое и отталкивающее место, я миновал множество вещей, которые заставляли моё сердце трепетать от гнева. Я видел ненавидящих Гею гару, ставших насмешкой над Ней; дурных и могущественных губителей, которые вели по Лунным мостам легионы скрагов, чтобы калечить и убивать в других домах; множество других вещей... вещей, о которых я не хочу говорить.

Наконец я услышал вдалеке звук, похожий на звук падающей воды. Дойдя до этого места, я увидел фонтан с гнилостной жидкостью, которую лакали с края гигантского бассейна десятки губителей и Танцоров Чёрной Спирали. С боку от бассейна стояло нечто вроде арки. Я целеустремлённо направился к ней и поэтому не привлёк к себе внимания.

В дальнем конце небольшой залы покоилась Лёгкость крыльев духа. Она выглядела как связка перьев, высеченная из кристалла, которая светилась внутренним светом. Между мной и долгожданной добычей стоял скраг-страж.

Шквалом ударов я изрубил его в ошмётки, но он успел взвизгнуть о помощи. Я схватил фетиш и побежал, спасая свою шкуру. С дюжину или больше Чёрных Спиралей, пивших из бассейна, растерянно завывали и бросились в погоню. Губители были обращены вспять трелями моего умбрального свистка.

Я всё бежал и бежал, не разбирая дороги; враги шли за мной по пятам, не давая мне покоя. Два или три раза один из Чёрных Спиралей подбирался ко мне достаточно близко, чтобы я мог ударить серебряным мечом или кинжалом-клыком. Но врагов было слишком много и я боялся, что заплутал.

Теряя силы и дыхание, на заплетающихся ногах я миновал арочный проход и попал в чудовищный сад, полный сценами пыток и телами жертв. Выложенный черепами путь уводил меня из сада в глубь устрашающего леса. Тем не менее преследующие понемногу отставали, пока я не оказался в тёмном лесу один.

По крайней мере я был один поначалу. Затем я понял, что нечто более страшное, чем Чёрные Спирали, привело меня в тщательно подготовленную ловушку. Мне было суждено стать его игрушкой в гибельном сумасшедшем Малфеасе. Чем бы ни было существо, заманившее меня в лес, оно кружило вокруг меня, играя в кошки-мышки. Постепенно оно подбиралось всё ближе и ближе.

Я бежал, продираясь сквозь скрученные колючие кусты. Нечто ударило в меня спину, оставив на ней зияющую рану. Обернувшись, я наконец-то увидел своего преследователя.

О, как много безумия и ужасных видений в Малфеасе. Я бежал и бежал, так как знал, что вцепилось в меня, что жаждало моей плоти. Это был тот самый зверь, который преследовал меня в кошмарах, когда я был человеческим ребёнком. Я знал, что мне ни за что не победить эту тварь, ибо для неё я всё ещё был тем самым ребёнком.

Я прорвался сквозь колючие кусты и вбежал в стоящее передо мной здание, огромный храм. Мой кошмар остался позади, так как не мог оставить границы зарослей.

Я огляделся. Я был в необъятной зале, дальние стены которой я едва мог различить: зелёная дымка скрывала их от меня. Потолок уходил в дегтярную черноту, но я знал, что там... копошились твари. Весь пол был выложен диким узором — перекрученный путь, чьи изгибы и спирали уводили в неведомый центр.

Я услышал шум, доносящийся снаружи, и решил, что преследователи нашли меня. Я двинулся вперёд, отчаянно надеясь найти выход.

Дурак! Как мог я не понять, куда собираюсь ступить? Неужели я не слышал у костра историй и предостережений, когда ещё был щенком? Значительная часть здравомыслия пропала с первым шагом, первым движением по Лабиринту Чёрной Спирали. Тому самому лабиринту, который выкрал из объятий Геи целое племя.

Как мне начать рассказ о пережитом? Я мало что помню: по счастью, Гея скрыла от меня большую часть. Но остальное навсегда поселилось в моих кошмарах.

Вирм испытывал меня: мой путь был полон энигмами и худшими губителями, открывшими мне то, чего я не хотел знать — истину. Они показали темную часть моей души — брата-губителя, живущего во мне и набирающего силу с каждой моей гневной, завистливой или полной ненависти мыслью.

Но я остался верен мудрости нашего племени и любви к Гее. Только сосредоточившись на славных и героических деяниях, которые я совершил в своей жизни, я смог уйти от зловещего испытующего взгляда Вирма.

Я дошёл до места, где можно было передохнуть от водоворота безумия. Следующий шаг привёл бы меня на следующий круг. Только Гее и Вирму известно, какая скверна осталась в моей душе после первого. Я знал, что не могу идти дальше — я

должен был выбраться отсюда или погибнуть.

Я призвал великого духа Лёгкости крыльев духа, чтобы он перенёс меня как можно дальше от омерзительного Лабиринта. И он сделал это. Добытый тяжким трудом фетиш доказал свою пользу, ибо я почувствовал на шкуре удары ветра. Я поднимался вверх, а внизу выли от ярости губители. Из-за сильного ветра мне пришлось закрыть глаза, меня трепало и вертело так жёстко, что я не знал, где небо и земля.

Когда я вновь открыл глаза, я стоял возле Лунного моста, через который попал сюда. Я прыгнул на путь и сбежал из этого дьявольского мира. Остаток путешествия был труден и я заработал множество шрамов, но ничто не сравнится с ужасом Малфеаса.

Мой народ рассказал мне, что я приобрёл в каэрн с невидящим взором и затуманенным разумом. Прошло немало времени, прежде чем я вновь смог разговаривать, и ещё больше, прежде чем я смог ясно мыслить. Лишь теперь я могу рассказывать об этом без содрогания.

Мой народ считает меня героем, но это не так. Я глупец.

Княжества Малфеаса

Малфеас состоит из множества областей, которые называют княжествами, так как ими управляют ужасные князья Вирма. Многие из этих княжеств — отражение других миров и доменов. Другие не похожи ни на что за пределами Малфеаса и служат для утверждения власти своих владык.

Центральное княжество

Большая часть Лунных мостов ведёт в обширную центральную область, которая плотно застроена огромными сооружениями. Они выглядят как нефтеперерабатывающие заводы, к которым пристроили многоэтажные куски замков и кафедральных соборов.

Остовы этих строений уносятся почти на милю ввысь, а гигантские механизмы наполняют воздух шумом, сажей и копотью. Под странными углами выступают каменные башни с зубчатыми парапетами, бойницами и кафедральными окнами, на витражах которых изображены подземные ползучие твари. Здания увиты толстыми трубами и патрубками, которые соединяются и расходятся в скоплениях вентиляей. Изредка попадаются компьютерные терминалы, почти погребённые под мотками проводов и протекающими трубами, которые выбрасывают клубы пара. По кабелям скачут искажённые сетевые пауки и электроэлементали, выписывающие фрактальные узоры.

Губители и искажённые духи управляют огромными механизмами и лазают по балкам с неизвестной целью. Отряды губителей маршируют по мощёной земле. Крики и стоны наполняют воздух, когда каких-то духов «скармливают» механизмам, превращая их в искажённую пародию на самих себя. Назначение большинства механизмов непостижимо. Многие из этих таинственных сооружений ничего не производят и не потребляют; похоже, что они существуют только чтобы воплощать порочность Вирма.

Клетки

Здесь пленников держат и пытаются на потеху владыкам, а иногда и для получения

информации. Клетки висят рядами под открытым небом неподалёку от центральной области. Они сделаны из толстого железа, а внутри подвешены цепи. Пленников стерегут грозные губители.

Сон / Кошмар

На окраине центральной области стоят каменные врата, ведущие в сад. Разбитый в регулярном стиле сад отражает начальный этап сна, в котором преобладает логика и разум. На каждом повороте или перекрёстке висят тела со следами пыток и текут фонтаны и ручьи, красные от крови или чёрные от яда.

Поначалу сад кажется более или менее одинаковым во всех направлениях. Однако чем дальше идёшь, тем менее упорядоченным и распланированным он выглядит. Не имеет значения, в каком направлении двигаться; эффект будет тот же.

Здесь нет духов или губителей, у которых можно было бы спросить дорогу. Более того, если кто-нибудь из группы пропадёт из виду, его уже не найти. Не помогут никакие поиски и никакие крики, ведь тот, кто кажется пропавшим, просто соскальзывает в собственный сон. Для «пропавших» персонажей сад выглядит точно таким же; им кажется, что это другие исчезли. (Пользуйтесь здравым смыслом: стоящие спина к спине не потеряются, а обошедшие дерево с разных сторон пропадут навсегда.)

В ходе путешествия дорожки уже не кажутся настолько хорошо ухоженными, а среди правильных цветочных клумб появляются сорняки. Попадается всё больше деревьев, поначалу окружённых кучами черепов или стоящих на полянках, где над кострадами подвешены за руки люди. Чем дальше идёшь, тем больше появляется деревьев, пока дорожки не начинают петлять по редколесью. С этого момента от группы, если она ещё держится вместе, начинают по одному откалываться и теряться участники. Это происходит до тех пор, пока все не окажутся поодиночке. Затем подлесок густеет и вскоре от дорожек остаются одни следы в густом лесу, по которым идти совсем непросто. А затем дорожки исчезают совсем.

Если персонажи не вмешиваются, лес мрачнеет и темнеет, становясь всё более пугающим. Играйте на личных страхах персонажей: их мучает собственное подсознание.

Если персонажи пробуют взять ситуацию под контроль, дайте каждому бросить Сообразительность + Загадки (сложность 8). В случае успеха они понимают, что каким образом могут влиять на окружение. Но не набрав пяти успехов, они не смогут управлять общим потоком событий, ведущим всё глубже в персональные кошмары. В какой-то момент они оказываются в мире Кошмара и могут прийти до мира Сна, лежащего неподалёку.

Если гару знают что делают с самого начала, они могут пройти напрямик ко Сну, минуя Кошмар. Это возможно в густом лесу после исчезновения дорожек. (Густой лес без дорожек символизирует очень глубокий сон.)

Рациональность / Иррациональность

Парные миры Рациональности и Иррациональности расположены в небольшом уголке Малфеаса. В эти миниатюрные мирки можно попасть из просторной прямоугольной комнаты, в каждом конце которой есть по двери. Одна из дверей ведёт в Рациональность, другая — в Иррациональность. Если в комнату войти через дверь Рациональности, она будет выглядеть как читальный зал библиотеки. На полках

вдоль стен стоят тома по чёрной магии, садомазохизму и на другие малоприятные тематики. Вокруг расставлены столы и комфортабельные кресла. Если в ту же комнату войти через дверь Иррациональности, столы и кресла повиснут на потолке, а «книги» наполнятся неразборчивыми каракулями. В какую бы дверь ни вошли, до обоих миров можно добраться по Лунному мосту, открытому в этой комнате.

Эпифы

Эпифы — это домены идей, место их материального проявления. Обычно они отражают грандиозные идеи и направления мысли людей, но некоторые эпифы старше человечества, а некоторые непостижимы людским разумом. Отражения в Малфеасе есть лишь у немногих эпифов, но большинство так или иначе затронуты Вирмом.

Храбрость. У эпифа Храбрости есть отражение в Малфеасе. Прислужники Вирма приходят сюда, чтобы собраться с силами перед значительными испытаниями. Домен представляет собой небольшую нишу, в которой установлена статуя. Эта статуя была украдена из эпифа Храбрости могучей стаей Танцоров Чёрной Спирали.

Площадь ниши составляет около двадцати квадратных футов. Пол выложен чёрным мрамором с серыми и белыми прожилками. Стены украшает барельеф, на котором изображена стая Чёрных Спиралей, хватающая статую. Купол строения возвышается на двадцать футов. Он сделан из чёрного мрамора без украшений.

Внешний вид статуи зависит от наблюдателя, обычно она предстаёт статуей человека (или духа), которого он считает храбрым. Как правило, статуя кажется около пятнадцати футов высотой и, соответственно, занимает весь купол, заставляя нишу казаться меньше, чем она есть. Любой, кто потратит пункт Гнозиса, созерцая статую, получит три пункта Силы воли (на протяжении одной сцены).

Логика. У эпифа Логики есть искажённый двойник в Малфеасе. Поскольку в основном Малфеас черпает силу в сумасшествии Вирма, связь с эпифом Логики не особо сильна.

Персонажам, попавшим в княжество Логики, придётся нелегко, что бы они ни делали. Им ещё повезёт, если они смогут выбраться оттуда. Княжество Логики — средоточие логических ошибок. Здесь не работает причинно-следственные связи. События могут произойти прежде причины, после причины или вовсе не произойти.

Человеческое восприятие времени (прошлого, настоящего и будущего) не отражает действительности. Персонажи встретятся со значительными сложностями, просто пытаясь двигаться, так как «ходьба» может привести к «передвижению», а может и не привести (в силу апории Зенона).

Чтобы понять суть происходящего, персонаж должен сделать бросок Интеллекта + Науки (сложность 6) и набрать не менее трёх успехов. Тогда он сможет выполнять простые действия, хоть и не без труда. Например, персонаж сможет передвигаться, бешено размахивая руками, но почти не сможет влиять на направление. Если персонаж, в конце концов, соберёт шесть успехов на бросках Интеллекта + Науки, то сможет представить выход из княчества Логики. Это потребует пункта Гнозиса и перенесёт его прямо в настоящий эпиф Логики (в Ближнюю Умбру, близко к Королевству). Из княчества Логики нельзя вернуться в остальную часть Малфеаса.

Вильд

На высокой балочной конструкции установлена гигантская прозрачная сфера,

которая хаотически светится разными цветами. Диаметр сферы составляет порядка шестидесяти ярдов; материал, из которого она сделана, похож на хрусталь или стекло. С земли поднимается огромная спиральная лестница и, минуя сферу, уходит вверх. Хотя издали сфера кажется целиком молочно-белой, вблизи она выглядит наполненной быстро кружащимися пятнами цвета, подобно «снегу» на телеэкране.

Внутри зачарованной сферы заключён вильдлинг-вихрь. Этот древний и чрезвычайно могущественный дух пребывает в Малфеасе с момента возникновения мира. От лестницы ответвляется площадка с герметичным шлюзом, ведущим в сферу.

Некоторых жертв Малфеаса бросают в этот вихрь; а иногда из него что-нибудь призывают. Если когда-нибудь найдётся способ открыть обе двери шлюза одновременно, дикий вихрь пронесется по Малфеасу, сея хаос и опустошение.

Если миновать кошмарное переплетение открытых ферм и балок центральной области, можно дойти до огромной грязной реки, которая пересекает большую часть Малфеаса. Если пройти вверх по течению, то окажешься у источника тайных возможностей. Этот фонтан — один из источников силы нечестивого мира. В нём изливается извращённая механизмами Малфеаса энергия Вильда.

Вирм не может творить самостоятельно, только с помощью источника и подобных ему сил он может «создавать» губителей и других, более могучих существ. Несмотря на то, что в действительности источником созидания является Вильд, всё, что создано в этом мире, переходит во власть Вирма.

Источник представляет собой неглубокий бассейн около ста ярдов в диаметре. Из центра бассейна вверх на сотни футов вырывается грязная жидкость, которая затем обрушивается обратно. Там, где падающая жидкость ударяется о поверхность, из облака брызг выходят губители и другие твари, которые выплывают к краю бассейна. Там прислужники вытаскивают их наружу. Жидкость выливается из бассейна по узкому жёлобу, значительная её часть откачивается в бесчисленные механизмы Малфеаса.

Если пойти по течению реки, то попадёшь в место, где из жидкости варят «чёрное питьё» — сильнодействующий эликсир, широко применяемый прислужниками Вирма для ускорения извращения. «Превосходный продукт местной промышленности...»

Земля

Отражение Земли в Малфеасе извращено и завалено отходами. Вплотную к центральной области зияет огромный котлован, от которого веет страданием искалеченной почвы. Котлован — больная пародия на Поляну, полная искажённых отражений детей поляны и пасторалей.

Подобно угольному карьеру котлован опускается уровень за уровнем в вонючую яму. Каждый уровень заполнен пнями огромных деревьев и искорёженными телами животных, погибших от загрязнения. Лунные мосты из Трущоб и Адских ям обычно (но не всегда) приводят именно сюда.

На дне котлована маслянисто переливается грязное озеро. В самом широком месте длина озера составляет одну милю. Его поверхность покрыта пузырями серных испарений. Огромные деформированные рыбы медленно дрейфуют на мелководье, прячась за пучками светящихся водорослей.

На берегу озера располагается поистине ужасная Трущоба, бидонвиль⁷, в раскученных халупах которого обитают извращённые духи. Уровнем выше бидонвиля по земле в виде огромных экскаваторов носятся губители. Они полностью безмозглы и раздавят любого, кто окажется у них на пути.

Области на высших уровнях котлована отражают различные части Королевства Геи, захваченные Вирмом. Среди них ядерные полигоны, вырубленные леса и другие полностью разрушенные районы Земли. В озере на дне котлована есть место, представляющее Большой Барьерный риф у побережья Австралии. Губители в облике гниющих акул-людоедов бороздят этот регион и пожирают всё встречное.

Осквернение других миров

Вирм всё время пытается извратить новые миры и тем самым распространить свою скверну. То и дело Малфеас покидают исследователи Умбры, чтобы отыскать очередной девственный мирок. Тех, кому посчастливилось извратить новый мир, ждут высокие почести, поэтому на розыски скрытых умбральных владений затрачивается немало усилий. Когда найден новый мир, открыть первый Лунный мост становится значительным испытанием: только самые сильные последователи Вирма рискнут взяться за подобное.

Кольца Вирма коснулись почти всех миров из множества существующих в Умбре: Лунные мосты протянулись от Малфеаса до миров Аркадии, Сна, Кошмаров, Преисподней и других. Даже молодые домены (наподобие тех, которые может создать могущественный круг магов) часто содержат в себе скверну Вирма, посеянную в момент создания.

Лабиринт Чёрной Спирали

Один из самых охраняемых секретов Малфеаса является также и основой мистического учения Танцоров Чёрной Спирали. Лабиринт Чёрной Спирали — это большая спираль, выложенная на полу внушительного готического здания, известного как храм Обскура, которое стоит поблизости от княжества Кошмаров.

Внутри храма тяжёлый серный запах, и только слабое зелёное свечение освещает его. В холодном влажном воздухе висит зловонный туман, скрывающий потолок. Сверху доносятся слабые шелесты и шёпоты. Чёрные кровавые подтёки на каменном полу складываются в запутанный, безумный, переплетённый узор. Он и составляет Лабиринт.

Это самое священное место Танцоров: из него они берут не только своё имя, но и всю свою силу, и всё сумасшествие. Танец по Лабиринту — это священное путешествие к самой сущности Вирма. На это способны только гару, попытки остальных существ неизменно заканчиваются ужасной гибелью.

Лабиринт разбит на несколько кругов, из которых известно девять. Их может быть и больше, но никто не проходил дальше девятого и не выжил, чтобы рассказать об этом. До центра не доходил никто, возможно, у Лабиринта его и вовсе нет.

По слухам, дойдя до центра, восстанавливаешь здравый рассудок и начинаешь воспринимать всю Триаду в равновесии и изначальных ролях. Но это всего лишь слухи.

⁷ Поселение бедняков, дома в котором сделаны из подручных материалов; барачный посёлок.

Вот список девяти известных испытаний Лабиринта:

Круг первый: танец понимания. Танцору показывают скрытую правду о его «Я», нечто, что он скрывает от себя, чтобы сохранить рассудок. Сломается ли он или продолжит танец?

Круг второй: танец Ярости. Танцор должен преодолеть значительные препятствия, и только гнев и безумие помогут ему пройти до конца.

Круг третий: танец выносливости. Танцор должен вытерпеть телесные и душевные страдания.

Круг четвёртый: танец хитроумия. Танцор должен пройти испытание умственных способностей, чтобы стражник-губитель пропустил его дальше.

Круг пятый: танец битвы. Танцор должен сражаться с ужасающими противниками, чтобы доказать свою силу.

Круг шестой: танец порчи. Танцор должен устоять перед ошеломляющей порчей, сохранив самосознание в ходе бесчисленных физических мутаций и расщеплений личности.

Круг седьмой: танец преданности. Преданность Вирму подвергается окончательному испытанию. «*Выпей это...*»

Круг восьмой: танец парадокса. Состязание загадок с таинственным губителем Загадок. Это непостижимое создание редко проигрывает. Ходят слухи, что оно — древнее воплощение тёмной стороны Вирма, которое своими загадками подтолкнуло его к сумасшествию и побудило поддаться хаосу.

Круг девятый: танец обмана. Танцор должен доказать своё превосходство даже над Вирмом, уничтожив его в противоборстве. Лишь одному гару, чьё имя забыто, удалось пройти этот круг. Согласно слухам этот гару — Номер два, который стал инкарной и правителем Малфеаса. «*Встретил Вирма на дороге — убей его...*»

Правители Малфеаса

*For this is the true strength of guilty kings,
When they corrupt the souls of those they rule.
(Matthew Arnold)*

Управляющие Малфеасом особенно близки Вирму, ибо они возглавляют его армии, планируют и ведут войну с Геей. Среди «благородного сословия», владеющего княжествами Малфеаса, есть мельницы — «тёмные лорды» Вирма (см. главу 4). Эти рыцари Порчи черпают ресурсы для войны Вирма из своих княжеств.

«Король» Малфеаса — могущественная инкарна, известная просто как «Номер два». Строить заговоры ему помогает клика служителей под именем «Комитет».

Номер два

Много, много лет назад Номер два был рождён Танцором Чёрной Спирали. Собственными усилиями и с помощью даров Вирма он (или тогда это была она?) возвысился до статуса инкарны. Его имя неизвестно: его всегда называют Номером два или просто «сэром», когда обращаются к нему напрямую. Чаще всего он предстаёт в облике, схожем с Глабро, с текущей из-под когтей и из уголков рта кровью. Его руки длиннее человеческих, и от него исходит отвратительный запах. Он известен за свою способность принимать множество форм. Среди них известны форма скрага и осо-

бенно ужасной психомеханики, у которой вместо рук серпы, а на месте языка — вращающееся лезвие.

Номер два правит с помощью террора и грубой силы. Он связал свою судьбу с судьбой личной охраны. Если его ранят или убьют, охрану постигнет та же участь.

Номер два проводит чистки в иерархии Малфеаса, пытая и убивая неудобных. Он отчаянно сторонится мельнинов и держится подальше от их далёких княжеств. Одни говорят, что он боится, другие считают, что он завидует их «дарам».

Как и любой Танцор, Номер два безумен. Его паранойя основана на вере в то, что тот, кто знает о его прошлом, может влиять на его мысли. Номер два выследил и убил большинство тех, кто был с ним связан. Остальные давным-давно умерли от старости, поэтому теперь ему почти не о чем беспокоиться. Как бы то ни было, проникнув в прошлое Номера два, можно использовать полученную информацию против него.

Номер два обитает в замке Хтонус, мрачной башне, которая стоит на кургане с видом на Центральное княжество. Ходят слухи, что в местной тюрьме есть яма, которая на самом деле является пастью Вирма-Пожирателя. Говорят, что многие герои отправлялись в его внутренности, чтобы убить Вирма изнутри, но никто ещё не вернулся.

Комитет

Неограниченная власть развращает своего обладателя.

(Уильям Питт, граф Чатема, в речи к Палате лордов)

Свиту Номера два называют Комитетом. У этого комитета нет формального членства или регулярных собраний. Новые члены приходят и уходят в результате междоусобиц, гибели, отставки или устраиваемых Номером два чисток. Каждый комитетчик отвечает за отдельные планы и замыслы. Все отчитываются перед Номером два, и только он решает, кто может считаться членом Комитета. Как правило, у каждого комитетчика есть множество различных отрядов, которые работают лично на него.

Вот немногочисленные комитетчики, которые смогли удержать свой пост надолго:

Флэггас. Надсмотрщик Королевства. Когда-то он был сотрудником правительственной разведки на Земле. Вирм наградил его за службу назначением в Малфеас, о чём Флэггас успел горько пожалеть.

В обязанности Флэггаса входит слежка за всей деятельностью в Малфеасе и предотвращение заговоров против Номера два и существующего порядка. Он предан Номеру два без остатка, так как гару каким-то образом сумел украсть у Флэггаса душу и теперь носит её в кармане как марионетку. Правитель Малфеаса угрожает, что заставит Флэггаса танцевать под свою дудку, если тот не докажет свою всецелую верность.

Тортур. Тортур — Танцор Чёрной Спирали, руководящий внешними сношениями Малфеаса. Его работа состоит в координации усилий по осквернению других миров и доменов. Он требует от подчинённых, чтобы его называли генералом. Счи-

тается, что Тортур вполне предан Номеру два, пусть даже лишь по той причине, что его интересы лежат за пределами Малфеаса.

Психоз Тортура принял форму глубинного страха, который он скрывает от других. Он подозревает, что вся его работа напрасна, что Вирм — не та хаотичная сущность, которой пытается казаться. Он верит, что всё ещё существует Единый Вирм Равновесия,двигающий им словно пешкой. Сейчас он боится, что сражается в чужих рядах.

Джи-Уид. Раса Джи-Уида неизвестна. Говорят, что он один из жителей Запределя, представитель одной из рас затерянных миров Глубокой Умбры. Он никогда не говорит о своём происхождении. По слухам, он инкарна, некоторым тотемическим образом близкая к вуджанкам, на которых Джи-Уид внешне похож. Секрет Джи-Уида известен только Номеру два.

В Комитете Джи-Уид играет роль великого визиря. Он великолепный аналитик, способный предсказать множество событий, используя одну только отточенную логику. Понимание искажённой логики Вирма с её парадоксами делает его ценным советником для Номера два.

Морган. Полководец Малфеаса, Морган — фомор, наделённый множеством сил. На человека он уже почти не похож. От спины Моргана расходятся щупальца, а его конечности, полностью покрытые толстым бронированным панцирем, оцетинились шипами. Он непростой противник.

Задача Моргана — следить за порядком в Малфеасе, и он выполняет её жестоко и с удовольствием. Ему помогают «полицейские силы» из губителей, фоморов и Танцоров Чёрной Спирали. Кроме того, он — тюремщик и следит, чтобы пленники сидели в тюрьме и не могли сбежать.

Уина. Некогда Уина была серийной убийцей и садомазохисткой. Свои «делишки» она обстрипывала так, что следователи даже не подозревали о её половой принадлежности. Уину так и не поймали, потому что, когда полиция повисла у неё на хвосте, Танцоры Чёрной Спирали шагнули из Умбры и забрали её с собой. Её перекрученный разум весьма понравился Вирму, и он даровал ей высокое положение в своём мире.

Уина — пыточных дел мастер. Поэтому её боятся и ненавидят пленники и глубоко уважают свободные жители Малфеаса, приходящие на «массаж». Её задача — добывать из заключённых информацию и выбивать из них признания в искренней любви к извращениям.

Кое-кто поговаривает, что на самом деле она — Леди Эйф, мельин Боли, которая с неизвестной целью пытается проникнуть в Комитет.

Рабы

Малфеас кишит извращёнными рабами, готовыми добровольно служить господам. По большей части они — люди, попавшие в ловушку своих навязчивых желаний. Все они служат Вирмам Страстей. Они заключают ужасные сделки с агентами Вирма и переносятся в Малфеас, где могут жить вечно, купаясь в своих больных пороках.

Идеи для историй

Малфеас — могущественный мир, один из тех, что не следует использовать легкомысленно. Это центр силы служителей Вирма. Малфеас — «столичный» мир, и

поэтому только у высокопоставленных служителей есть в нём дела. Его нельзя часто вовлекать в истории; это далёкое и наполовину легендарное владение, только герои направляются туда... и даже они редко возвращаются.

В основном Малфеас должен служить декорацией, местом, из которого приходят агенты Вирма и куда они возвращаются. Стая явно не в себе, если решила отправиться туда самостоятельно. И всё-таки, если они достаточно возросли в Ранге и силе, то по ряду причин могут рискнуть и предпринять путешествие во владения Вирма.

Причины для путешествия

Вот несколько возможных идей для истории, связанной с Малфеасом:

Возвращение фетишей. Гару может повторить подвиг Икеса Сары и отправиться в Малфеас, чтобы вернуть могущественный фетиш. И лучше бы это стоило того.

Освобождение пленников. Член стаи мог быть захвачен и приведён сюда. Это долг стаи — попытаться освободить его... или по крайней мере прекратить его страдания.

Расстроить вражеские планы. Стая может случайно подслушать или обнаружить злодейские планы, которые приводят в Малфеас. Единственный способ помешать им — самим отправиться в мир Вирма.

Последовать за «исследователями», чтобы защитить новый мир. Прислужники Вирма отправляются из Малфеаса, чтобы нести скверну другим королевствам и владениям. Если гару известно о чистом домене, ещё не затронутом Вирмом, они пойдут на всё, чтобы оно и дальше оставалось таким. Если они услышат о планируемом вторжении из Малфеаса, им, может быть, придётся перехватить его в царстве Вирма.

Как попасть в Малфеас и выбраться из него живым

Врагам Вирма непросто войти в Малфеас. Это центр силы служителей Вирма. Они просто кишат там. Любой, кто не отмечен скверной Вирма, будет легко обнаружен и немедленно атакован. Чтобы скрыть личность нарушителя, необходима шкура губителя или аналогичный фетиш.

Чтобы попасть в Малфеас, нужно добраться до Дальнего Калумна, домена Вирма, который выступает в качестве Якоря. Там необходимо открыть Лунный мост или исполнить обряд появления, чтобы проникнуть в Глубокую Умбру. Лунный мост лучше всего открывать с помощью Дара или дружественной селены, так как открывать его в каэрне Дальнего Калумна смертельно опасно.

Путешествие в Глубокую Умбру никогда не даётся легко. Это странное и загадочное место; нет никаких гарантий, что Малфеас будет найден. Губитель, скованный колдовскими обрядами, может стать проводником, так как у большинства из них есть внутренний магнит, тянущий их в этот мир.

Планы и замыслы Малфеаса

Правители Малфеаса проводят в жизнь множество планов по возвышению Вирма. Ниже представлено несколько, в которые могут быть вовлечены персонажи. Как правило, стая не должна подозревать о том, что планы связаны с Малфеасом, если не соберёт соответствующей информации.

- Тортур неустанно трудится, чтобы получить контроль над разными областями

Земли. Одна из них на Аляске рядом с выбросом нефти из танкера «Эксон Вальдез», другая — в Сибири, где он заключил шаткий союз с Бабой-Ягой.

- Могущественный яглинг получает силу, пожирая других яглингов и гафлингов. Он растёт и когда-нибудь может стать инкарной. Его послали в Ближнюю Умбру поедать её обитателей, и он может попытаться сожрать тотем стаи. Стая должна отправиться в домен своего тотема для его защиты и может преследовать губителя до самого Малфеаса.

- Обратни раскрывают план по захвату городка и превращению его жителей в рабов Вирмов Страстей. Это приводит их к выходцам из Малфеаса. Это только первый этап замысла по созданию вокруг города кольца из таких городков, а затем по его захвату... и захвату расположенной там военной базы.

- Горнодобывающая компания откапывает древний каэрн Вирма, который, если его пробудить, откроет портал прямо в Малфеас. Это позволит ордам губителей беспрепятственно обрушиться на Землю.



Глава 4. Вирм

Его слуги заполнили миры материи и духа. Его влияние простирается от кабинетов директоров корпораций до древних логовищ тёмных духов. И во всех этих местах его боятся. Его зовут Вирм.

Многие интересовались природой Вирма. Каждому своему последователю или врагу он показывает иное лицо. И хотя многие считают, что им известна его сущность, она неизвестна никому. Настоящий Вирм давным-давно попался во Фрактальную сеть безумной Вивер. Сам он связан и не может двигаться, но его сны и кошмары свободно бродят, воплощаясь в различных формах.

Его образы — лишь искажённые отражения на стремительных потоках времени. Никто не знает всей правды о Вирме, ибо безумие препятствует осмысленному восприятию.

Космология

Так много историй было рассказано о заре времён. Я расскажу ещё одну. В ней есть истина, но есть и ложь. Ты должен решить к чему прислушаться, ибо это Испытание и Зеркало. Твои мысли — это отражение твоего выбора и взгляда на вещи.

Я долго раздумывал над этими рассказами. Я слышал многие и должен был выбрать единственный. Возможно, я ошибся. Но только мне решать.

Теперь ты слушай и выбирай.

(Лоа Двухязыкий, старейшина Звездочётов)

Весы равновесия

На заре времён, когда Творение было молодым, были Трое. Один бегал туда и обратно, неистовый и исступлённый, переполненный энергией. Это был Вильд. Вто-

рая невозмутимо сидела на месте, тянулась за рябью, оставляемой Вильдом, и сплетала из неё нити. Это была Вивер. Третье смотрело на остальных, и увиденное ему не нравилось. Творение неконтролируемо неслось вперёд, и Вирм решил сдержать его.

Вирм вытянул свой хвост и сжал в кольцо всё Творение, ограничив Вивер и Вильда. Затем он широко распахнул пасть и проглотил собственный хвост, запечатывая Творение и делая его своим. Всё в кольце Вирма обрело гармонию, как он и хотел, и каждая вещь получила причитающееся ей. Так Вирм стал силой Равновесия.

Вильд извергал свои соки на поля Творения. Вивер брала их и придавала им облик и форму. В то время существование обрело множество вещей, исторгнутых Вильдом, получивших форму от Вивер и охраняемых Вирмом. Тогда же появились и первые целестины, включая Гею и миры, выросшие вокруг неё.

Гару воспринимают Триаду в представимой форме. Вивер — женского пола, и её часто зовут Тётушка Паучиха. Вильд — мужчина, когда-то его звали Дядюшка Хаос. Вирм не то и не другое, также его называют Оно.

Изначально Вирм поддерживал Равновесие множеством способов. Одним из них был Рост. Когда Вивер спрядала слишком много, Вирм побуждал Вильда творить, чтобы уравновесить спрядённое Паучихой. Другим было Разрушение. Когда Вивер или Вильд творили слишком много, Вирм ударял хвостом, уничтожая это и возвращая баланс. Из этих двух методов произошёл цикл рождения и смерти, а также время.

Когда время запустило свой бег, произошло нечто таинственное.

Сеть безумия

Вивер оплела Фрактальной сетью всю вселенную. Но было сплетено кое-что ещё, до тех пор неведомое. Вивер приобрела сознание.

Как это произошло — остаётся загадкой, несмотря на все домыслы. Стеклоходы заявляют, что акт плетения Фрактальной сети дал жизнь сознанию, её сыну. Когда нити Формы были сплетены вместе, появилось противопоставление, различие между одной вещью и другой, что потребовало разума для его интерпретации.

Звездочёты утверждают, что эта новая форма бытия появилась из-за вмешательства Вирма, его стремления уравновесить растущую сеть и Вильда. Они считают, что согласное взаимодействие между Вильдом и Фрактальной сетью стало причиной появления у Вивер сознания. Только благодаря циклу изменения и застоя может развиваться сознание или понимание.

В любом случае, новообретённое самосознание повергло Вивер в шок, и она стала плести всё больше и больше, яростно пытаясь возобладать над Вильдом, чтобы закончить своё творение. Вирм усилил нажим, чтобы сокрушить лишнее. А Вивер расстраивалась всё сильнее, потому что не могла закончить свою Сеть без того, чтобы Вильд не изменил её или Вирм не уничтожил её часть.

Тогда Вивер оглядела всю Сеть новым осмысленным взглядом... и ничего не увидела. Изумительные, затейливые узоры не имели смысла. Всё, над чем она работала, всё, чем она была... было пустым звуком. Её новый разум не мог вынести чудовищной бессмысленности трудов, и она сошла с ума.

Она продолжала пряхть и пряхть, отдельно от Триады и не обращая внимания на вмешательство. Но Сеть нуждалась во вмешательстве Вильда, в динамизме, ожив-

ляющем статичную форму. Только в этом взаимодействии был смысл.

Пленение Вирма

Вирм пытался уравновесить растущую Фрактальную сеть путём уничтожения, но она расширялась слишком быстро. Вивер стала плести с маниакальной энергией, чтобы воплотить своё безумие и достигнуть бессмысленной цели.

Если раньше Вирм устанавливал равновесие путём роста и уничтожения, теперь он только уничтожал, так как ничто другое не могло удержать Вивер в узде. Но это изнурило Вирма, и он больше не мог сражаться. Он попался в Сеть и был вплетён в бессмысленный Фрактал.

Силы Равновесия не стало. Теперь Вирм стал Порчей, так как застойное Равновесие есть ничто иное, как распад и энтропия. Тот, что когда-то глотал свой хвост из-за стремления к целостности, теперь глотал его из-за ужасающей жажды поглощать.

Порча

Вирм в отчаянии. Он пытается заключить Вильда в Сеть. Со страшной силой он хочет ввести его в своё извращённое и статичное состояние. Но Вильд не может поддаться Вивер без того, чтобы погибнуть. Вселенная балансирует на грани, когда Вирм сжимает всё сущее, чтобы завлечь его в свою недвижимую клетку.

В ней он сидит, опутанный Фрактальной сетью, и посылает к Теллуриану свои безумные мысли. Эти его мысленные дети принимают в мирах Геи гротескную и порочную форму. Это множество личин Вирма — головы Гидры.

Личины Вирма

В некотором смысле, Вирм — шизофреник. Безумие и горе пленения во Фрактальной сети раскололи его личность. Он шлёт свои разъярённые мысли и чувства, чтобы они могли обрести форму и действовать там, где сам он не может. Эти чувства и мысли обретают собственное существование.

Троичный Вирм

Как сила Равновесия, Вирм использовал силы остальной Триады. Но с тех пор, как Равновесие было нарушено, стало возможно всё. Теперь Вирм пытается взять на себя функции Вивер и Вильда, однако его цель — уничтожить Вильда и опутать всё сетью безумия Вивер, чтобы мироздание разделило с ним его горе. Вивер с Вильдом стараются вовсю, чтобы достичь собственных целей, но это лишь играет на руку Вирму и ещё больше подрывает Равновесие. Вирм разделился на три субсущности, две из которых — жалкая пародия на Вильда и Вивер.

Считается, что вместе эти Вирмы равны по силе целестине Гее, но пока они разделены, эту силу невозможно задействовать полностью. Если они когда-нибудь объединятся в единый целеустремлённый организм — Апокалипсис на пороге. Основная причина, по которой Вирм ещё не уничтожил мир, заключается в том, что у его многочисленных воплощений есть собственные цели, но нет общего руководящего разума.

Порча: Вирм-Осквернитель

Вирм действует в Королевстве через своих слуг, которые разносят порчу в собственных целях. Порча — это вывернутая наизнанку сила Равновесия. Она доводит извращённость до предела и не даёт сделать собственный выбор. Порча — это сердцевина сумасшедшего Вирма, это она воплощена в Вирме-Осквернителе.

Многие человеческие мифы описывают как безвыходное положение Вирма, так и его власть над другими. Он и падший ангел, и змей из райского сада. Вирм-Осквернитель — наиболее могущественное воплощение Вирма.

Поглощение: Пожиратель душ

Вирму необходимо пожирать. Контроль над вселенной ускользнул от него, и теперь он пытается поглотить всё вокруг, чтобы убедить себя, что он владеет мирозданием. Сила Поглощения — это подражающая Вивер личность Вирма, та его часть, которая стремится к статическому равновесию. Как раньше Вивер пыталась упорядочить всё в соответствии со своими представлениями, так теперь Вирм пытается затолкнуть всё в свою пасть. Часть Вирма, которая стремится пожрать всё, называется Пожирателем душ или уроборосом.

Сила этого Вирма проявляется в увядании больного. Слабеющее здоровье утоляет голод Пожирателя душ.

Однажды этот Вирм прорвался в земной мир, но был изгнан ценой величайшего самопожертвования всего племени гару Кроатоан. Этому существу служит лорд мельинов Турифуг — он пытается создать проход, по которому Пожиратель душ вновь проникнет в миры Геи.

Погибель: Зверь войны

Разрушение — последний аспект Вирма, его личность, которая имитирует Вильда. Когда-то Вильд неудержимо мчал чрез вселенную. Он являл собой чистый хаос, и ничто не могло остановить его, кроме Вирма. Перед ним ни одна форма не могла остаться неизменной... Теперь так и с Вирмом Погибели, известным как Зверь войны.

Он — первобытное выражение ярости, вызванной пленением. Этот Вирм в виде Зверя безумия завладевает всеми, извращая человечность вампиров и благородство гару.

Потомство Фенриса зовёт его Змеем Мидгарда или Йормунгандом. Этому существу служит мельин Хеллбрингер.

Вирмы-Страсти

Он вздыхал, в нём страсть бурлила,

У него мутился разум.

И в свой лоб влепил он пулю.

Чтоб со всем покончить разом.

(Уильям Мейкпис Теккерей (Пер. А. Васильчикова))

Среди множества мыслей Вирма, которые откалываются и устремляются к Теллуриану, преобладают Страсти. Страсти — простейшие, или основные, эмоции Вирма. Они получают автономию лишь в ограниченной форме: это чувствующие, но не мыслящие существа. Это ничто иное, как чистые эмоции. Впрочем, они получают ра-

зум через своих слуг, таких как инкарны-мельины.

Эти Вирмы могущественны и примитивны, почти недосыгаемы и непостижимы. С ними практически невозможно общаться без посредничества мельинов или губителей-инкарн. Однако некоторые смертные, например, Совет директоров «Пентекса», общаются с ними напрямую.

Танцоры Чёрной Спирали дают Вирмам-Страстям имена, но нет признаков, что они откликаются на них или хотя бы узнают их. Совет директоров «Пентекса» называет их либо Благодетелями, либо по эмоции, которую они представляют.

Вирмов Страстей больше, чем здесь перечислено: для каждой скверной эмоции есть свой Вирм.

Фобок, Страх

Страх — сильная эмоция, его можно обнаружить почти везде. У Вирма страха множество рабов, в отчаянии принимающих его власть над миром: сводящий внутренности страх. Если вы боитесь, вы служите Фобоку. Он питается вашим страхом.

Этой Страсти служит инкарна Хакейкен, тотем, с помощью которого смертные могут обращаться к столь могущественному Вирму.

Карнала, Вожделение

Вожделение — это чувство, порождённое Геей, оно влечёт её детей друг к другу. Но испорченное вожделение, нацеленное на извращения, неудовлетворённое вожделение — всё это область Вирма-Вожделения. Он злорадствует, видя в других грубую страсть, и превращает её в неугасимую похоть. Отчаяние из-за неудовлетворённого желания приводит к насилию, которое питает Карналу.

Императрица мельинов Элиара — главный служитель Вожделения. Это к ней взывают Чёрные Спирали и другие прислужники, чтобы получить дары похоти.

Ворус, Алчность

В человеческом обществе эта Страсть проявляется в виде безудержной меркантильности, расхищении природных богатств и хамства ведущих ток-шоу. Алчность питает всё это. Чем больше её жертвы гребут под себя, тем сильнее становится Ворус.

Ворус извращает общественные идеалы, чтобы некоторым хотелось больше остальных и они брали это силой. С помощью Карналы, Вирма-Вожделения, он внушает своим жертвам бессмысленные и ненужные желания. Это может оказаться страстием к фаст-фуду, гоночным машинам или модной одежде. Чтобы получить эти вещи, люди готовы пожертвовать природой и вымирающими видами животных. Натуральные вещи стоят на пути искусственных желаний.

Маштрак, Властолюбие

Это одна из наиболее могущественных Страстей, ибо в умах многих людей она воздвигла себе неприступную цитадель. Она столь сильна, что иногда её считают частью человеческой природы. Целые области психологии и философии посвящены «жажде власти». Всепоглощающее стремление к власти — это то, чего хочет эта Страсть. Целые слои общества следуют ей: от политиков и предпринимателей до военных диктаторов.

У Маштрака нет определённых служителей-мельинов: все твари Вирма служат ему по своей природе. Ему не нужен отдельный представитель — за него говорят все.

Абхора, Ненависть

Вотчина этой Страсти — ссоры и разногласия. Ненависть — источник её силы. Чем больше в мире ненависти, тем больше силы получает Абхора. Этот Вирм строит империи и теряет их из-за вмешательства людей мира и доброй воли. Но каждая новая потеря лишь сильнее раззадоривает его.

Мечь — дитя Абхоры; так что даже гару подвержены его влиянию. Любая вендетта и любое желание отомстить усиливает Вирма-Ненависть.

За достижением целей этого Вирма следит лорд мельинов Сталь.

Ангу, Жестокость

Этот неоднозначный Вирм ещё более абстрактен, чем остальные Страсти. Его последователи знают, что он многообразен и любит представлять в различных формах. Жестокость может принимать множество видов от психического насилия до пыток. Истинная сила Ангу лежит в жестокости во имя «общего блага», когда идеалы забываются и извращаются ради жестоких целей. Вирм-Ложь также принимает участие в этом пиршестве.

Кроме того, Ангу питается болью, а длительная и преднамеренная боль ещё вкуснее. Леди Эйф служит голосом этой Страсти.

Пселак, Ложь

Эта Страсть скрывает правду и окутывает мир вуалью фальши и обмана. Лицемерие — основное её оружие, и многие индейцы узнали об этом «благодаря» двуличным европейцам. Когда кто-то врёт, он не только разрушает частичку мира, но и питает Пселака.

Мельин Мен Дюбуа служит этой Страсти. Благодаря ему даже прислужники Вирма врут и обманывают друг друга. Губитель-инкарна Кирияма — тотем Чёрных Спиралей — лучший посредник между Пселаком и смертными, взыскующими его даров.

Сайкора, Паранойя

Этот Вирм объединился со Страстями Страх и Ненависти. Вместе они погружают жертву в атмосферу подозрительности, и вскоре её окружает паранойя и недоверие, уверенность, что «все» ополчились на неё. Эта Страсть совращает даже гару: межплеменные конфликты, как правило, возникают её стараниями. Нынешнее предубеждение против племени Уктена может быть работой этой сущности.

Дож мельинов Клайпс время от времени помогает Сайкоре.

Ри, Отчаяние

Отчаяние осквернило множество сердец. Его мертвящее касание вызывает сокрушительную печаль и чувство потери, заставляя многих отказаться от борьбы за лучшее существование. Жертвы Ри могут только отчаиваться и тосковать. Считается, что эта Страсть вызывает харано — этим словом гару называют непосильное отчаяние, возникающее даже у величайших из героев.

Вирму Отчаяния служит мельин Безымянный ангел отчаяния. Некоторые считают, что Безымянный ангел — это сам Вирм, скрытый под видимой маской, настолько сильно его самосознание. Ходят слухи, что среди всех Страстей только Отчаяние обладает подобием разума.

Летарг, Апатия

Предположительно, этот Вирм — производная или дитя Отчаяния. Вместо печали он приносит апатию и безразличие. Апатией поражено множество людей, живущих в пригородах, которые ничего не предпринимают по поводу распространяющейся порчи. Открывая жертвам глаза на рост уровня загрязнения и убеждая их, что с этим ничего не поделаешь, Летарг черпает силы из их равнодушного отчаяния.

Большинство успехов этого Вирма было достигнуто под руководством лорда Турифуга.

Вирмы стихий

Помимо троичного Вирма и Страстей, есть Вирмы, которые воплощают отдельные стихии. Считается, что они сделаны из экскрементов изначального Вирма. Их четверо; каждый — гротескная пародия на один из первоэлементов.

У этих Вирмов нет разума, они — вещество. Это позволяет инкарнам и другим служителям Вирма свободно использовать их в своих целях. Порождаемые Вирмами стихий яглинги и гафлинги становятся элементами. Чёрные Спирали пробовали дать им имена, но они не слушали их.

Хога (Смог)

Это вывернутый образ Воздуха. Дышать ядовитыми испарениями этого существа невозможно. Хога проявляется на земле в ядовитых выбросах фабрик, смоге и токсичной копоти.

Вирмом Смога управляет мельин лорд Чок. С ним необходимо согласовать любое использование сил Смога.

Фурмас (Вирмогонь)

Это мрачное пламя — извращённый Огонь. Тело этого Вирма — токсичный жар, который пылает в центре земли. Всякий вирмогонь родом оттуда. Некоторые могучие Чёрные Спирали способны призывать вирмогонь и давать ему форму, но только у мельина Керна есть подлинная власть над ним.

Х'ругг (Грязь)

Х'ругг соответствует Земле. Считается, что он — худший из отбросов Вирма. Он проявляется в токсичных свалках. Всё, до чего дотронется, он превращает в новую порцию грязи. Грязь не способна подпитывать силы. По слухам, «Пентекс» с помощью Чёрных Спиралей готовится выпустить в продажу тесто, которое при определённом замешивании становится воплощением Грязи. Этому отвратительному Вирму служит лорд Коллум.

Вакша (Токсин)

Тёмное отражение Воды. Смертельный яд Вакши течёт во множестве веществ. Какую бы форму он не принял, он убьёт любого. Опаснейшие образцы уличных наркотиков — самое его тело, его «причастие». Им управляет мельин леди Юл, на совести которой наплыв нелегальных лекарств, вызывающих отравление.

Представления о Вирме

«Мечта одним... кошмар для прочих!»
(Мерлин из фильма «Эккалибур»)

Гару

«Дурак! Сиди смиренно и слушай. Считаешь, что ты силен и способен на многое? Ха! Ты ничего ещё не знаешь о противнике... ты ещё не чуял вони Вирма. Вот когда его слуги вонзят когти в твоё нежное тельце, тогда ты побежишь к мамочке и пожалеешь, что был таким дураком!

Не слушай никого. Они лгут. Они скажут, что Вирмов много, и не все они одинаково извращены. Пф! Не слушай этих идиотов! Вирм — это Вирм, и все его воплощения — это зло! Они пожирают Гею множеством пастей, и она кричит в долгой агонии.

Твоей матери больно, тупица! Ты поможешь ей, или собираешься сидеть здесь, обдумывая загадки Вирма? Вставай! Дерись!»

Защитникам Геи хорошо известно о Вирме и его пагубном влиянии на мир. Гару обязаны противопоставить ярость порче. Они — последняя линия обороны Геи, но периметр дал брешь.

Для гару Вирм — единое существо, хотя они и знают о множестве его личин. Однако считается, что это хитрость, способ одурачить последователей и заставить их действовать в соответствии со своими планами. Гару думают, что разглядели под множеством масок лицо Единого Вирма. Для них смрад Вирма означает только зло, и не имеет никакого значения, в каком виде оно приходит.

Танцоры Чёрной Спирали

«Ах... слушай... вслушайся в своё сердцебиение. В пульсирующей в ушах крови ты сможешь услышать Его. Как он ворочается во тьме. Это наш повелитель, наш отец.

Наша мать была слаба и не могла дать нам даров. Нам — её возлюбленным детям! Мы страдали подобно остальным Её созданиям, мы, которые были лучше их всех. Но Вирм показал нам подлинный путь, путь к силе, соответствующей нашему высокому положению. Один взгляд в зеркало и мы узнали... да, мы узнали, что только сумасшедший выживет.

Знай это, наш секрет: Вирмов много. Он раздроблен, как и мы. Сумасшедший и стенающий, Он приходит к нам в виде многих. Избери одного и хорошо служи ему, и тогда обретёшь силу. Уничтожай любого, кто усомнится, что твой Вирм — это Истинный Вирм! Да, их много, но только твой — Единственный...

Ты озадачен? Хорошо... парадокс — благо для разума. Но одного мало. Нет, нужен парадокс за парадоксом, пока разум не треснет под их весом! Только сломанный разум ходит свободно! Только расколота душа может охватить Всё!»

Много лет назад Танцоры Чёрной Спирали бросили Гею и связали свою судьбу с Вирмом. Все Чёрные Спирали в известной степени безумны из-за того, что видели чистую Порчу. Разумеется, они считают себя единственными просветлёнными гару и насмеются над остальными, кто, подобно Звездочётам, претендует на поиск мистических истин. Ведь Чёрные Спирали уже нашли Истину.

Танцоры Чёрной Спирали считают, что Вирм — это множество существ, которое

они зовут Гидрой, множеством личин Вирма. Его воплощения соперничают между собой за господство над Равновесием. Чёрные Спирали поняли, что наиболее действенный способ обрести личное могущество — это стать союзником одного из Вирмов и молиться о его окончательной победе над остальными.

Корпорация «Пентекс»

«Здравствуйте, джентльмены. Приступим к делу. Наш исполнительный директор обратил внимание, что не все сотрудники получили необходимый минимум информации о Благодетелях. Это недопустимо, так как продвижение наших интересов зависит от грамотных решений руководителей основных филиалов.

Перед вами лежит папка с инструкциями, копии которых можно при необходимости раздать в ваших отделах. Позвольте мне подытожить прилагаемый отчёт.

Направляющих нас существ в любых документах необходимо называть Благодетелями. Каждый член Совета директоров ответственен за исполнение целей одного из них.

Это иногда приводит к тому, что компания работает над противоположными задачами, поэтому-то и необходимо взаимодействие между отделами. Все отделы докладывают исполнительному директору. Отделы, которые не отчитались своевременно и точно о своих действиях, подвергаются штрафным санкциям согласно Уставу «Пентекса», раздел 5b, § 13. Надеюсь, джентльмены, нет нужды повторять, что в случае недоразумения возможности реабилитироваться не будет. Так что всегда будьте в курсе текущих дел.

Спасибо за внимание. Объявляю совещание оконченным».

Международный холдинг «Пентекс» продвигает интересы Вирма в Королевстве. Об этой зловещей цели известно далеко не всем сотрудникам. Только руководителям и тем, кому «знать необходимо», открывают правду о Вирме.

Совет директоров — это группа людей, которые руководят деятельностью компании. Поэтому его члены посвящены во многие тайны Вирма. Каждый из членов Совета отвечает перед одной из голов Гидры.

«Пентекс» хорошо знает состояние Вирма. Но даже ему неизвестно, насколько Вирм расколот. Многочисленные воплощения, направляющие Совет, работают над противоположными целями, умножая внутренние конфликты. Грамотное использование этой информации, быть может, способно парализовать работу компании.

Люди

Вирм извращает Гею с помощью людей-марионеток. Неведение — ключ к контролю над людьми. Мелочные желания, такие как богатство, власть и похоть — ниточки, за которые он дёргает человечество.

Отчасти в этом виноваты гару. Во времена Импергия люди отчаянно хватались за самую незначительную власть, лишь бы успокоить первобытный ужас, внушаемый человечеству оборотнями. Человеческая жажда могущества, безопасности и власти — это определённно заслуга гару.

Люди не знают о Вирме и той участи, которую он им уготовал.

Маги

«Как мне кажется, вопрос Вирма не стоит и выеденного яйца. Это космологическая концепция вымиравшей расы гару, более известной как „оборотни“.

Вирм — это их представления о порче. Их примитивное сознание представляет абстрактный процесс энтропии в виде духа. Дикари придерживаются анимизма и рассматривают любое явление как живое существо, обладающее личностью. Но рациональный подход обеспечивает разносторонний взгляд на вещи.

Энтропия — явление, присущее вселенной. Отрицать это бессмысленно. Гару, вымиравшие в результате естественного хода эволюции, пытаются возложить ответственность за это на кого-то конкретного, пытаются найти ветряные мельницы, с которыми можно сразиться. Но победить энтропию невозможно, можно лишь приостановить её путём направленного распространения новой жизни.

С наступлением нового тысячелетия энтропия возрастает. Гару инстинктивно чувствуют это и интерпретируют как растущую мощь Вирма. Следует признать, что персонификация сложной для понимания абстракции действительно даёт оборотням некоторые силы для борьбы с ней...»

У каждого могущественного и влиятельного мага есть собственное мнение о Вирме. Индивидуалистичные маги не похожи один на другого, и каждый может хранить собственные тайны, связанные с Вирмом. Однако наиболее «рациональные» подписались бы под вышеприведённым мнением.

Вампиры

«Да будут прокляты эти блохастые твари! Как они смеют обращаться со мной, будто я дьявол во плоти! Я едва пережил встречу с одним из них.

Знаешь, это уже расизм. То есть они всех нас считают „извращёнными“. И этот их „Вирм“! Да что это за хрень такая? По мне, так это всё какой-то страх перед сексуальной сублимацией.

Не, ну правда! Бегать на четвереньках по лесам, когда можно сидеть в милой кафешке типа этой, потягивая... что они там любят пить... и болтать с такой красавицей, как ты...»

Проклятые, как себя называют молодые вампиры, немало пострадали от гару. Большинство сородичей никогда не слышало о Вирме и не понимает, за что люпины (гару) так их ненавидят.

Из всех вампирских кланов больше всего о верованиях оборотней знают Гангрелы: некоторые даже поняли, почему гару их ненавидят. Большая часть вампиров насмехается над представлениями гару, согласно которым все сородичи — извращённые дети Вирма, но некоторые нашли в них прискорбную правду.

Большинство вампиров не интересуется верованиями оборотней, особенно о таких первобытных вещах как Вирм. Заинтересовавшиеся же с восхищением считают его замечательной моделью своей «проклятой» личности.

Текущая деятельность

Многочисленные воплощения Вирма постоянно замышляют коварные планы по извращению Теллуриана. Они редко работают сообща, и даже тогда общее дело стра-

дает от ярости и распрей.

Вирм наиболее опасен, когда его силы направляют разумные последователи, такие как инкарны-мельины, Комитет Малфеаса или Совет директоров «Пентекса». Когда силы врага собраны — оборотней ждёт схватка.

Вирмы, о которых рассказывается в этой главе, должны оставаться на задворках мрачного мира готик-панка. С ними нельзя повстречаться в открытую. Они стоят за действиями вероломных злоумышленников. Вирмы — вершители судеб, они превращают мир в ад на земле, сами оставаясь в тени. Вирмов нельзя встретить лицом к лицу: они слишком велики, слишком сильны. Им можно противостоять только через столкновение со слугами.

И всё же легенды гласят, что в день Апокалипсиса величайшие герои гару сразятся с самими Вирмами на Краю Миров.



Глава 5. Порождения Вирма

Кроме Танцоров Чёрной Спирали, под поверхностью Геи таится множество других существ. Большинство из них принадлежат к видам, созданным Вирмом многие столетия назад. Время от времени часть этих тварей просачивается на поверхность, пожирая и уничтожая всё на своём пути. Большая часть, впрочем, остаётся в своих логовах, довольствуясь ожиданием грядущего триумфа Вирма, когда они вновь накроют своей зловещей тенью мир.

Танцорам Чёрной Спирали пришлось научиться либо избегать этих существ, либо утолять их аппетит. Обратни Вирма захватывают ничего не подозревающих людей и тащат их под землю, чтобы накормить обитателей тьмы.

Ходят слухи, что под землёй стоят древние затерянные города, которые населяют многие из таких чудовищ. Говорят, что в них обитают удивительные виды гару и человекоподобных созданий. Ещё говорят, что города набиты золотом, бриллиантами и другими драгоценными камнями и металлами. Кто знает, может, эти старые байки не врут?

Танцоры Чёрной Спирали

Танцоры Чёрной Спирали происходят от племени гару, перешедшего на сторону Вирма. Даже по сравнению с Потомством Фенриса и Красными когтями они отличаются мерзостью и злобой.

Раньше Чёрные Спирали были Белыми плакальщиками, шотландским племенем гару. Они предали Вирму, пока пытались очистить свою землю от порчи. За столетия их безумие приобрело пугающие масштабы. Сегодня они жаждут наступления ночи, когда все враги склонятся перед ними, и они смогут вырвать их сердца.

Так как Чёрные Спирали служат Вирму, все остальные гару считают их абсолют-

ным и неисправимым злом.

Тотем-губитель: Козодой.

Начальная Сила воли: 3.

Дополнения: 4 точки, которые можно вложить в любое Дополнение, кроме Чистокровности.

Начальные Дары: Губитель-защитник, Покров, Чутьё на Вирма.

Форма волка. Похожи на остальных гару, но их головы в Криносе крупнее, а из пастьей течёт слюна, как у гиен. Их уши безволосые и заострённые, как у летучих мышей. Большие круглые глаза горят красным или зелёным, а мех покрыт пятнами и, как правило, либо серо-зелёного окраса, либо белый, как у альбиносов. Человеческий облик Танцоров обычно деформирован, но встречаются и весьма красивые представители.

Внутреннее устройство. Хотя их внутреннее устройство примерно такое же, как у остальных племён гару, существуют немаловажные отличия: они следуют собственной Литании, называют свои септы Ульями и допускают спаривание между оборотнями. Ежемесячно они созывают сходы, на которых присутствуют, смотря по обстоятельствам, два или три Улья.

Среда обитания. Поселившись в подземных пещерах, называемых Ямами, Чёрные Спирали обрекли себя на существование в тёмном и сыром мире. Видевшие этот мир смертные мертвы и не могут описать его. Чёрные Спирали путешествуют по подземельям и редко показываются при свете дня. Под землёй, среди чудовищных тварей Вирма Танцоры нашли убежище от врагов — остальных гару.

Протекторат. Чёрные Спирали охраняют подземные лабиринты, пронизывающие землю. Они служат Вирму, и поэтому защищают «Пентекс» и других губителей природы.

Цитата: *«Я узрю, как мои враги гибнут в муках, но прежде чем они испустят последний вздох, я у них на глазах перегрызу глотки их детям. Я — воин Вирма!»*

Дары племени

Это Дары, которыми Вирм награждает Танцоров, переживших Танец Чёрной Спирали, обряд посвящения этого племени.

Губитель-защитник (1 уровень) [Vane Protector]. Этот Дар позволяет Танцору призвать на помощь любых губителей, находящихся поблизости. Они могут воспротивиться этому, но пока Танцор действует в интересах Вирма, духи придут на помощь. Если возможно, они даже сразятся на его стороне, но только без риска для собственной жизни. Использование дара требует траты пункта Гнозиса и броска Манипулирования + Лидерства.

Покров (1 уровень) [Shroud]. Аналогично Дару Уктена.

Чутьё на Вирма (1 уровень) [Sense Wurm]. Аналогично Дару метисов.

Вой банши (2 уровень) [Howl of the Banshee]. Аналогично Дару Фианна.

Уши летучей мыши (2 уровень) [Ears of the Bat]. Дар наделяет Танцора

способностью к эхолокации, как у летучей мыши, что позволяет ему чувствовать предметы и противников даже в полной темноте.

Шкура Вирма (2 уровень) [Wyrm Hide]. Дар позволяет Чёрным Спиралям в любой форме делать свою кожу оранжевой, прочной, дурно пахнущей и покрытой шишками. Шкура прибавляет три точки к Выносливости для поглощения урона. Если удар пробивает кожу, из шишек начинает течь голубоватый гной.

Патагий (3 уровень) [Patagia]. У Танцора из-под рук вырастают кожаные крылья, как у птеродактиля или белки-летяги (даже в человеческом облике). Он может планировать на них со скоростью 25 м/ч.

Родство с неблагодой феей (3 уровень) [Unseelie Faerie Kin]. Танцор может призвать кинфолков-фей, как при использовании Дара Фианна. Однако они будут коварными и злобными представителями Неблагого Двора фей.

Яростная пена (3 уровень) [Foaming Fury]. Гару извергает изо рта зеленоватые пузыри. Любой, кого они коснутся, должен сделать бросок Выносливости + 4 (сложность 8) или впадёт в яростное безумие.

Доппельгангер (4 уровень) [Doppelganger]. Аналогично Дару Стеклоходов.

Ползучая отрава (4 уровень) [Crawling Poison]. Этот Дар покрывает клыки и когти Танцора густым токсином, который при попадании в кровь подавляет регенеративные способности оборотней. Эффект длится час за каждый успех, полученный Танцором на броске Гнозиса против Выносливости + 4 жертвы.

Вирмогонь (5 уровень) [Balefire]. Танцор может швырнуть в противника шар болезненно-зелёного пламени. Если он попадёт (путём броска Ловкости + Атлетики и сравнения результата с таблицей Стрельбы), жертва должна сделать бросок Выносливости + 4 и набрать столько же или больше успехов. Если это ей не удаётся, жертва мутирует каким-нибудь образом по выбору рассказчика. Мутации должны быть вредоносными, и каждый успех на броске Танцора считается за уровень осложнённых повреждений для того, чтобы определить продолжительность выздоровления.

Форма тотема (5 уровень) [Totem-form]. Этот Дар позволяет Танцору Чёрной Спирали принять облик тотема-губителя своей стаи. Гару получает все способности духа и даже перенимает его внешность. Силы и слабости, накладываемые на Танцора, очень разнообразны, и поэтому точное действие этого Дара остаётся на усмотрение рассказчика. Применение Дара требует траты пункта Силы воли и броска превращения, как если бы гару менял свою форму (Выносливость + Инстинкты, сложность 7). Превращение занимает шесть секунд.

Дары знаков

Чёрные Спирали получили множество новых и необычных сил от духов, служащих Вирму. Эти Дары доступны только Танцорам.

Рагабаш

Касание угря (3 уровень) [Touch of the Eel]. Дар позволяет Чёрным Спиралям пропускать электрический ток через любой проводящий материал. Напавший на Танцора также получит разряд при прикосновении. Использование этой способности стоит одного пункта Ярости. Эффективная дальность действия электричества при распространении по проводнику составляет тридцать ярдов. Ток отнимает три уровня здоровья (раны осложнённые, сложность 7).

Теург

Гадание на крови (2 уровень) [Blood Omen]. Этот Дар позволяет теургам Чёрных Спиралей воспользоваться многовековым искусством гадания по внутренностям только что убитого существа. Подойдёт любое теплокровное существо, но особо точные пророчества дают внутренности гару и людей. Чтобы получить намёки о будущем, требуется бросок Интеллекта + Загадок (сложность 9). Сложность снижается до семи, если используется гару, волк или человек. Чем больше успехов, тем детальнее и точнее полученная информация. Этот Дар требует траты одного пункта Гнозиса.

Филодокс

Почуять страх (1 уровень) [Smell Fear]. Этот Дар даёт Танцору знать, боится ли его кто-нибудь поблизости и насколько сильно. Также он позволяет определить, использует ли кто-то Чутьё на Вирма. Почуять страх требует броска Восприятия + Эмпатии по сложности равной Силе воли цели.

Тысяча голосов (2 уровень) [A Thousand Voices]. Этот Дар наделяет филодокса способностью вызывать иллюзорные звуки присутствия поблизости множества Чёрных Спиралей. Дар создаёт завывания, хруст листьев и даже запахи большого количества Танцоров. Эти звуки соответствуют окружению. За каждый временный пункт Силы воли, который есть у Танцора, имитируется один гару. Противник Танцора Чёрной Спирали может сделать бросок Восприятия + Бдительности по сложности, зависящей от окружающей обстановки (в густом лесу — 9, на городской улице — 7, в пустыне — 2), чтобы определить, верит ли он в реальность звуков и запахов.

Гальярд

Подземные союзники (3 уровень) [Allies Below]. Танцор может издать вой, от которого вибрирует сама земля. Твари Вирма, живущие глубоко под поверхностью, чувствуют использование этой способности и могут вызвать землетрясения разной силы. Результат может варьироваться. Тот, кто недостаточно крепко стоит на ногах, упадёт на землю (включая самого Танцора). Здания могут рухнуть, подземные туннели обвалиться, а крупные предметы (типа деревьев, стен или скользящих камней) упасть людям на голову. Чтобы издать подобный вой, необходимо потратить два пункта Гнозиса.

Арун

Пронзающие рога (2 уровень) [Horns of the Impaler]. Дар наделяет Танцора Чёрной Спирали парой оленьих или других рогов, которыми можно бодать. Обычно рога бывают чёрного или зелёного цвета. Они наносят урон как укусы и дают гару до-

полнительную атаку. Атака с разгона отнимает на два уровня здоровья больше, но может быть проведена только один раз.

Прореха в реальности (5 уровень) [Rend Reality]. Арун Чёрных Спиралей способен разорвать реальность когтями, создавая цепочку энтропии. В зоне действия эффекта губители считаются материализовавшимися без необходимости тратить на это Энергию. Окрестности выглядят так, будто земля и небо разодраны на части, а за рваными лоскутами кружится мир хаоса. Местность подвержена силам энтропии: любой бросок на повреждения получает бонус в две кости. Попытка «шагнуть в сторону» способна убить глупого гару, отважившегося на такое. «Шагнувший в сторону» оборотень должен бросить Гнозис (сложность 9), чтобы избежать семи уровней осложнённого урона. Эффект Дара длится одну сцену. Чтобы призвать его, необходимо потратить три пункта Гнозиса и сделать бросок Гнозиса: каждый успех добавляет к радиусу действия десять футов. Попытки физически войти или выйти из зоны действия Дара требуют броска Интеллекта + Загадок (сложность 8).

Тотемы Коварства

Козодой

Стоимость в очках Дополнения: 6.

Козодой — это тотем-губитель с внешностью птицы. Козодой — ночная птица, обитающая в Северной Америке. Губитель, взявший её облик, намного крупнее, хотя показывается очень редко. Чтобы взять Козодоя в качестве тотема стаи, требуется потратить шесть очков на Дополнение; он — губитель-тотем Коварства. Козодой наделяет своих ублюдков способностью подражать голосу любой птицы. Помимо этого он даёт им +2 к Восприятию, чтобы видеть или ходить ночью.

Табу. Козодой запрещает своим ублюдкам вредить птицам, а также требует дважды в год собираться в свою честь.

Кирияма, «Скрытый враг»

Стоимость в очках Дополнения: 7.

Кирияма — скрытый противник. У него нет облика, который могли бы увидеть люди или гару. Некоторые даже считают, что Кириямы вовсе не существует, но силы, которыми он наделяет ублюдков, доказывают обратное.

Ублюдки получают Дар «Невидимость», а также добавляют одну кость к броскам Скрытности.

Табу. Ублюдкам запрещено получать известность, что делает рост в Рангах нелёгким делом. Большинство обходит это, получая Почёт и тут же пропадая из виду до тех пор, пока про них не забудут.

Тотемы Силы

Зелёный дракон

Стоимость в очках Дополнения: 9.

Зелёный дракон — могущественный губитель, но он заключает союз только с достойными. Он считается тотемом Силы.

Зелёный дракон — символ силы Вирма. Он губитель жизни и сокрушитель вра-

гов. Он выжигает землю зелёным огненным дыханием. Такое же зелёное дыхание он дарует своим ублюдкам. Вспышка пламени может быть использована до трёх раз в день. Пламя горячо, как химический огонь (сложность 9), и наносит два уровня повреждений, как костёр.

Табу. У ублюдков Зелёного дракона нет запретов, но они не могут быть трусами.

Летучая мышь

Стоимость в очках Дополнения: 4.

Летучая мышь — ночной летун, хищник, который незримо питается по ночам. Она вселяет страх в сердца суеверных и трусливых. Тотем Летучей мыши даёт своим ублюдкам дополнительные Дары («Патагий» и «Уши летучей мыши») и снижает сложность полёта или эхолокации на два. Ублюдки летучей мыши получают дополнительную кость к броскам Запугивания, Скрытности и Выживания.

Табу. Ублюдки не должны вредить летучим мышам и обязаны спать вниз головой.

Хакейкен, «Сердце страха»

Стоимость в очках Дополнения: 9.

Хакейкен — губитель-инкарна, который выглядит как гибрид краба и тираннозавра с огромной слюнявой пастью.

Хакейкен был великим аруном Теневых владык, которого извратила гордыня. Теперь он инкарна Вирма. Дары Хакейкена связаны со страхом и порождаемым им сумасшествием. Паранойя и фобии — инструменты, используемые слугами Хакейкена против врагов.

Хакейкен наделяет ублюдков Дарами «Чистый ужас» и «Ледяной укол отчаяния». Они получают добавочную кость к броскам Запугивания.

Табу. Прежде чем убить врага, ублюдки должны вселить в него ужас.

Тотемы Порчи

Тёмный гриб

Стоимость в очках Дополнения: 3.

Тёмный гриб — это дух растения, обитающий в Умбральном отражении подземной системы туннелей Чёрных Спиралей. Он даёт своим ублюдкам дополнительную кость к броскам Загадок и Оккультизма.

Дух витает над растущими грибами, воплощаясь в них и выделяя сильнодействующие психоактивные вещества. Их могут отвесть только ублюдки. Употребление веществ для них — таинство, через которое они получают невероятное прозрение ценой утраты и без того расколотого рассудка. Попытка съесть растение требует броска Выносливости по сложности 15 – Гнозис (максимум 10). Неудача означает, что съевший гриб получает Психоз, зато успех даёт ему Дар «Биение незримого».

Табу. Ублюдки должны заботиться о растущих грибах, где бы они их ни нашли.

Релшаб, «Безликий пожиратель»

Стоимость в очках Дополнения: 10.

Релшаб — губитель-инкарна, воплощающийся в виде огромного человекообразного существа, покрытого валиками плоти, которые перемещаются и стругаются болез-

ненными волнами. Там, где должно быть лицо, лишь скопление жира. Правая рука представляет собой трубку, которой он поглощает свои жертвы. Релшаб способен втянуть в себя и переварить в животе-топке почти всё, что угодно.

Тотем наделяет своих детей способностью «поглощать» Свойства противников с помощью Дара «Щенок».

Табу. Ублюдки должны есть всё, что перед ними поставят.

Глаух, «Танец извращения»

Стоимость в очках Дополнения: 15.

О происхождении Глауха почти ничего не известно, хотя родство с червями гнездовья очевидно. Глаух воплощается в виде кошмарного шара, постоянно принимающего новые отвратительные формы. Он периодически порождает яглингов и гафлингов, «отпочковывая» их от своего воплощённого тела. Самые могущественные твари, порождаемые Глаухом, — черви гнездовья.

Глаух наделяет ублюдков Даром «Мысленное полотно».

Табу. Ублюдки должны всячески подтачивать существующий порядок и быть капризными.

Прыгуны Бездны

Это одна из стай Танцоров Чёрной Спирали, действующих в Нью-Йорке. Но Прыгунов Бездны можно свободно использовать и в любом другом месте.

Стая состоит из десяти членов, но описание четырёх отсутствует, так как они редко покидают своё канализационное убежище. Тотем стаи — Летучая мышь.

Гамуш Адский крикун

Порода: Метис.

Знак: Гальярд.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 3, Бдительность 3, Выживание 4, Драка 5, Загадки 3, Запугивание 5, Знание улиц 4, Инстинкты 5, Лидерство 4, Оккультизм 2, Ритуалы 1, Скрытность 3, Стрельба 2, Уклонение 4, Фехтование 3, Хитрость 2, Экспрессия 3, Языки (пиктский) 1.

Дополнения: Союзники 2 («Пентекс»).

Дары: Вой банши, Закапывание, Мысленный контакт, Патагий, Подземные союзники, Покров, Сотворение стихии, Уши летучей мыши, Яростная пена.

Ярость 10, Гнозис 4, Сила воли 8.

Ранг: 3.

Почёт: Могущество 25 000, Хитрость 15 000, Бесчестье 18 000.

Обряды: Обряд посвящения талисмана.

Фетиши: Вирмдрево, губителей меч, оковы из кишок Вирма.

Внешность. Отвратительный оборотень с масляно-чёрной шерстью и глазами, извергающими огонь. Патагий свисает изодранной простыней.

Советы по отыгрышу. Вы ненавидите всё на свете. То, о чём вы думаете дольше нескольких секунд, становится объектом вашего гнева. Ваша ярость не знает границ.

Прошлое. Гамуш злобен от рождения. Он разорвал материнскую утробу и, скуля,

выбрался наружу. Стая в ужасе смотрела, как он полз к подземному озеру в отчаянных поисках пищи. Но солёная вода озера не могла заменить молоко матери, и Гамуш не выжил бы, не сжался над ним Клека Полёвка. Она пустила его к своей груди. В своей жизни Гамуш любил только Клеку, но даже это не остановило его от того, чтобы разорвать её на части в приступе ярости.

Гамуш — вожак Прыгунов Бездны, стаи, бродящей по канализации Нью-Йорка. Этот безумный гару — психопат, и остальные подчиняются ему из страха, но не без некоторого почтения перед его «божественным» сумасшествием. Один из его психозов проявляется в виде клазомании, навязчивого желания кричать.

Хорлак

Порода: Хомид.

Знак: Арун.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 4, Бдительность 3, Драка 5, Загадки 1, Запугивание 4, Инстинкты 4, Лидерство 2, Оккультизм 1, Скрытность 3, Стрельба 2, Уклонение 3, Фехтование 4, Языки (пиктский) 1.

Дополнения: Нет.

Дары: Губитель-защитник, Острые когти, Серебряные когти, Чистый ужас, Человеческий запах, Шкура Вирма, Яростная пена.

Ярость 9, Гнозис 4, Сила воли 7.

Ранг: 3.

Почёт: Могущество 25 000, Хитрость 6000, Бесчестье 7000.

Обряды: Нет.

Фетиши: Кинжал из клыка Вирма (настоящий), ихор дракона, револьвер с серебряными пулями.

Внешность. Волчий облик Хорлака впечатляет: у него крупное, мощное и приметное тело. Очень короткие коренастые челюсти делают его морду похожей на бульдожья. Его тёмно-серая шерсть на свету отликает зелёным. В человеческом облике Хорлак выше шести футов и весит больше двухсот пятидесяти фунтов. Он одевается как байкер — предпочитает кожу и джинсы. Всё его тело покрывают боевые шрамы, которыми он очень гордится.

Советы по отыгрышу. Вы альфа стаи, второй после Гамуша, и никому не дадите забыть об этом. Это не надменность, а заслуженная гордость. Вы можете порвать любого из стаи, за исключением Гамуша. Вы первым бросаетесь в битву, чтобы спасти товарища, и первым осуждаете труса.

Прошлое. Хорлак — мастер выживания: братья по стае рождаются и умирают, а он остаётся. Кинфолк-отец научил сына быть воином, а его научил его отец и так далее, и так было всегда. Хотя Хорлак и не родился под полной луной, но выбрал именно её. Немногим больше пяти лет назад он попытался стать вожаком стаи вместо Гамуша, но безоговорочно проиграл. С тех пор он верен своему вожаку.

Во время обряда посвящения Хорлак понял, что должен был родиться женщиной. Он определённо по-женски чувствителен (по крайней мере, он так думает). Об этом не должны узнать остальные, поэтому Хорлак разыгрывает из себя задиристого аруна.

Форкс

Порода: Метис.

Знак: Теург.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Драка 3, Загадки 4, Инстинкты 3, Компьютер 3, Наука 2, Оккультизм 4, Политика 2, Расследование 1, Ритуалы 4, Скрытность 2, Стрельба 2, Фехтование 2, Хитрость 3, Экспрессия 2, Эмпатия 4, Этикет 3, Языки 3.

Дополнения: Ресурсы 1, Связи 2.

Дары: Наречение духа, Прикосновение матери, Сотворение стихии, Приказ духу, Чутьё на Вирма.

Ярость 5, Гнозис 8, Сила воли 6.

Ранг: 2.

Почёт: Могущество 5000, Хитрость 11 000, Бесчестье 6000.

Обряды: Обряд посвящения талисмана, Обряд связывания, Обряд пробуждения духа, Обряд призыва, Обряд фетиша, Обряд открытого моста.

Фетиши: Лампа губителей, гибельная трещотка, губитель-семя, крупнокалиберный пистолет.

Внешность. В волчьем облике Форкс отвратительна. Её шкура испещрена серыми, рыжевато-коричневыми и чёрными пятнами. Такой окрас добавляют одну кость, когда она пытается замаскироваться в лесу или сточных водах родных туннелей. Большие уши Форкс торчат над головой, на голом хвосте совсем нет шерсти, а глаза мерцают зелёным. В человеческом облике она бреется налысо и носит простую одежду, популярную в данный момент среди людей. Её руки покрывают несколько татуировок: в волчьей форме они практически не видны под слоем меха.

Советы по отыгрышу. В первую очередь вы заботитесь о себе. В отличие от многих Чёрных Спиралей, вам нравятся люди, и при любой возможности вы ходите среди них в Хомиде.

Прошлое. Форкс родилась в другом Улье. Её продали в знак добрососедских отношений. Улей получил за неё парочку таленов. Сначала Форкс не нравилось жить в новом Улье, но постепенно она стала считать его домом. С тех пор она стала очень ценным членом Улья (септ Влажного колодца Адирондака). Форкс состоит в Прыгунах Бездны с момента их возникновения.

У Форкс причудливый психоз: она верит, что татуировки живые и могут разговаривать с ней, когда под ними двигаются мускулы. Она проводит в одиночестве долгие часы, пытаясь почерпнуть у татуировок мудрость, и уверена, что обрела благодаря им некоторое прозрение. Если она столкнётся с противником, покрытым татуировками, то попытается пленить его, чтобы допросить наколки.

Кривой Зуб, «Пустопёс»

Племя: Фианна.

Порода: Люпус.

Знак: Рагабаш.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 2, Бдительность 3, Вождение 1, Выживание 4, Драка 2, Загадки 2, Запугивание 2, Знание животных 3, Инстинкты 4, Медицина 1, Оккультизм 1, Скрытность 4, Уклонение 3, Фехтование 2, Экспрессия 2, Языки (гэльский) 1.

Дополнения: Прошлая жизнь 2, Чистокровность 2.

Дары: Обострённые чувства, Слепое пятно, Устойчивость к токсинам, Прыжок кенгуру.

Ярость 3, Гнозис 6, Сила воли 4.

Ранг: 1.

Почёт: Могущество 2500, Хитрость 5000, Бесчестье 3000.

Обряды: Нет.

Фетиши: Духолот, клейв.

Внешность. Пустопёс был рождён среди Фианна, поэтому его волчий облик почти такой же, как у них. Но его красно-коричневая шкура вся покрыта крупными чёрными пятнами. Впрочем, это его только красит. В человеческом облике Пустопёс стройный красивый юноша. У него длинные красновато-чёрные волосы, из одежды он предпочитает джинсы и футболки.

Советы по отыгрышу. Занимаясь делами, вы любите напевать, несмотря на отсутствие слуха и голоса. Остальная стая ненавидит вас за это и готова поколотить, но по странному стечению обстоятельств Гамушу ваше фальшивое пение по душе.

Прошлое. Вы — рагабаш; во всяком случае, так говорили Фианна, ваше первое племя. Вы хотели стать Лунным танцором, но позволили вам это? Нет. Поэтому вы прислушались к тому Танцору, который обещал дать вам всё, что угодно. Прежде, чем вы поняли, что происходит, племя попыталось убить вас как предателя Геи. У вас не было выбора, кроме как присоединиться к Чёрным Спиралям. И они тоже не дали вам стать Лунным танцором.

Представься возможность, вы бы ушли из новой стаи и племени и начали жизнь с чистого листа, но этого никогда не случится. Вам не пройти и десяти миль до того, как вам выпустят кишки за предательство.

Кабула

Порода: Хомид.

Знак: Арун.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 2, Вождение 2, Драка 3, Загадки 4, Законы 3, Знание животных 3, Инстинкты 2, Компьютер 3, Лидерство 3, Наука 3, Политика 4, Расследование 2, Ремонт 4, Уклонение 3, Фехтование 2, Экспрессия 4, Эмпатия 3, Этикет 2.

Дополнения: Обряды 2, Ресурсы 3, Связи 4, Союзники 3, Тотем 2.

Дары: Убедительность, Острые когти, Чутьё на Вирма, Шкура Вирма, Волевой взгляд.

Ярость 8, Гнозис 6, Сила воли 7.

Ранг: 2.

Почёт: Могущество 13 000, Хитрость 5000, Бесчестье 5000.

Обряды: Нет.

Фетиши: Китель Вирма, гоблинский эль, клейв, крупнокалиберный пистолет.

Внешность. Форма Люпуса Кабулы — белая как мел волчица. У неё повышенное слюноотделение, а грудь пересекают несколько ужасных шрамов. После схватки с Потомком Фенриса Кабула лишилась глаза. В человеческом облике у неё короткие светлые волосы. Обычно она носит чёрную одежду и, благодаря бледной коже, может сойти за вампира или, по крайней мере, за кровавую куколку. Кабула носит огромное количество серебряных украшений.

Советы по отыгрышу: Вы легковозбудимы и работаете на благо стаи с неизменной горячностью.

Прошлое. Кабула родилась в человеческой семье и жила с мамой и папой на севере штата Нью-Йорк. В школе она была круглой отличницей. Поступив в университет, она стала активисткой движения за права животных. В ходе протестов против деятельности «Эзоп Рисёч Компани» она встретила с Хорлаком, который пригласил её на обед. Угрожая пистолетом, он похитил молодую девушку. Целый день они ехали к Улью. Ночью она подверглась Танцу Чёрной Спирали и выжила. Кабула с радостью приняла новую жизнь. Обряд посвящения уничтожил часть её здравомыслия и сделал из неё добровольного слугу Вирма.

Кабула — главный противник Гамуша в борьбе за лидерство в стае, хотя она не понимает, как мало поддержки находит её стремление. И всё-таки маниакальный психоз не даёт ей остановиться.

Ф'фог С'сап

Порода: Метис.

Знак: Филодокс.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 4, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Атлетика 2, Бдительность 2, Вождение 2, Драка 3, Загадки 1, Знание улиц 2, Инстинкты 3, Исполнение 3, Лидерство 1, Оккультизм 2, Скрытность 3, Стрельба 3, Фехтование 2, Эмпатия 2, Этикет 3, Языки 2.

Дополнения: Прошлая жизнь 2, Ресурсы 3, Тотем 3.

Дары: Чутьё на Вирма, Устойчивость к боли, Губитель-защитник, Призыв к долгу.

Ярость 7, Гнозис 3, Сила воли 4.

Ранг: 1.

Почёт: Могущество 2000, Хитрость 4000, Бесчестье 6000.

Обряды: Нет.

Фетиши: Дьявольский хлыст, Вирмдреву.

Внешность. В волчьей форме Ф'фог С'сап покрыт тусклой серой шерстью, меняющейся от светлой на передних лапах до почти чёрной на хвосте. Его голова слишком крупная и имеет неправильный прикус: нижняя челюсть выдаётся вперёд. На голове почти нет волос, а глаза светятся огненно-красным. В человеческом облике у него короткие каштановые волосы. Ф'фог С'сап носит простую одежду, обычно джинсы и футболки. Особенно ему нравится носить натуральную кожу.

Советы по отыгрышу. У вас горделивая осанка. Вы пытаетесь поддерживать дружеские отношения с састайниками и особенно подчёркиваете, что стая должна стать величайшей среди всех стай Чёрных Спиралей.

Прошлое. Ф'фог С'сап появился на свет у метиса Улья тринадцать зим назад. Он

рос, слушая истории, которые рассказывали Лунные танцоры. К четырём годам он уже мог на память прочесть Литанию Чёрной Спирали. Более того, он изучил всё, что мог, о других племенах и духовных верованиях гару. Ф'фог С'сап стал образцом настоящего филодокса. В одиннадцать он прошёл обряд посвящения и был принят в племя. Многие называют его будущим вожаком стаи, а некоторые даже считают, что однажды он возглавит целый Улей.

Ф'фог С'сап считает себя избранным стать аватарой Вирма-Осквернителя, но прямо стае об этом не говорит... пока. Но когда он станет достаточно сильным, все падут перед ним ниц.

Фоморы

Большинство фоморов иммунны к Делирию: Вирм срывает Вуаль. Однако это происходит не со всеми, похоже, что иммунитет зависит от степени осквернённости. «Пентекс» вводит своим агентам специальный реагент, уничтожающую часть мозга, которая вызывает Делирий, чтобы они наверняка не впали в ступор при виде гару. Поэтому все фоморы корпорации не подвержены Делирию.

Силы фоморов

Ниже приведены силы, которыми могут обладать фоморы Вирма. У большинства фоморов только три силы; у других может быть меньше или же намного больше. У фоморов «Пентекса», как правило, от трёх до пяти сил, не считая иммунитета к Делирию.

Бичующий хвост [Lashing Tail]. Хвост подобен дополнительной конечности, но не способен выполнять точную работу. Его можно использовать в качестве кнута, наносящего повреждения, равные Силе + 2. Удар кнутом требует броска Ловкости + Драки (сложность 8).

Газообразная форма [Gaseous Form]. Всего за три секунды фомор способен превратиться в облако газа. Он должен потратить пункт Силы воли, чтобы стать газообразным, и ещё один пункт, чтобы вновь стать твёрдым. Даже при сильном ветре газообразная форма не рассеивается. Как правило, фомор в этой форме распространяет ужасное зловоние.

Дополнительные конечности [Extra Limbs]. Часто у фоморов есть дополнительные конечности, чаще всего в форме щупалец или скопления усиков. Дополнительные руки и ноги нередко появляются в неудобных местах, например, рука может расти из бедра (см. книгу правил «Оборотни: Апокалипсис», стр. 246).

Желудочная помпа [Stomach Pumper]. Фомор может выблевать недавно съеденное; извергнутая масса покрыта вязким желудочным соком. В среднем струя летит на расстояние двадцати пяти футов. Выпущенный снаряд может целиком накрыть противника (фомор может сделать более трёх подобных выстрелов). Рассчитывайте попадание, как будто используется пистолет. Атака наносит две кости повреждений, а жертва должна потратить пункт Силы воли, чтобы не начать блевать, бросив все дела.

Заразное прикосновение [Infectious Touch]. Прикосновение фомора может вызывать лихорадку и дурноту. Для этого необходим контакт кожи с кожей. Вдоба-

вок фомор должен потратить пункт Силы воли и сделать бросок Силы воли по сложности Выносливость цели + 3. За каждый успех жертва получает по осложнённое ранению. Раны исцеляются по одной в неделю, и всё это время жертва чувствует себя преотвратно.

Пасть Вирма [Mouth of the Wurm]. Эта сила позволяет фомору проглатывать вещи размером со среднюю собаку или небольшого человека. Разумеется, объект должен быть предварительно схвачен. Если ставшее обедом существо ещё живо в процессе заглатывания, оно задохнётся, если не сможет выбраться. Существо будет переварено как пища. Все непереваренные части (кости, обувь, очки и т. д.) выводятся из организма обычным образом.

Плетение паутины [Webbing]. — У фомора есть особая железа над животом, по форме и размерам напоминающая мяч для регби. Протока железы находится над пупком и способна выпускать значительное количество паутины, похожей на паучью. Однако она толще (почти дюйм в диаметре) и столь прозрачна, что её сложно увидеть с расстояния без броска Восприятия + Бдительности по сложности 7. Фомор должен научиться пользоваться паутиной (считайте это новым Навыком «Плетение паутины») и может запечатывать ей предметы, связывать противников или спускаться на ней с потолка. У паутины Броня 6 и три уровня здоровья. Она чрезвычайно прочная и клейкая, что позволяет фомору ловить свою жертву в сети.

Протоплазменная форма [Plasmic Form]. Аналогична газообразной форме, но позволяет фомору превращаться в густую красновато-коричневую жидкость, которая может перемещаться по собственному желанию. Жидкость сопротивляется урону так же, как и твёрдая форма, но она невосприимчива к ударам (ножей, пуль, кулаков, когтей и т. д.). Изменение формы требует траты пункта Силы воли и занимает три секунды.

Рёв Вирма [Roar of the Wurm]. Издав утробный рык, Фомор вселяет ужас в сердца окружающих. Для этого он должен сделать бросок Обаяния + Запугивания (сложность равна Силе воли противника); в случае успеха жертва немедленно пускается в бегство, стараясь уйти от фомора как можно дальше.

Сверхсила [Mega-Strength]. Фомор получает пять дополнительных точек Силы.

Умбральный переход [Umbral Passage]. Как и гару, фомор может «шагнуть в сторону», чтобы попасть в Умбру и вернуться обратно.

Шипы на теле [Body Barbs]. Из запястий, локтей, коленей или стоп фомора растут острые словно лезвия кости. Их размер, количество, форма и размещение зависят от фомора к фомору. Шипы добавляют две кости на повреждение при успешном броске Драки (если шипы расположены в подходящем месте). Урон от шипов осложнённый.

Шкура Вирма [Hide of the Wurm]. У фомора очень твёрдая и жёсткая шкура. При поглощении повреждений она даёт ему +3 к Выносливости. Вместе с защитой некоторые получают наросты, чешую, бугры и другие отвратительные дефекты.

Экзоскелет [Exoskeleton]. Тело фомора покрыто твёрдым панцирем. Он похож на кость с множеством выступов, веноподобных трубок и необычных наростов. Цвет панциря варьируется от ржаво-красного и тёмно-коричневого до маслянисто-чёрного. Экзоскелет даёт фомору +3 к Силе и +3 к Выносливости.

Соблазнитель

Столь прекрасных женщин Ларри ещё не встречал. Он уставился на незнакомку, не в силах оторваться и не заботясь, что это заметят. Рядом о чём-то говорила Аннет, и он попытался сосредоточиться на её словах, но вид приближающейся красавицы не оставил от доводов рассудка ни следа. Женщина шла к нему сквозь окутанный дымом ночной клуб и не обращала никакого внимания на глазающих мужчин.

На секунду Аннет удивилась, почему Ларри игнорирует её, но затем проследила за его взглядом. При виде подходящего к столику сногшибательного мужчины она затихла. Раздражение на Ларри улетучилось, сменившись животным влечением к приближающемуся незнакомцу. Ларри? Какой ещё Ларри?

Довольный соблазнитель шёл к столику, зная, что волки-оборотни слишком заняты его внешностью, чтобы думать друг о друге или о том, почему они оба хотят одно существо. Существо улыбнулось, неспешно приближаясь к столику, уверенное: обнажённые острые клыки кажутся парочке чем-то другим. Скоро они вместе покинут бар, и тогда проявится его настоящий облик; тогда вновь начнётся пляска смерти.

Соблазнитель способен совратить любое живое существо. Их кожа постоянно выделяет стимулирующие центр удовольствия феромоны, а они сами внедряют в разум жертвы образы совершенной красоты.

Соблазнитель не любит драться и стараются вовсе избегать физических столкновений. Вместо этого они предпочитают манипулировать жертвами, натравливая их друг на друга. Часто они заставляют жертвы драться между собой за право обладания соблазнителем или заводят их в засаду, устроенную фоморами. Ничто не доставляет соблазнителю такого удовольствия, как вести гару или других слуг Геи по пути полного извращения.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 6, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 2, Бдительность 2, Вождение 1, Выживание 1, Драка 2 (укус: Сила + 1), Загадки 1, Исполнение 5, Компьютер 1, Политика 1, Стрельба 1, Уклонение 2, Хитрость 5, Экспрессия 2, Эмпатия 4, Этикет 3, Языки 2.

Дополнения: У соблазнитель может быть почти любое Дополнение, но у всех есть как минимум 3 точки в Ресурсах — плата от «Пентекса».

Силы: Зачарование: просканировав разум жертвы, соблазнитель может стать партнёром её мечты. Соблазнитель делает бросок Обаяния + Эмпатии по сложности, равной Ярости цели. Успех означает, что фомор кажется физически совершенным. В случае неудачи он выглядит просто привлекательным человеком. Если соблазнитель провалит бросок, в его присутствии цель будет чувствовать себя неудобно, ощущая его отчаянное желание быть любимым и нужным.

Вуаль суккуба: эта сила требует броска Манипулирования + Хитрости по сложности Сообразительности + Животных инстинктов цели. Если выпадет успех, цель очарована и желает только одного — быть с соблазнителем. При неудаче соблазнитель всё ещё кажется привлекательным, но уже не очаровывает своей красотой. Если же бросок провален, цель чувствует, что с соблазнителем явно что-то не так, что нечто очень опасное связано с этим существом. Каждую сцену, которую соблазнитель проводит рядом с целью, он может сделать ещё один бросок: если в сумме будет набрано больше десяти успехов, жертва становится фанатично преданной соблазнителю и бу-

дет служить и защищать его любой ценой.

Ярость 3, Гнозис 3, Сила воли 5.

Снаряжение: Соблазнитель всегда вооружен, а ещё у них есть остро заточенные зубы. Они ездят на роскошных автомобилях и носят шикарную одежду.

Внешность. За исключением частокола острейших зубов, эти фоморы выглядят как обычные люди, если не пытаются соблазнить. Впрочем, они практически никогда не показываются без покрова своих сил, который делает их облик невероятно пленительным.

Происхождение. Говорят, что фоморы-соблазнительницы были выведены «Сайрен Косметикс» (Siren Cosmetics), дочерней компанией корпорации «Пентекс». Процесс их создания весьма прост: победителям ежегодного конкурса вручают годовой набор «гипоаллергенной» косметики, которая гарантировано привлекает противоположный пол. Косметика изменяет как физическое, так и психологическое состояние «победителей», даруя им обманчивую эйфорию. Люди, пользующиеся этой косметикой, действительно привлекают противоположный пол, но только за счёт особых желёз, которые за несколько дней покрывают всё их тело. Также косметика вызывает химическую реакцию, стимулирующую надпочечную железу и центр удовольствия, что заставляет пользующегося ей человека чувствовать себя счастливым.

Уникальные свойства косметики заставляют удачливых конкурсантов краситься каждый день, а на ночь использовать специальный крем для лица и лосьон для кожи. Через месяц трансформация заходит так далеко, что жертвы уже не могут перестать пользоваться косметикой и становятся настоящими соблазнительницами.

В конце метаморфоз победители конкурса полностью преобразуются. У них появляется физическая зависимость от косметики. Трансформация делает их зависимыми настолько, что они готовы на всё, лишь бы получить очередную дозу косметики: чем и пользуется «Пентекс», расплачиваясь ей за услуги. Соблазнительниц отправляют на переговоры с небольшими компаниями, отказывающимися от слияния. Кроме того, они заводят в ловушку противников корпорации.

Эти существа настолько психологически зависят от «Пентекса», что с готовностью убьют всю свою семью ради продолжения поставок от «Сайрен Косметикс». В недалёком будущем планируется увеличить количество ежегодных «призов». Однако цена косметики непомерно высока, и перед принятием окончательного решения необходимо провести дополнительные исследования обоснованности применения соблазнительниц.

Соблазнительницы более чем способны постоять за себя в бою, и хотя они не столь сильны, как гару, многие собрали внушительную свиту преданных слуг.

Советы по отыгрышу. Вас хотят все, и вы это знаете. Действуйте соответствующим образом.

Горхаунды

«Привет Джейсон! Я твой большой фанат и посмотрел все твои кинафильмы. ты нириально крут. Я хочу быть пахожим на тебя. Я достал это новое видео «Кровь на шипах». уже посморел его десяток раз. Ты внем не снимался, но оно всеравно крутое. Паринь типа Конана накальывает праституток на агромные шпы. Тебебы понравилась.»

Я решил попробовать так же, взял сосецкую кошку и насадил ее на палку. Она очень громко кричала и это было клево. Стопудов ты с таково же начинал. Как я и сказал я хочу стать таким жи как ты. Я все правильно делюю?

Твой па Крови, Доктор Боль»

Продукцию «Слотерхауз Видео» (Slaughterhouse Video — несколько раз закрытая дочерняя компания «Пентекса») населяют опасные губители. Склонные к помешательству зрители за просмотром этих фильмов рискуют стать одержимыми духом, который превратит их воспалённые фантазии в жажду настоящей крови. Одержимые становятся горхаундами, фоморами-маньяками.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 7, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 4, Бдительность 2, Драка 3, Запугивание 5, Скрытность 5, Фехтование (ножи, бензопилы) 5.

Силы: Регенерация, Прикосновение матери, Иммуниетет к Делирию, Сбивающее касание (можно использовать на расстоянии) и, как правило, сильно увеличенный размер.

Ярость 8, Гнозис 1, Сила воли 10.

Внешность. Чаще всего это массивные люди в маске и полосатом свитере, вооружённые импровизированным оружием (кухонные ножи, бензопилы, вилы и т. д.).

Происхождение. Губитель может вселиться уже после первого просмотра видео. Каждый последующий просмотр ускоряет окончательное вселение. Одержимый зритель становится фомором и начинает претворять свои садистские желания в жизнь, обычно начиная с небольших животных. Однако вскоре он деградирует настолько, что переносит свою жестокость и на людей. Вероятно и так не самый уравновешенный зритель становится одержим пытками и смертью и мечтает стать убийцей в маске, как его любимые киногерои.

Жертвы этих фильмов часто одиноки, их дразнят в школе, а дома с ними обращаются жестоко или оставляют без присмотра. Губитель связывается с яростью своего носителя, вызывая в нём желание растерзать своих обидчиков на куски. Но самое ужасное случится, если дух вселится в щенка хомида, ещё не прошедшего через первое превращение. Будущий гару из неблагонадёжной семьи может стать идеальным объектом для превращения в горхаунда.

Горхаунды — самоубийственные маньяки; подобно «героям» фильмов ужасов, ввязавшись в битву, они будут драться до смерти.

Горхаунды часто проявляют хитроумие, несвойственное их юному возрасту. Поначалу они, как правило, очень хорошо маскируют свои убийства, но потом становятся более дерзкими. После десятка-другого убийств губитель подталкивает фомора к впадению в кровавый раж, который ведёт к полной потере себя под ликование вселившегося духа.

Советы по отыгрышу. Вы способны на хитроумные действия, но жаждете только убивать. Вы повторяете сцены убийств из фильмов, и поэтому часто действуете причудливым и «художественным» образом (медленно преследуете свою жертву и т. п.).

Феректои, личинки Вирма

Макинтайр осторожно продвигался сквозь высокую траву. Эти проклятые джунгли уже сидели у него в печёнках. А ещё его достала служба, особенно с этим Джонсоном. Та ещё птица, ага. Из тех парней, которые в детстве мучают соседских кошек. Но в перестрелке — надо отдать ему должное — Джонсон был хорош. Прирождённый стрелок.

Макинтайр уже хотел спросить Джонсона, сколько им ещё здесь торчать, когда воздух взорвался звуками стрельбы и пули, невидимые глазу, словно пчёлы прожужжали рядом. Но не ужалили: не попали в него.

Он обернулся к стоящему в полный рост Джонсону и крикнул, чтобы тот ложился. Он что, идиот? Просто стоит, уставившись на свою грудь. Боже, его могли подстрелить.

Макинтайр вскочил и бросился к Джонсону, чтобы повалить его на землю, прежде чем в него снова попадут. Но, увидев напарника, встал как вкопанный. Джонсон смеялся, ликуя в сладкой боли, пока его грудь покрывалась панцирем. Пули выходили из него и падали на землю. Запястья изогнулись, и из плоти выскользнули костяные ножи, с которых капала неведомая жидкость.

Макинтайр уставился на Джонсона, который прямо на глазах с удовольствием превращался в чудовище.

Джонсон повернулся к нему и произнёс: «Рок-н-ролл, приятель, рок-н-ролл...»

Эти существа — противоестественное порождение союза духа-производителя и человека. По силе они намного превосходят большинство фоморов. Феректои — сверхчеловеческие существа с полным пониманием человеческой природы и ошеломляющей страстью к разрушению.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Драка 2, Загадки 4, Запугивание 5, Компьютер 3, Лидерство 4, Наука 2, Оккультизм 5, Скрытность 3, Уклонение 2, Хитрость 5, Эмпатия 3, Этикет 3.

Дополнения: Ресурсы 4, Связи 5, Союзники 5.

Силы: По меньшей мере пять сил. Все феректои уникальны.

Ярость 4, Гнозис 7, Сила воли 9.

Внешность. Хотя личинки Вирма почти в любом отношении напоминают человека, они принципиально отличаются от людей. Все фоморские силы, выдающие скверну Вирма, скрыты (дополнительные конечности втягиваются и т. д.).

Происхождение. Феректои — потомство духа-производителя, отвратительного существа, представляющего собой немногим более, чем ходячую матку. Производители материализуются и насилуют спящих людей, с помощью сильных чар заставляя их поверить, что это всего лишь сон. Затем они возвращаются в Умбру, где вынашивают потомство в прозрачном мешке-матке. Для рождения феректоев производители вновь материализуются в реальном мире.

Феректои выглядят и действуют как люди, но не являются ими. Большинство увлекается теми же вещами, что и люди, и ведёт жизнь богатых и влиятельных. Однако они живут с внутренним противоречием, борьбой между человеческой и вирмовой природой. Почти всегда побеждает Вирм. В своих поступках и мыслях они по-

степенно перестают быть людьми, большая часть их дел касается уничтожения планеты и тех, кто этому препятствует. В крайне редких случаях, однако, они обращаются против Вирма и ведут против сил извращения борьбу до последней капли крови.

Советы по отыгрышу. Вы само зло. Вы просто сочитесь порчей и злодейством. Мало кто способен сравниться с вами в бесчеловечности. Вы с лёгкостью переходите от учтивости и обходительности к жестокости и грубости и обратно. Личная власть имеет для вас немаловажное значение. Вам может служить любое количество тварей Вирма и губителей, которыми вы правите жёстко и бескомпромиссно.

Штурмовой отряд «Пентекса» 28

Ниже описан один из штурмовых отрядов, работающих на «Пентекс». Можете использовать его в своей хронике или создать на его базе собственный штурмовой отряд. Двадцать восьмой отряд средний по силе, так что может стать для начинающих персонажей слишком сложным противником, а для опытных гару — слишком слабым. При необходимости смело добавляйте или убирайте штурмовиков и варьируйте их способности и силу.

Все штурмовики одеты в тёмно-синюю униформу с символом отряда — орлом, пикирующим на фоне оранжевых солнечных лучей.

Мэлвин Спиви

Должность: Командир отряда.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Способности: Атлетика 2, Бдительность 2, Вождение 2, Выживание 4, Драка 5, Запугивание 4, Компьютер 2, Лидерство 4, Медицина 3, Оккультизм 1, Политика 2, Правоведение 2, Расследование 2, Скрытность 2, Стрельба 5, Уклонение 4, Фехтование 4, Языки 3.

Дополнения: Ресурсы 4, Связи 5, Союзники 4.

Силы: Иммунитет к Делирию.

Ярость 0, Гнозис 0, Сила воли 10.

Оружие: Два крупнокалиберных пистолета, пистолет, штурмовая винтовка и огромный боевой нож.

Внешность. Спиви почти пятьдесят лет. От его шевелюры остался только клочок седых волос. У командира отряда тёмная кожа, перерезанная морщинами из-за тяжёлой жизни. В свободное время он носит одежду в ковбойском стиле. Спиви далёк от моды и ненавидит наряжаться.

Советы по отыгрышу. Вы нестигаемы как гвоздь, но не любите этим хвастать. Вы — мачо, шовинист и любитель пива. Вы не потерпите дерзости от своих подчинённых: начальник здесь вы. Можно поспорить насчёт тактики, но нельзя допускать сомнений. В бою сомнения могут убить, и в бою вы спокойны и безжалостны. Помните, вы всего лишь выполняете свою работу.

Прошлое. Спиви уже больше сорока, но он держится, будто вдвое моложе. Он служил в морской пехоте и командовал отрядом спецназа. На полставки ему довелось послужить и во многих других военных подразделениях. Четыре года назад Спиви поступил на службу «Пентексу» и с тех пор сделал стремительную карьеру. Ему нравится противопоставлять ограниченные человеческие силы сверхесте-

ственной угрозе. Всё, что у него есть, это здравый смысл и интуиция. Спиви возглавил штурмовой отряд 28 менее года назад, и его немного нервируют сослуживцы: они странные. Хуже всего, что они возмущаются необходимостью выполнять приказы обычного человека. Однако предыдущий отряд, которым командовал Спиви, был ещё хуже. Если кто и способен управиться с Двадцать восьмым, то это он.

Лирго «Кошкоглот»

Должность: Заместитель командира.

Племя: Танцор Чёрной Спирали.

Порода: Хомид.

Знак: Гальярд.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 3, Бдительность 5, Вождение 2, Драка 3, Загадки 3, Запугивание 3, Инстинкты 2, Компьютер 1, Лидерство 3, Оккультизм 2, Скрытность 3, Стрельба 4, Уклонение 3, Фехтование 4, Хитрость 2, Языки (пиктский) 1.

Дополнения: Прошлая жизнь 2, Ресурсы 3, Связи 3, Союзники 4.

Дары: Губитель-защитник, Человеческий запах, Звериная речь, Вой банши, Зов Вирма, Подземные союзники, Глаз кобры.

Ярость 6, Гнозис 5, Сила воли 6.

Ранг: 3.

Почёт: Сила 20 000, Хитрость 10 000, Бесчестье 15 000.

Ритуалы: Нет.

Фетиши: Губитель-семя, кинжал из клыка Вирма (настоящий).

Оружие: Один крупнокалиберный револьвер, маленький пистолет-пулемёт и дробовик.

Внешность. У волчьей формы Лирго белая шерсть с чёрными, серыми и оранжевыми пятнами. В человеческой форме он ничем не примечательный мужчина почти тридцати лет. Его чёрные волосы стрижены под «ёжик». Лирго находится в хорошей физической форме, хотя и не выглядит качком. Он предпочитает дорогую одежду; чёрную, разумеется.

Советы по отыгрышу. Вы обожаете драться, но на первом месте у вас преданность соратникам. Если появится возможность сразиться с другим гару, вы предпочтёте огнестрельному оружию рукопашный бой. Вы хотите отомстить за свою павшую стаю и искупить позорное бегство.

Прошлое. Танцоры похитили Кошкоглота более десяти лет назад. Потрясённый тем, что он один пережил Танец Чёрной Спирали, он стал гордиться принадлежностью к Улью и новой стае. Некоторое время он наслаждался жизнью, пока не попал в свою первую битву. Кошкоглот видел, как вся его стая была перемолота Потомством Фенриса. Решив, что лучшая доблесть — благоразумие, он убежал.

Потеряв стаю, он не смог заставить себя найти новую. Вместо этого Лирго обратился к «Пентексу». Новая жизнь понравилась Кошкоглоту даже больше предыдущей, и он радовался силе, которой наделила его компания. К сожалению, она наделила его также и ответственностью. Лирго стал телохранителем начальника отдела. На Кошкоглота и его подзащитного была организована засада, и он был вынужден отбиваться от трёх гару. Им чудом удалось пережить нападение, пусть и не без вреда.

Прежде чем нападавшие отступили, Кошкоглот убил одного и ранил двух. Почувствовав жажду крови, он попросил о переводе в штурмовой отряд. Уже более трёх лет Лирго занимает высокое положение в Двадцать восьмом.

Карлотта Стернс

Должность: Экстрасенс отряда.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Атлетика 3, Бдительность 3, Вождение 1, Драка 2, Загадки 4, Законы 2, Знание животных 2, Исполнение (гитара) 2, Компьютер 3, Оккультизм 3, Пилотирование (вертолёт) 2, Расследование 3, Скрытность 2, Стрельба 3, Уклонение 3, Фехтование 3, Экспрессия 3, Эмпатия 5, Этикет 2, Языки (французский) 1.

Дополнения: Наставник 2, Ресурсы 4, Связи 5, Союзники 5.

Силы: Ментальный блок, Чутьё на магию, Рука повелителя Земли.

Ярость 0, Гнозис 9, Сила воли 8.

Оружие: Крупнокалиберный пистолет и штурмовая винтовка.

Внешность. Стернс невзрачная молодая женщина и одевается тоже неброско. В ней нет абсолютно ничего примечательного, кроме природного обаяния, которое только усилилось с момента пробуждения экстрасенсорных способностей. У неё длинные каштановые волосы и стройная фигура.

Советы по отыгрышу. Вас влечёт всё мистическое. Вы считаете себя в чём-то волшебной и сделаете всё возможное, чтобы побольше узнать о гару, фоморах, Умбре и тому подобном. Вы довольны своей ролью в штурмовом отряде, так как сражения не входят в ваши обязанности. Вы не боитесь, но желания убивать у вас нет.

Прошлое. Карлотта Стернс вела спокойную и скучную жизнь, пока не получила приглашение в «Пентекс» на младших курсах колледжа. Один из профессоров предложил Карлотте поработать на корпорацию. Она заинтересовалась и вскоре получила должность лаборанта. Однако как только Стернс приступила к обязанностям, она поняла, что сама стала подопытным кроликом. Только увидев на что стали способны другие участники эксперимента, она согласилась на Пробуждение (впрочем, о том, сколько умерло или обезумело в процессе, ей не сообщили). Эксперимент пробудил её скрытые способности к телекинезу. Она прошла обучение в проекте «Одиссея» и получила назначение на оперативную работу. В прошлом году она перевелась в Двадцать восьмой, несмотря на связанную с этим опасность. Но её вело горячее желание узнать как можно больше о мире магии.

Элвуд Недервич, «Резак»

Должность: Дозорный фомор.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 4, Выносливость 6, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 2, Безопасность 3, Вождение 2, Драка 4, Запугивание 3, Пилотирование (вертолёт) 3, Расследование 2, Скрытность 1, Стрельба 4, Уклонение 2, Фехтование 4.

Дополнения: Наставник 3, Ресурсы 4, Связи 2, Союзники 5.

Силы: Иммунитет к Делирию, клыки и когти.

Ярость 0, Гнозис 0, Сила воли 5.

Оружие: Два крупнокалиберных пистолета и большой пистолет-пулемёт.

Внешность. Пока на нём куртка с длинными рукавами, Недервич может сойти за человека. Руки — единственная его особенность. Под кожей они покрыты сетью жёстких, похожих на вены образований. Они начинаются на ладони и проходят вдоль всей конечности, частично погружаясь в грудь. Недервич необыкновенно мускулист. Он стрижётся под «ёжик». В свободное от службы время он предпочитает носить дорогую одежду и кучу золота.

Советы по отыгрышу. Вы исполняете любые приказы, но недовольны, что командует Спиви. Вам нравится убивать, пусть даже вас не покидает смутное чувство беспокойства. Иногда вам кажется, что вы в чужом теле или что им управляет кто-то другой. Временами вы теряете сознание. Вы не способны усидеть на одном месте и терпеть не можете женщин, которые считают себя сильнее мужчин.

Прошлое. Пять лет назад в госпитале, который принадлежал «Пентексу», появился Джон Доу⁸, попавший в ужасную автомобильную аварию. В связи с тяжелейшим состоянием, тело обложили льдом и отправили в ОСП «Пентекса» в Мехико-Сити. Потерпевший погрузился в кому, но докторам проекта «Илиада» удалось заштопать его. Врачи решили, что если им удастся превратить его в фомора, он сможет выбраться из комы, раз уж это сработало в предыдущем эксперименте. Сработало и в этом случае. Вскоре Недервич понял, кем его сделали, но вместо уныния, похоже, это вызывает в нём радость. Он наслаждается новыми силами и с удовольствием отдаёт компании долг за возвращение к жизни. К сожалению, он не помнит своего настоящего имени, так как в результате аварии потерял все воспоминания о прошлом. Недервич не оставляет надежды выяснить, кто он такой на самом деле.

Шарлин Брель

Должность: Гренадёр и агент «Илиады».

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 3, Выживание 2, Драка 2, Законы 1, Знание улиц 2, Компьютер 2, Лидерство 1, Скрытность 1, Стрельба 5, Уклонение 2, Фехтование 2.

Дополнения: Наставник 2, Ресурсы 4, Связи 1, Союзники 4.

Силы: Иммунитет к Делирию, Глаза Вирма.

Ярость 3, Гнозис 0, Сила воли 7.

Оружие: Брель вооружена крупнокалиберным пистолетом и вообще чем угодно, в зависимости от ситуации: от огнемётов и гранатомётов до противотанковых ракет.

Внешность. У Брель атлетическое телосложение и чёрные волосы средней длины. Она очень высокая, около шести футов двух дюймов. Шарлин никогда не носит платьев и в свободное от работы время предпочитает им майку и джинсы.

Советы по отыгрышу. Вы ненавидите «Пентекс», но работа вам нравится. Да, вы не очень-то хотите убивать, но ярость битвы захватывает, а ваши силы впечатляют. Возможно, это не та жизнь, о которой вы мечтали, но она явно лучше предыдущей. Поэтому вы стараетесь поддерживать хорошие отношения со своими сослуживцами. Вы много усилий прикладываете для создания подобия семьи, которой раньше были лишены.

⁸ Этим именем обозначается неизвестный или условный человек.

Прошлое. Брель всю жизнь была плохой девочкой, задолго до того, как попала в «Пентекс». В шестнадцать лет она бросила школу и отправилась в путешествие по стране со своим дружкой и его бандой байкеров. Он бросил её в Лос-Анжелесе без гроша в кармане и без крыши над головой. В скором времени она стала проституткой и пристрастилась к наркотикам. Как-то ночью к ней подошёл мужчина, который спросил, не хочет ли она заработать столько, сколько не может принести ни одна ночь. Она села в машину, где её вырубил хлороформом. Шарлин очнулась в залитой светом больничной палате; вокруг сгрудились люди в масках и лабораторных халатах. Они сообщили, что ей посчастливилось получить особый дар. Ей рассказали о новых силах и месте, которое она займёт в компании. Она хотела уйти, но её предупредили, что этого не допустят. С тех пор она смогла полюбить свою работу, но всё так же ненавидит «Пентекс».

Чудовища

Вуджанки

Фамул пробирался через грязные туннели так ловко, будто был рождён для этого. В глазах своего Улья, Септа влажного колодца, он только недавно стал взрослым. Юноша знал, что станет величайшим Танцором в истории. Он заставит трепетать глухых гару, ещё не познавших мощь Вирма. Но сейчас он должен открыть старые туннели, которыми не пользовались уже в то время, когда нынешние старейшины были детьми.

Отбрасывать грязь в сторону было легко: туннели были завалены только рыхлым илом и глиной. Но что это? Он услышал шум. Фамул осторожно двинулся вперёд и туннель вывел его в огромную пещеру. С трепетом он взирал на странные сооружения, не созданные природой, но и не творения человеческих рук. Фамулу они были совершенно неизвестны.

Он заметил человекоподобных существ в рясах. В сию же секунду они повернулись к нему, клаясь их зубов сливалось в безумную какофонию. Зубищи! Ряды кинжально острых клыков. И где их глаза? Это были не люди, а нечто иное.

Фамул развернулся и пустился в бегство по прорытому пути, извиваясь в узком туннеле как змея. Тщетно: в него ударила фиолетовая молния. Юноша упал без сознания. Хомуты, свитые из тонких нитей, опутали его и затащили назад в пещеру.

Вуджанки обыскали туннель и отложили кристаллические жезлы, всё ещё дымящиеся и потрескивающие фиолетовыми разрядами. Они подхватили Фамула и понесли его в пещеру. Куда и зачем, дано понять только вуджанкам.

Вуджанки — раса гуманоидных существ, живущая глубоко под землёй. Их цели неизвестны, но они явно служат интересам Вирма. Это странная раса, и даже Танцорам Чёрной Спирали про них почти ничего не известно. Множество бейнов подчиняются вуджанкам, но никто из них не раскрывал секретов этой расы чужакам.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Загадки 5, Медицина 5, Наука 5, Оккультизм 4, Питки 3, Расследование 4, Ремонт 2, Скрытность 2, Стрельба (жезлоподобные

устройства) 4, Уклонение 2, Языки 2.

Дополнения: Ресурсы 5, Союзники 5.

Дары: Мысленный контакт, Ментальный блок.

Ярость 0, Гнозис 9, Сила воли 10.

Атаки: Ложноножки (разные, в зависимости от выбранной формы; повреждения не осложнённые), укусы (острые зубы-кинжалы; Сил. + 2). Многие носят лазерные или электрические жезлоподобные устройства.

Фетиши: У некоторых есть самые причудливые фетиши — комбинация удивительной науки и магии. Среди них чужеродные медицинские приборы и поразительная, будто бы органическая, броня.

Внешность. Эти гуманоидные существа живут глубоко под землёй. Внешне они похожи на людей за исключением того, что чрезвычайно худы и высоки и у них нет глаз. Посторонним не понять способа, которым вуджанки «видят» — это нечто вроде экстрасенсорного восприятия. Оно позволяет им действовать в подземных жилищах, но иногда эта способность отказывает им на поверхности. Поэтому для путешествия «наверх» вуджанки берут с собой губителей-поводырей.

Огромный рот, полный больших зубов, практически делит их лица пополам. Кожа вуджанок светлого фиолетового оттенка. В их брюшной полости три больших щели: одна на спине и две тянутся от боков вперёд. Через открытые щели выделяется большой сгусток желтоватой клейкой протоплазмы. Выделяемое вещество используется глубоко под землёй в качестве источника энергии. Оно светится, его можно употреблять в пищу и из него делают инструменты и оружие. Вуджанки могут управлять веществом как эктоплазмой, создавая из него ложноножки любого вида и размера.

Вуджанки носят длинные плотные рясы, скрывающие щели от посторонних глаз.

Среда обитания. Вуджанки живут в развитых подземных городах, построенных неизвестным способом. Знания об этих городах, неведомых гару, сохраняются в кошмарах и историях, пересказываемых при свете костра. У вуджанок нет постижимой разумом морали, а их мысли чужды всем, кроме наиболее безумных (или просвещённых?) людей. Эти существа обладают развитой технологией, в чём-то превосходящей, а в чём-то уступающей человеческой. С помощью специальных источников вуджанки узнают о мире на поверхности.

Заметки для рассказчика. Вуджанки спокойны и обычно игнорируют людей и гару. Но если их провоцируют, они быстры и эффективны. Столкнувшись с превосходящими силами противника, они попытаются бежать. Вуджанки не способны говорить и общаются исключительно с помощью телепатии. Нет сведений о том, что они когда-либо работали с «Пентексом» или Танцорами Чёрной Спирали, зато они пользуются значительной властью над некоторыми губителями. Они могут создавать необычных фоморов с помощью отвратительных медико-химических методов. Вуджанки не выказывают эмоций, методично выполняя свои задачи.

Громовирмы

Прыгун был всего лишь щенком, но уже неплохо разбирался в жизни различных племён. Он знал, что его племя, Потомство Фенриса, состояло из храбрейших воинов. Также он знал, что Уктена подозреваются в связях с Вирмом. Как и вся стая, он не ве-

рил рассказам о подземных монстрах. Даже если они и существуют, то только потому, что Уктена призвали их.

Старейшины Уктена понимающе заулыбались, когда земля под ногами гару заходила ходуном. Прыгун почувствовал, что тоже расплылся в улыбке, как и всегда, когда ему предстояла драка. Деревья вокруг зашатались как от сильного ветра, хотя его шкуры никакой ветерок, колышущий листву, не коснулся. Зубы Прыгуна задрезались, а земля начала вспучиваться.

Там, где секунду назад стоял его друг Быстрые Когти, теперь устремлялась вверх раздутая колонна пятнистой плоти. Прыгун задрал голову, чтобы посмотреть на начало твари, и потрясённо увидел, как Быстрые Когти исчез в огромной как дом пасти. Отвратительный запах ударил в его ноздри одновременно с исчезновением вожака стаи, и Прыгун испустил в небо полный ужаса вой. Клыкастая пасть возвышалась на высоте двадцати пяти футов: Прыгун почувствовал сердцем, что Вирм возвестил о своём присутствии.

Но он был Потомком Фенриса, а значит бегство невыносимо. Если ему суждено умереть, пусть он погибнет от рук самого Вирма.

Не всегда и не во всём гару способны понять Вирма. Непонятны им и его громовирмы. Эти существа моложе большинства тварей Вирма, и лишь недавно были обнаружены в первый раз. По всей видимости, эти животные мутировали из пиявок или даже обычных земляных червей. Сегодня они стали серьёзной угрозой Гее и её защитникам.

Атрибуты: Следующие цифры описывают среднего громовирма двадцати пяти футов длиной: Сила 6, Ловкость 2, Выносливость 6, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Атлетика 3, Драка 5.

Ярость 6, Гнозис 0, Сила воли 5.

Уровни здоровья: ОК / ОК / ОК / -1 / -1 / -1 / -2 / -2 / -3 / -3 / -4 / -4 / -5 / -5 / Отключка.

Броня: Четыре уровня урона от каждой атаки просто игнорируются (удар соскальзывает с покрытых слизью сегментов ткани, из которой состоит эпидермис твари).

Атаки: Громовирмы защищаются, падая на противников (используя приём «Бросок»: если существо выбросит больше трёх успехов, противник считается бездвиженным, как при приёме «Захват»). Также они ударяют врагов кольцами своего тела (используя приём «Удар») или просто кусая их (приём «Укус», наносящий осложнённый урон).

Внешность. Громовирмы — огромные червеобразные чудовища длиной от пяти до пятидесяти футов и толщиной от нескольких дюймов до нескольких ярдов. Они выглядят как гигантские мутировавшие пиявки или земляные червяки с огромными зубами.

Среда обитания. Громовирмы рождаются в наиболее осквернённых Вирмом местах — на свалках токсичных отходов и заражённых радиацией областях. Как и у червей, из которых они мутировали, всё существование громовирмов сводится к еде и размножению. Они могут съесть в семьдесят раз больше собственного веса и добавить более половины съеденного к своей массе.

Громовирмы перемещаются под землёй ночью и спят днём. Когда эти безмозглые чудища выползают на поверхность в поисках пищи, они источают гнилостное зловоние. Известно, что они питаются только неосквернёнными деревьями и растениями.

Уктена считают, что впервые эти твари появились на месте ядерного испытания «Тринити». Они утверждают, что инкубационный период яиц громовирмов может достигать восемнадцати месяцев. Если они правы, то эти твари отъедаются, откладывают под землёй яйца и умирают быстрее, чем за двухнедельный цикл.

Уктена совместно с Потомством Фенриса (которое относится к ним с подозрением) тщательнейшим образом разыскивали червоточины громовирмов, желая уничтожить отложенные яйца. И хотя туннели удалось найти, никаких яиц там не оказалось. У Уктена Нью-Мексико есть жуткое подозрение, что яйца этих тварей слишком малы для обнаружения невооружённым глазом или превосходно замаскированы под частички земли.

Недавно обеспокоенные судьбой Геи Уктена решили выжечь почву этих туннелей. Они уверены, что уничтожение яиц намного важнее корней нескольких выживших здесь деревьев. Потомки Фенриса обратились к остальным с предупреждением о появлении почти неостановимых существ. А ещё они шепчутся об Уктена, которым слишком много известно про новых тварей, и удивляются, откуда те получили это знание.

Первый ронин

Клыки Ветру услышал пробившиеся сквозь окружающие деревья завывания и удивлённо притормозил. Это был не обычный и даже не издевательский вой. Что бы ни означали эти потусторонние звуки, смысл от него ускользал. Вскоре любопытство перевесило чувство опасности, и Клыки Ветру помчался навстречу повторившемуся вою.

Опушка, с которой раздался вой, оказалась безжизненной: ни единого движения в лесу, ни единого живого звука от лесных обитателей.

За спиной Клыков Ветру, оттуда, откуда он только что пришёл, раздалось глухое угрожающее рычание. Обернувшись, он увидел безволосую тварь и обнажил клыки в предупреждающем оскале: дерзкий метис готовился бросить ему вызов.

Метис шагнул вперёд, легко приняв волчий облик. Что-то было не так: отметины, которые противник носил на теле, выцвели от времени, но вполне очевидно, что некогда это были татуировки. Клыки Ветру почувствовал, как шерсть на шкуре встала дыбом — внезапно значение странных символов стало проясняться. На теле метиса было написано его собственное имя, а другие символы рассказали гару о том, какой будет его доблестная смерть. Клыки Ветру понял способ, которым хомиды отмечают дни и годы, он понял, что отметины на теле метиса объявляют этот день днём его последней битвы.

Это было невозможно: знаки были столь же стары, как и стоящий перед ним метис. Гару вспомнил о древних легендах и историях, которые рассказывал ему дедушка. «Ты... ты же миф!» — закричал он. «Страшила, чтобы пугать щенков по ночам. Ты не можешь быть настоящим».

Тогда Первый ронин усмехнулся, обнажив чёрные дёсны и несущие вполне реальную

опасность серебряные клыки...

«Ронин» — печально известное среди гару слово. Но легенды повествуют о Первом ронине, метисе, который отверг презиравших его племя и стаю и отправился искать собственный путь в мире. Большинство считает его всего лишь сказкой, страшилкой, призванной отвести волчат от глупого влечения друг к другу и напомнить всем гару, что ценой инцеста служит беда и позор.

Знак: Арун.

Племя: Неизвестно.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 6, Выносливость 5, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности: Атлетика 5, Бдительность 5, Выживание 5, Драка 5, Загадки 5, Запугивание 5, Знание животных 5, Инстинкты 5, Оккультизм 5, Скрытность 5, Ритуалы 5, Уклонение 5, Фехтование 5, Хитрость 5, Языки 5.

Дополнения: Личный тотем 10 (Вирм), Наставник 10 (если легенды не лгут, Первого ронина наставляет сам Вирм).

Дары: Все Дары племён гару, а также Дары Танцоров Чёрной Спирали, вплоть до четвёртого уровня включительно (бойтесь, по-настоящему бойтесь), Паническое бегство (за один пункт Гнозиса Ронин может обратить всех присутствующих гару в бегство, совершив бросок Силы + Запугивания против Ярости противников).

Внешность. Безволосый гару с бледной как лунь кожей, покрытой татуировками, которые текут и изменяются при движении. Символы чётко складываются в полное имя любого смотрящего на них гару, а также объявляют дату его смерти — ту самую ночь, в которую гару повстречался с Ронином. Первый ронин источает зловоние Вирма, которое способны почувствовать даже те, у кого нет чутья на Вирм. У Ронина нет ни единого качества, которое могло бы искупить его: ни сострадания, ни любви, одна только неослабевающая слепая ненависть.

Прошлое. Некоторые легенды утверждают, что Первый ронин был самым первым метисом, и все окружающие отвечали на его чудовищный облик только отвращением и презрением. Некоторые легенды утверждают, что он не хотел покидать гару, но был изгнан. Многие метисы могли бы войти в его положение, если эта версия истории верна.

Сказания описывают, как Вирм извратил Первого ронина обещаниями любви и семейной заботы. В те дни Вирм свободно спускался в Королевство Геи и ходил среди хомидов, как их друг. Легенды объясняют это тем, что тогда он не был настолько безумен, как сейчас. Согласно этим историям, Первый ронин стал самым первым гару, переметнувшимся на сторону врага, первым великим предателем Геи.

И во всех легендах говорится об отметинах, оставленных на Ронине Вирмом, ужасных татуировках, вгоняющих оборотней в безумие лисьего хвоста. Считается, что Первый ронин бессмертен, подобно вампирам-последователям Вирма.

Одно известно наверняка, существо по имени Первый ронин — это гару, но гару, воняющий Вирмом и находящий наслаждение в разрушении. Говорят, что у Ронина серебряные когти и зубы, которые не причиняют ему вреда. Говорят, что он охотится на гару-одиночек и на маленькие стаи и пожирает их, оставляя после себя только неясный запах порчи и кровавые следы. Лучше не упоминать о том, что, как говорят, делает Ронин с женскими особями. Некоторые вещи слишком ужасны, чтобы нор-

мальный оборотень думал о них.

Заметки для рассказчика. Если вы не хотите убить свою стаю, всегда честно предупреждайте её о приближении Ронина: одного только запаха будет достаточно. Никогда не говорите прямо о том, кем или чем является это существо: никто не должен быть в этом уверен. Соответственно, пусть тварь всегда нападает под покровом темноты. Если стае посчастливится серьёзно ранить Первого ронина, он буквально растворится в облаке ядовитого дыма. Первый ронин действительно бессмертен и может быть убит или пленён не больше, чем может быть убит или пленён бабайка.

Костяные вепри

Мы с Тёркисом Флаем собрались перехватить немного оленятинки в национальном парке «Смоки маунтин» и, значит, вышли к этому старому мартышкиному кладбищу. Тёркис Флай — он из местных — сказал, что это лежат те ребятки, что охотились на чероки, когда их изгоняли со Смоков... ну или пытались. Дохрена скверны Вирма, но олени её не чуют, так что какая разница?

Мы загляделись на луну: той ночью она была весьма ничего. А затем раздался шум, словно от кабана величиной с грузовик и бешеного как тысяча чертей. Одна из этих штук вылезла из земли, и ка-ак кинется на нас, а воняла она как миллион раздавленных опоссумов. А уж верещала так, что хоть стой, хоть падай. Ну я куснул разок-другой, и мои клыки начали гореть. Эт' как будто занюхнуть отбеливателя.

Тёркис Флай был с другой стороны и принял пару ударов, и дурных ударов из-за этих их бивней — должно быть в локоть длиной, мартышкин локоть, то есть. В ту ночь он отправился в Угодья. Сильно позже старый Влад Фюрстенбург из Серебряных клыков рассказал мне, что они ищут в могилах скверну Вирма, а затем пожирают, что самое осквернённое. Так что в уйме старых могил нет ни с полкосточки.

(Лопоухий (Джо Два-пера), народ Уктена, индейская деревня Оконелафти)

Изначально эти твари были обычными крупными животными, родственными тапирам ледникового периода и диким свиньям Северной Америки до прихода человека. Когда Вирм прибрал к рукам Центральноамериканское плато и осквернил населяющих его людей и животных, эти дикие звери начали превращаться в костяных вепрей, кошмарных слуг Вирма.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 8, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 0, Сообразительность 3.

Способности: Атлетика 5, Бдительность 2, Выживание 4, Драка 5, Запугивание 4, Инстинкты 3, Скрытность 2, Уклонение 3.

Дары: Регенерация (как у гару).

Ярость 5, Гнозис 2, Сила воли 3.

Уровни здоровья: ОК / ОК / -1 / -1 / -1 / -2 / -2 / -2 / -5/ Отключка.

Атаки: Бивни (Сила + 3), Бросок.

Внешность. Похожее на тапира создание, пахнущее могильной гнилью. Плоть на выступающих костях черепа настолько тонка, что многие гару считают, будто у твари вовсе нет кожи на голове, только голый череп. Мертвенно-бледная окраска костяных вепрей только подтверждает это мнение.

Среда обитания. Вепри живут стаями от трёх до семи членов; старые самцы, вытесненные молодняком, могут жить поодиночке. Стая представляет собой либо семейство, либо группу молодых самцов. Считается, что Костяные вепри размножа-

ются, как свиньи, хотя очевидцев этого ещё не было.

Вепри разрывают могилы в поисках осквернённых Вирмом костей, а затем пожирают их для восстановления сил. Сожрав человеческие кости, вепри получают столько Гнозиса, сколько было у человека при жизни. Для поддержания физического существования они едят плоть или мусор, предпочитая токсичные отходы.

Нападая, они атакуют бивнями. Кроме того, их плоть ядовита. Укусивший вепря гару должен сделать бросок Выносливости (сложность 6) или получить уровень осложнённых повреждений (Устойчивость к токсинам защищает от этого).

Костяные вепри почти всегда нападают на гару, а люди зачастую не замечают их или считают, что видят обычных животных (это работает подобно Делирию; но весьма многие индейцы всё-таки видят их истинный облик).

Большинство вепрей неразумно, но те немногие, что обладают сознанием, без сомнения являются злейшими врагами, подобно злодеям из «Скотного двора» Оруэлла. Их называют «вепри вуду». За каждую точку Интеллекта, которая у них есть, они получают один уровень волшебных Даров (если у вас есть книга правил «Маскарада», можно использовать Тавматургию). Вепри вуду скорее похожи на свиней, чем на тапиров.

Губители

Инкарны-мельины (Владыки тьмы)

Владыки тьмы — устрашающие духи-воины, состоящие на службе у Вирма. Они — величественные князья мира губителей. Их тринадцать, и у каждого собственный род деятельности.

Инкарны служат Вирму, пока не исчезнут или не будут поглощены своим повелителем. В таком случае Вирм выбирает подходящий на это место дух человека, посылает за ним губителей, чтобы «повысить» вне зависимости от того, хочет человек сотрудничать или нет.

Само собой разумеется, что если избранный дух находится в живом теле, то Вирм просто-напросто убьёт носителя, чтобы вытащить его.

В число мельинов входят:

Халиф боли, леди Эйф

Мельин боли ездит на жеребце, сделанном из ржавых брусков стали. Она вооружена парой стеклянных хлыстов, раскалывающих и ломающих, кромсающих и разрывающих всё, что попадёт под удар. В её огненно-красные локоны вплетены тысячи стеклянных шипов. Тряхнув головой, леди Эйф может отправить сотни стеклянных колючек, которые порвут нежную плоть врага в клочья.

У халифа боли бледная кожа и огненно-рыжие волосы, она улыбается, как будто ей известна какая-то тайна. Леди Эйф одета в кожаный БДСМ-костюм.

Герцог ненависти, лорд Сталь

Лорд Сталь целиком закован в оружейную сталь, а его лицо скрыто под чёрной, искажённой ненавистью маской. Он преследует своих врагов с неослабевающим упорством. Его глаза — две язвы гноящейся ненависти. У герцога высокий пронзи-

тельный голос. Ожидая перемены в его настроении, вокруг вьются губители мести. Его гигантский зазубренный клинок светится адским пламенем, предвещая беду. По пятам за ним следует запах горелого мяса.

Лорд Сталь передвигается на скакуне из металла. Железные крылья этого жеребца созданы в насмешку над Пегасом, одним из злейших врагов герцога.

Архиепископ сумасшествия, дож Клайпс

Одетый в чёрную с тошнотворно фиолетовым отливом рясу, дож принуждает встречающих целовать его склизкое фиолетовое кольцо. Поцеловавшему передаётся его безумие. Дож полностью выжил из ума. Он любит пытаться ради удовольствия и охотно отложит свои дела, чтобы искалечить или убить кого-нибудь. Клайпс устал жить, но слишком ленив, чтобы покончить с собой. Он позволяет сумасшествию завладеть сознанием, зачастую проводя долгие недели без единого проблеска мысли. Редкое утро проходит без того, чтобы дож не проснулся в окружении груды искалеченных тел.

Графиня вождения, императрица Элиара

Элиаре ведомы желания, пристрастия и слабости каждого. Она подталкивает людей пойти на риск и разжигает из неосознанных мечтаний кипящие страсти. Элиара часто добивается своего с помощью лживых обещаний. Императрица тесно сотрудничает с адвокатом Дюбуа, помогая ему распространять порчу. Внешность Элиары весьма андрогинна.

Адвокат извращения, камергер лжи, почтенный эсквайр Мэн Дюбуа

Одетый в поношенный и покрытый гнилой слизью костюм, адвокат Вирма не изучает дела, но в любой момент готов к схватке в зале суда. Он вербует честных политиков, мелких бюрократов и им подобных. Мельин извращения и обмана, он может заставить любую ложь, сколь бы нелепой она ни была, звучать убедительно.

Безымянный ангел отчаяния

Мрачный Безымянный ангел отчаяния незаметно нисходит к своим жертвам, окруженный туманным ореолом. Пищей ему служат тоска и отчаяние людей, готовых наложить на себя руки, и он нередко побуждает пойти на столь кардинальный шаг просто поддавшихся хандре. Считается, что Ангел способен одновременно находиться в нескольких местах. В отличие от остальных мельинов, Ангел не разговаривает, а общается с помощью передачи эмоций, как правило, отрицательных.

Рыцарь Энтропия, исчадьё Вирма

С окровавленными волосами и диким взглядом рыцарь Энтропия скачет на вороном клыкастом коне. На Рыцаре лежит печать Вирма, а на его щите изображён Чёрный дракон, который обвиняет и душит мир. Мельин энтропии и хаоса, он также несёт ответственность за гниение и способен взглядом заставить разлагаться живую и неживую природу. Этой инкарной невозможно управлять, можно лишь привлечь её к тому или иному месту. Рыцаря влекут чистые, достойные и прекрасные вещи, ожидающие его разрушительного поцелуя.

Вождь ярости, Хеллбрингер

Вождь ярости командует армиями Вирма, а также разжигает насилие и изыскивает способы сеять рознь в Королевстве людей. Драки, плохое обращение с детьми или женой, изнасилования — всё это его хлеб. Хеллбрингер не появляется без отряда жестоких губителей, скачущих на злобных тварях Вирма. Его арбалет выпускает болты со сверхъестественной силой: тот, в кого они попали, сходит с ума от ярости и бросается на соседа. Вождь нередко пользуется этим, чтобы провоцировать миролюбивых людей на яростную агрессию. Хеллбрингер получил своё имя, так как превращает жизнь попавшихся ему на глаза в ад на земле.

Хозяин застоя, лорд болезни, Турифуг

Турифуг ещё и мельин Апатии, в его ведомстве болезни, застой и лень. Он крепко держит новостные СМИ в когтях и с их помощью распространяет изоляционизм и отчаяние. Помимо этого он руководит загрязнением воды и сопутствующей деятельностью. Когда по вине Саддама Хуссейна произошла экологическая катастрофа в Персидском заливе, окружённый губителями Турифуг плескался в мерзостной жиже сырой нефти, торжествуя в объятых загрязнённой воды.

Он выглядит как высокий сухопарый человек с елейной улыбкой и прожилковатой кожей трупного цвета. Перемещаясь по Умбре, он вылезает из лужи слизи.

Повелитель Адского огня, Керн

Мельин и повелитель Адского пламени, он отвечает и за губительную радиацию. Рядом с Керном, который за прошлое столетие не пропустил ни единого испытания или применения ядерного оружия, нередко собираются атомные духи. Молва приписывает ему ответственность за начало цепной реакции в Чернобыле, вызванное ненасытным поглощением атомного пламени. Керн выглядит как тощий измождённый человек, у которого вместо кожи кипит лава. По Умбре он путешествует на колеснице адского огня, которая оставляет позади себя след из чёрного сернистого дыма.

Повелитель смога, лорд Чок

Лорд Чок — мельин смога, но также и проводник угнетения. Пешки из табачной и химической промышленности помогают распространению власти Чока, но настоящая его сила коренится в организациях вроде Морального большинства, которые стремятся ограничить свободу человека. Приторно-сладкий дым лорда Чока пьянит и дурманит, и он самоутверждается за счёт слабых и обманутых.

Грузный и пузатый лорд Чок похож на луковицу, которую окружает облако иссиня-серого дыма... и, путешествуя по Умбре, он появляется из дымного облака.

Коллум, лорд грязи

Как мельин грязи, Коллум управляет всеми сортами твёрдых отходов, включая нечистоты. Его влияние распространяется на канализации, поэтому он хранит множество тайн. Немалое количество сородичей клана Носферату в тайне почитают его, а он одаривает их забытыми предметами или животными, которых ему «вручили», спустив в унитаз. Особое удовольствие ему доставляет посылать духов нечистот в трубы с питьевой водой. Коллум близок к леди Юл. Нередко он оплодотворяет её отвратительные яйца, а иногда даже берёт родившихся детей под опеку.

Его вид вызывает тошноту — грубо слепленная из нечистот человеческая фигура. Едва ли не хуже распространяемое им мерзостное зловоние, которое оставляет в Умбре чёткий след. Речь инкарны напоминает болотное бульканье.

Госпожа токсинов, леди Юл

Мельин токсинов, Юл также занимается наркотиками и другими химикатами. Она обладает обширными знаниями в генетике и биохимии и то и дело пользуется для выполнения различных заданий биоформами с изменённой геной структурой. При наличии времени Юл способна радикально изменить любой живой организм, например, перевести дыхательную систему с кислорода на угарный газ. Леди Юл постоянно беременеет своими токсичными творениями, рождает их и начинает заново. Эти дети населяют её жестокое княжество в Малфеасе. Она распространяет влияние Вирма совместно с Элиарой и Турифугом.

Юл приложила руку к катастрофе на канале Любви.

Элементали Вирма

Эти элементали — гафлинги Вирмов стихий (см. главу 4).

Хоглинги (Смог)

Выглядят как густые клубы ядовитых испарений, которые зловеще тянутся к своей жертве.

Ярость 8, Сила воли 3, Гнозис 7, Энергия 40.

Чары: Покров (стоимость 1), Возрождение, Подъём (как у элементалей воздуха), Чутьё на аирты.

Фурмлиинги (Пламень)

Выглядят как фосфоресцирующие шары плазмы, жгучей как напалм.

Ярость 10, Сила воли 5, Гнозис 5, Энергия 30.

Чары: Вирмогонь (подобно Дару Танцоров Чёрной Спирали, стоимость 2), Чутьё на аирты.

Х'ругглинги (Грязь)

Выглядят как перекатывающаяся куча мусора. Направляясь к своей цели, они оставляют след из сочащейся слизи.

Ярость 3, Сила воли 9, Гнозис 5, Энергия 40.

Чары: Закапывание (стоимость 1), Зловоние (стоимость 1), Схождение лавины (стоимость 2), Месть Геи (стоимость 3).

Вакшани (Токсины)

Выглядят как безостановочно изменяющаяся лиловая жидкость с пятнами, венами и пузырящимися наростами.

Ярость 7, Сила воли 3, Гнозис 7, Энергия 40.

Чары: Агония (стоимость 1), Нестерпимая боль (стоимость 3).

Драттоши

Громовой Камень брёл по отравленной равнине Умбры. Уже некоторое время на глаза ничего не попадалось. Он даже задумался о причине подобного. И вдруг на другой

стороне равнины он увидел Кроличий Зуб. Как она здесь очутилась? Громовой Камень окликнул её и помчался навстречу.

Просветлев лицом, она устремилась к нему. Громовой Камень обнял подругу — и боль пронзила его ногу. Гару посмотрел вниз и увидел, как из песка появилась крабовидная клешня и впиалась ему в голень. Кроличий Зуб исчезла, оказавшись всего лишь иллюзией.

Замахнувшись для удара, гару почувствовал, как внутри него растёт и ширится пустота. Тварь не просто ранила его — она высасывала духовную сущность. Громовой Камень стремительно отсёк когтями клешню, разорвав связь. Но едва он отрезал одну клешню, как вторая проколола левую руку и снова стала вытягивать жизненную силу. Он должен был остановить это. Умбра не лучшее место для того, кто истоцил духовную энергию.

Не успел он сделать хоть что-нибудь, как другая клешня проткнула его, и ещё больше энергии утекло. Ярость затопила сознание Громового Камня...

Драттоши живут в громадных радиоактивных ямах, разбросанных на пространствах Умбры. Подобно муравьиному льву, они нападают на всех попавшихся в расставленную западню. Вырытые ими ямы наполнены токсичными испарениями и пылают огнём. Драттоши почти не выползают из логова, только на время питания.

Ярость 7, Сила воли 5, Гнозис 8, Энергия 30 + то, что было поглощено ранее.

Чары: Чутьё на аирты, Мечта-обманка (С помощью броска Гнозиса против Силы воли объекта драттоши вытягивает образ из его разума. Чтобы появилась иллюзия, необходимо потратить два пункта Энергии. Иллюзия может использоваться против нескольких жертв, но за один раз можно читать только один разум); Поглощение духовной сущности (Заклятье позволяет драттоши впитывать чужой дух, поглощая его Энергию или Гнозис. Отнятый дух восстанавливается медленнее обычного. Драттоши превращают Энергию и Гнозис жертвы в собственную Энергию. Они нападают, используя своё значение Ярости: за каждый успех вытягивается одна точка. Если украденную Энергию не использовать, она растворяется со скоростью пять пунктов в сутки.)

Внешность. Драттоши отдалённо напоминают крабов, только гигантских. Они полностью закованы в красновато-чёрный панцирь, покрытый колючими выступами. Многочисленные конечности оканчиваются острыми как шило клешнями, которые впиваются в тело жертвы. От панциря драттоши исходит пар.

Общие сведения. Драттоши обитают в ямах на территории Умбры. Немногие захотят лезть в яму просто так, поэтому драттоши используют приманку. Они создают иллюзию человека или предмета, чей образ взят из разума возможной жертвы. Только подпустив жертву к приманке, драттоши показывается сам и нападает.

Эти губители — хищники. Они разумны и даже могут общаться с гару и духами, но все их устремления нацелены на поглощение чужой энергии. Часто им очень хорошо известно не только о событиях, произошедших рядом с логовом, но и о делах в Королевстве. Драттоши покидают своё укрытие только в редких случаях.

Уралаты

Шерсть Дыбом всё не мог понять, чей это утробный лай он слышит. Это точно не гару. Шерсти Дыбом захотелось вернуться в родное логово, а не торчать в причудли-

вой и опасной Умбре. Проклятый теург! С какой стати он должен бегать туда-сюда, разыскивая для него фетиши?

Гавканье прозвучало вновь, на этот раз ближе. Шерсть Дыбом встал и направился к ближайшей гряде, чтобы посмотреть получше. В призрачном лесу кто-то был. Шерсть Дыбом забеспокоился. Аркан на Зверя ушёл в другом направлении и давно не появлялся.

С оглушительным лаем из леса вынырнула и понеслась, пощёлкивая когтями и панцирями, стая рептилий. Шерсть Дыбом узнал их — это уралаты, бронированные гончие ящерицы Вирма.

Их слишком много, у гару не было ни шанса. Он кинулся бежать, но поток губителей захлестнул его и зубы глубоко впились в плоть. Когти оборотня тщетно скребли по их панцирям. Он упал, погребённый под копошащейся горой уралатов.

Уралаты — губители, но некогда служили Вивер. Они полностью извратились и теперь бродят по пустошам Умбры, уничтожая на своём пути всех, кроме таких же служителей Вирма. В силу происхождения от Вивер, уралаты постоянно находятся в физической форме, но они обладают и способностями губителей. Чаще всего уралаты заселяют пустынные или гибельные места. Они склонны сбиваться в стаи.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 1.

Способности: Атлетика 4, Драка 4, Инстинкты 4, Уклонение 2.

Ярость 5, Гнозис 3, Сила воли 7, Энергия 50.

Чары: Чутьё на аирты, Закапывание (стоимость Энергии — 1 за ход; уралаты чувствуют себя под поверхностью Умбры как рыба в воде), Воплощение (стоимость Энергии — нет: это заклятье действует постоянно).

Внешность. Уралаты похожи на огромных гончих динозавров, чьи тела состоят из толстой панцирной брони. На бегу они наклоняются вперёд, щёлкая внушительными когтями.

Общие сведения. Уралаты опытные охотники, хотя и почти безмозглы. Всегда, за редким исключением, они нападают с выигрышной позиции, превосходя числом или беря врасплох. Излюбленная добыча уралатов — одинокие путники. Фрактальные пауки тоже им по вкусу. Они прячутся под землёй, а затем, уловив момент, одновременно набрасываются втроём-вчетвером на добычу и разрывают её на части.

Сеятели

Теодор ковылял по улице с грузом библиотечных книг. Он предвкушал, как доберётся до дома и погрузится в чтение. Ничто не доставляло ему такого удовольствия, как труды по истории.

Глядите-ка! Что это висит в воздухе? Рука? Теодор осторожно приблизился. Рука манила... но куда? Она парила в воздухе, никуда не показывая.

Теодор отложил книги, потянулся и дёрнул за руку. Она дёрнула на себя и утащила Теодора в место, окутанное туманами и кружащимися огоньками. Перед ним стояло ужасное чудовище, которое потрясало хирургическими и пыточными инструментами. Чудовище выглядело как смесь паука и летучей мыши.

«Ч-что?» — выдавил из себя Теодор, пока его голос не утонул в визге циркулярной пилы...

Сеятели — чудовищные губители, путешествующие в одиночку. Их цель — насильственное создание фоморов.

Ярость 8, Гнозис 7, Сила воли 8, Энергия 60.

Чары: Чутьё на аирты, Материализация, Возрождение, Оцепенение (Сеятель выпускает материальное облако газа, даже если сам он не материализовался. Успешный бросок Гнозиса по сложности, равной Выносливость + Атлетика жертвы (максимум 10) вводит её в состояние оцепенения; жертва совершенно усыплена и не может действовать в течение тридцати минут за каждый успех. Погрузив человека в это состояние, сеятель затаскивает его в Умбру и превращает в фомора. Чары стоят семь пунктов Энергии); Создание фомора (Сеятель наделяет человека силой Вирма, потратив пять пунктов Энергии и сделав бросок Силы воли по сложности Гнозиса цели; сеятель сам выбирает, какую способность получит цель); Рука извне (Сеятель хватает любое несопротивляющееся (или застигнутое врасплох) существо размером с человека или меньше и втягивает его в Умбру; это стоит пять пункт Энергии).

Внешность. Сеятели похожи на гибрид ящерицы, летучей мыши и паука пятнадцати футов высотой. Шесть хвостов бьют словно кнуты. У сеятелей можно увидеть подкожные иглы, заполненные светящейся зелёной пастой, или зазубренные циркулярные пилы. Вместо слов они издают оглушительный визг и рычание.

Общие сведения. Сеятели путешествуют в поисках извращённых Вирмом людей. Они редко задерживаются на одном месте надолго. Сеятели общаются на собственном языке и почти не имеют дел с другими губителями. Фоморы не способны вредить сеятелям, и, похоже, они не в силах отказать своему создателю.

Заметки для рассказчика. Сеятели особенно ненавидят гару и не переставая натравливают на них фоморов. Величайшим удовольствием для них является извращение возлюбленных своих врагов.

Фантазмы

Собирающая Смерть Вирму взглянула на землю, которая раньше принадлежала Гее, и обнажила клыки. За всю свою жизнь она ещё не видела места, настолько испорченного врагом. Груды людских отбросов покрывали землю, и только сильнейшие травинки могли пробиться через них. Нужда заставила её ходить на двух ногах, но она всё равно не понимала человеческих повадок.

Сам воздух смердел Вирмом, отвратительная смесь запаха разложения и чего-то ещё более мерзкого. Собирающая Смерть Вирму почувствовала, как шерсть на загривке встала дыбом, и поняла, что местность воняла Вирмом не только из-за мусора. Она — глаза-щёлочки, губы сомкнуты — оглядывала окрестности в поисках малейшего признака неприятеля. Никого не было видно, лишь гниющие отбросы вокруг.

Шелест, похожий на звук змеиных чешуек, трущихся друг о друга, дал ей знать, куда смотреть. Позади неё на грязной земле неистово кружились в хороводе железные банки и осколки стекла. Собирающая Смерть Вирму отшатнулась, но устыдилась своего страха и приняла сильнейшую форму — Кринос. Едва она поменяла облик, как вращающаяся грудa мусора сделала то же самое. Куча хлама медленно обрела уже знакомый ей облик. На этом самом месте стая уничтожила трёх фоморов — фоморов, чьи неупокоенные души вдохнули жизнь в приближающийся мусор.

Мерцающие в бледном свете Луны призраки шагнули к ней на ногах из бумаги и

стекла. Там, где находились бы глаза, будь противники живыми, можно было увидеть серебряный отблеск. Собирающая Смерть Вирму познала страх, и прежде, чем всё завершилось, познала ещё и боль, и смерть.

Фантазмы — это то, что осталось от неудачливых фоморов, попавшихся на глаза гару. Вечно злокозненный и вечно нацеленный на уничтожение всего созданного Геей, Вирм даже после смерти фоморов использует фантазмов для завершения своих планов.

Ярость 10, Сила воли 5, Гнозис 6, Энергия 50.

Чары: Материализация (стоимость 26, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 6, Драка 4, Атлетика 3, Уклонение 3, Фехтование 3), Чутьё на аирты.

Атаки: Тактика Фантазма зависит от характера вещества, с помощью которого он воплощается. Для примера, целиком состоящий из газет Фантазм будет стараться задушить гару (встречный бросок Ловкости + Драки против броска Выносливости + Уклонения жертвы, повреждения соответствуют Силе фантазма и подчиняются правилам по удушению или утоплению из книги правил «Апокалипсиса». Несмотря на то, что повреждения не осложнённые, гару не сможет излечить их, пока не избавится от фантазма). Состоящий из токсичных отходов губитель будет лезть гару в глотку (атакует по правилам для рукопашной схватки с броском на повреждение, равным половине Силы. Набравший не менее трёх успехов фантазм вливает токсичную жидкость в пасть гару. Наносятся осложнённые повреждения. В любом случае, когда жидкость попадает в пасть или глотку, повреждения нельзя поглотить).

Внешность. В Умбре фантазмы выглядят почти так же, как и в момент гибели: зияющие раны покрывают искорёженные тела, а крики боли не прекращаются ни на минуту. Эти создания не способны вселиться в живое существо, только в разбросанный людьми мусор — мусор, лежащий неподалёку от места их смерти. Поэтому все фантазмы выглядят по-разному. Один может казаться пародией на человека, скрученной из выброшенных банок из-под газировки, а другой — принять похожую форму из газет и конфетных фантиков. Кое-кто воплощается в битом стекле и автомобильных запчастях. Как-то раз тело фантазма целиком состояло из гнутых остатков набора столового серебра, найденного на свалке. Когда только возможно, эти бейны подбирают себе тело из твёрдых зазубренных обломков металла и пластика.

Общие сведения. Фантазмы получают только из тех фоморов, которые умерли от рук оборотней. Они одержимы болью и жаждой уничтожить гару в попытке облегчить свою муку. Духи сохраняют все воспоминания о жизни, прошедшей со времени извращения Вирмом. Они получают подобие жизни в Умбре и определённое влияние на физический мир. Фантазмы не властны выбирать место пребывания и могут материализовываться только там, где прервалась их первоначальная жизнь. Время от времени Танцоры Чёрной Спирали и другие агенты Вирма призывают их на помощь. Фантазмы охотно отзываются на зов, предвкушая освобождение из места своей смерти. Призванный фантазм нападет на любого противника по выбору агента Вирма, но только на одного; победив врага, он волен делать, что угодно. Большинство фантазмов испытывают наслаждение от убийства гару и даже Танцоров Чёрной Спирали.

У фантазмов весьма ограниченные умственные способности: по большей части они растрачивают Гнозис до тех пор, пока не растворятся в физическом мире и

вновь окажутся запертыми в Умбре, и только тогда восстанавливают его.

Фантазмы испытывают нескончаемую боль, а потому обладают феноменально высокой Яростью, но они настолько тупоумны, что редко способны превратить это в настоящее преимущество.

Заметки для рассказчика. Размышление — не для этих губителей; фантазмы почти безмозглы в своём желании уничтожить всех гару.

Злогневья

Гару, называемый Танцором, но больше известный по человеческому имени Стен Тайлер, жадно припал к реке Колорадо, с отвращением понимая, что даже её сладкие воды не могут избавить рот от кислого привкуса. Свет, пробивающийся сквозь деревья, был настолько ярким, что жёг глаза, и это тоже раздражало. Уже трижды за день разные члены септа спрашивали, всё ли с ним в порядке, так что Стен пообещал себе, что следующий, задавший этот вопрос, умрёт.

Тайлер потряс головой, удивляясь, как только его могли посетить подобные мысли. Дети Геи должны быть миротворцами, а не дикарями. Дикость лучше оставить Потомству Фенриса и Чёрным фуриям: среди этих племён достаточно машин для убийства. Одной мысли об этих племенах хватило, чтобы он зарычал: и почему они не могут оставить дурацкие разногласия и быть как все?

Оглянувшись через плечо, он увидел Песнь Грома, самую прекрасную из всех гару. Влечение к ней вновь наполнило Тайлера стыдом, и вновь вместе со стыдом пришла кипящая ярость. Его зрение поплыло в палящих лучах заходящего солнца, а в ушах запульсировала боль, когда она задала вопрос: «Прыгун, с тобой всё в порядке? У тебя болезненный вид. Прыгун, почему ты так на меня смотришь? Я что-то не то сказала?» Он больше не мог сносить эти покровительственные вопросы. Когда гару приблизился к перепуганной девушке, пена закапала с его губ — и это тоже бесило.

Вирм создал злогневья, чтобы превратить всех гару в безумцев. Их существование нацелено на то, чтобы повергать оборотней и людей в состояние неконтролируемого бешенства. В редких случаях злогневья могут заразить и другие создания Геи, обычно те, которые слишком приблизились к логову Вирма. Для людей, изучающих медицину и науку, воздействие злогневья похоже на невирусную форму бешенства.

Ярость 8, Сила воли 8, Гнозис 6, Энергия 60.

Чары: Чутьё на аирты, Возрождение, Одержимость, Буйство (Буйство позволяет злогневью увеличивать Ярость жертвы на один за каждый потраченный пункт Энергии. Злогневье может использовать Гнозис жертвы, чтобы питать эту Ярость, всё дальше и дальше уводя жертву от Геи).

Внешность. В Умбре эти губители выглядят как изрезанное чёрными молниями красное облако, кружащееся в воздухе. В Королевстве злогневья видны только после того, как им удаётся заразить незадачливого гару или человека.

Общие сведения. Злогневья охотятся на порождения Геи с начала времён. Их единственная задача — повергнуть гару в смертоносную ярость до полного изнеможения. Злогневья можно встретить в любом месте Геи.

Нашествия злогневий редки, но заражённый гару, которого вовремя не вылечили, оказывается навсегда потерян для Геи. Кое-кто возлагает на злогневья ответственность за переход племени Танцоров Чёрной Спирали на сторону Вирма, но бо-

лее старые и мудрые гару смеются над этим, ведь Танцоры способны на рациональное мышление, в то время как одержимый злогневьем только на убийство всех в поле зрения.

Одержимый злогневьем человек или гару теряет ясность мышления каждый день до тех пор, пока губитель не получит над ним полный контроль. Одержимость злогневьем — длительный и болезненный процесс, который один в один копирует симптомы приступа бешенства, вплоть до пены изо рта и слезящихся глаз. Одержимые гару и люди действуют иррационально, легче выходят из себя и, наконец, срываются в неконтролируемую и нескончаемую ярость.

Получив контроль над жертвой, злогневье не переставая питает Ярость своего носителя, поддерживая его в состоянии бешенства, пока тот не окажется на грани смерти от истощения. Если жертве выдастся возможность отдохнуть, дух снова начнёт подпитывать носителя, ввергая гару или человека в бешенство снова и снова, пока смерть не покажется благословением.

Лучший способ победить злогневье — выйти в Умбру, где можно увидеть сущность губителя: облако боли и страданий вокруг жертвы, которое беспокоит её и толкает к смерти. Злогневья избегают прямого столкновения до последнего, вступая в бой только когда носитель уже мёртв. Если духу представится возможность сбежать, он не преминет ей воспользоваться, скрывшись в другой части Умбры.

Заметки для рассказчика. Злогневья можно победить только в Умбре, где они отчасти уязвимы. Обычно эти губители изо всех сил стараются остаться незамеченными, пока у одержимого не останется шансов на спасение. Вселившись в жертву, злогневье сразу же уводит её из стаи.

Оазисы

Кусающая Пиявок вымоталась и хотела пить. Весь день она провела в городе, разыскивая укрытия кровососов, чтобы перебить их как можно больше. Сегодня ей повезло: в доме была не только пара пиявкиных слуг, но и сама пиявка. Слуги умерли сражаясь, а визжащий кровосос окончил своё жалкое существование под солнцем, которое выжгло иллюзию жизни из его смердящего, кишащего опарышами трупа. Отличный выдался денёк.

Город смердел Вирмом, а Кусающая Пиявок страсть как хотела поспать в безопасности. Держа нос по ветру, она разыскивала местечко для отдыха, где могла бы спрятаться от гнилушек, которые скоро начнут на неё охоту. Через несколько кварталов она вышла к крошечному лесопарку. Вирм не успел извратить струйку воды, текущую через него, и даже пристальный взгляд не находил ни малейшего следа мусора или человеческих отходов. Она нашла настоящий оазис. Гея благоволит своим воинам.

Кусающая Пиявок отлично спряталась, смыв запах в чистой воде и найдя убежище под кустами у потока. Даже в пригороде не помешает осторожность. Когда она закрыла глаза, её тело пронзил первый приступ боли. Горячка пронеслась по животу и конечностям, и она поняла, что обманулась: никакого оазиса не было, только смертельная западня.

Кусающая Пиявок вскочила на ноги и уставилась на загрязнённую Вирмом землю, на которой лежала. Отравленный сад показал изнанку. Кустарник, под которым она укрылась, был чёрным и безжизненным. Вода, в которой она искупалась, была покрыта

радужной масляной плёнкой, почти скрывающей под собой грязь. Кусаящая пиявок попыталась завить, чтобы предостеречь других гару от посещения этого места, этого призрака жизни. С её окровавленных губ сорвался лишь кашель. Отрава в теле жала её сердце; мир начал угасать.

Оазисы — это то, что осталось от давно разрушенных Вирмом каэрнов, крошечных источников жизни, которые стали отравленными пустырями. Обычным людям эти места кажутся парками или свалками, но населяющие их губители заставляют гару считать, что они нашли безопасное убежище.

Ярость 4, Сила воли 8, Гнозис 5, Энергия 150.

Чары: Мимикрия (За пункт Энергии в день оазис может имитировать долину или ручей, чтобы соблазнить гару на отдых в своих объятиях. Сам по себе оазис не может причинить вред человеку или гару, но может привлечь других губителей, свободно передавая им свою Энергию для нападения на оборотней. Для восстановления потраченной Энергии оазису достаточно, чтобы в его пределах нападали на врагов Вирма); Лунный мост (преданные Вирму гару могут воспользоваться оазисом как Лунным мостом и попасть в другие осквернённые области (как с помощью каэрна первого уровня). Воспользоваться таким Лунным мостом может любой гару, но ему вряд ли понравится успешный результат: большинство попадает через Мост на огромную нелегальную свалку токсичных отходов).

Внешность. В Умбре оазис показывает свой истинный облик: пустырь с загубленными Вирмом деревьями и водой, наводнённый бесчисленными губителями почти любых типов. В Королевстве же он выглядит приятным местечком, до которого ещё не дотянулся Вирм и его слуги.

Общие сведения. Оазис существует только для того, чтобы заманивать неосторожных гару и вести их к смерти или извращению. Для этого он кажется привлекательным и наделяет других губителей возможностью уничтожить или соблазнить неосмотрительную стаю.

Зашедший в оазис гару не обязательно тут же умрёт, но точно пострадает от внешнего воздействия. В большинстве случаев в оазисе есть губители, которые охотно вселятся в гару-простофилю.

Оазис — крупный дух, способный скрывать как своё присутствие, так и присутствие других губителей. Сам он не может напасть, но даёт кров тем, кто может. Почти всегда поблизости от оазиса можно встретить нескольких Детей Трущоб или других пасторалей, подпавших под власть Вирма. Некоторые утверждают, будто оазисы — побочный продукт жизнедеятельности больших групп таких трущобных духов.

Заметки для рассказчика. Эти губители исключительно редки и не должны использоваться направо и налево.

Ноктюрны

Великая Мудрость никак не мог понять, что случилось со щенком. Всего два дня до его обряда посвящения, а он угрюм и злится по любому поводу. Его приятели утверждают, что он ворочается во сне и стонет из-за кошмаров. Но ведь щенок важен. Пророчества указывают, что через много лет он поведёт за собой септ. Да Серебряный ли он клык?

И тут Великая Мудрость понял. Щенок важен, ему суждено стать великим. Поэтому и его сны важны и живут собственной жизнью. Жизнью, открытой влиянию из Умбры.

Великая Мудрость подождал, пока щенок снова забеспокоится во сне. Затем гару склонился над ним и перешёл в мир духов. Он был прав: щенок действительно могуществен, ибо вокруг его сна сформировалась химейра. Там и была она, Ноктюрна — причина страданий щенка.

При виде Великой Мудрости она яростно закричала. Ночной ведьме придётся сражаться, чтобы сохранить своё драгоценное логово...

Ноктюрна, или ночная ведьма, извращает надежды и сновидения. Этот дух путешествует по Умбре в поисках спящих людей. Найдя того, чей спящий разум привлечёт её, ноктюрна пробует направить сон по более мрачному курсу. Если сон о достатке и благоденствии, ночная ведьма может извратить его так, что спящий приобретает богатство, только чтобы потерять его из-за предательства возлюбленного. Сон о любви может превратиться в жуткий кошмар, в котором любимая отвергает и высмеивает спящего. Какой бы ни была фантазия, ноктюрна сведёт сон к гнетущей и безнадёжной ситуации.

Ярость 7, Сила воли 7, Гнозис 6, Энергия 35.

Чары: Искажение сна (Стоит один пункт Энергии; чтобы извратить сон, бросьте Гнозис ноктюрны против Силы воли жертвы — нужен один успех. За каждую пятёрку искажённых снов ночная ведьма получает пять очков Энергии), Материализация (Стоит 11 пунктов Энергии; Сил. 4, Лов. 2, Вын. 2, Драка 3).

Внешность. В материальном облике ноктюрна выглядит ужасающе прекрасной женщиной с косматой гривой волос, острыми когтями и наполненным гноем ртом.

Общие сведения. Ночные ведьмы — искажённые сны Вирма. Смысл их существования в извращении чужих сновидений. Если спящий не поддаётся вызванной ведьмой ненависти к самому себе, она может предстать перед ним во плоти. Тогда она нападёт на человека, чтобы разорвать несчастного на части.

Ноктюрнам особенно нравится найти химейру, где они могут устроить себе логово, рыская по снам людей и мало-помалу превращая их в кошмары. Если ночная ведьма устроила себе гнездо в мире снов, прогнать её становится очень сложно. Оттуда она будет преследовать людей во снах. Психоанализ здесь не поможет, ибо она обитает во сне физически: бубнёж психоаналитика ей не вредит. Изгнать или уничтожить ведьму можно только сразившись с ней в умбральном мире снов.

Куколки из мяса

Линда прогуливалась по парку. Был чудесный денёк. Солнышко пригревало, его лучи падали на осенние листья, и те вспыхивали всеми своими цветами. Линда обожала осень.

Из кустов раздался тихий писк. Затем на свет вышел игривый котёнок. Линда обожала котят. Она вытянула руки и ласково подозвала его. Котёнок тут же подошёл, похоже, он совсем не боялся людей, как некоторые коты.

Откуда этот запах? С чем играл этот котёнок? Зверёк полоснул Линду когтями, и она вскрикнула от боли. Для такого возраста когти были слишком острые. Кожа оказалась разрезанной. Присмотревшись к котёнку, Линда поняла, откуда взялся запах.

Там, где крысы объели гниющую плоть, обнажились рёбра. Пирующие опарыши ползали по краям раны, пока котёнок скакал туда-сюда.

Невероятно — он был мёртв! Линда попятилась, но споткнулась обо что-то и упала на землю. Это оказался другой котёнок, тоже разлагающийся и к тому же мокрый. Между когтями, которыми он начал царапать лицо девушки, застряли обрывки холщового мешка...

Эти духи воплощают осквернённую невинность. Куколки из мяса бродят по Умбре в поисках юных созданий (как людей, так и животных), которые умерли несправедливо. Куколка способна вселиться в любое существо от утопленного котёнка до девочки, забитой насмерть отцом.

Ярость 9, Сила воли 5, Гнозис 4, Энергия 15.

Чары: Чутьё на аирты, Покров плоти (Стоит один пункт Энергии; если с момента смерти прошло менее минуты, дух может вселиться в только что освободившееся тело. Вселение происходит без сопротивления. Завладев телом, куколка из мяса будет причинять боль и страдания живым).

Внешность. Недавно погибшее тело.

Общие сведения. Куколки жаждут юной плоти. Единственное их желание — завладеть ей и нести возмездие обладателям «настоящих» тел. Они не настолько сильны, чтобы отобрать тело у живых, поэтому они ищут мёртвых. Куколки вселяются в свежие трупы детей или молодых животных.

Поодиночке куколки из мяса достаточно слабы, но, как правило, ходят группами. Так как их тела уже мертвы, куколки неумолимо нападают, пока их носитель не будет полностью уничтожен. Поэтому даже группа куколок-«котят» может представлять немалую опасность.

В легендах говорится, что когда Гея решала, какие духи будут жить во плоти, а какие будут бестелесными, куколки получили нематериальное существование. Но они взбунтовались и обратились к Вирму, чтобы получить желаемые тела. Это духи незрелости, и они жаждут только детские трупы.

Заметки для рассказчика. Куколки из мяса могут быть чрезвычайно жуткими и жалобными детьми или зверятами, которые приманивают персонажей, чтобы убить их. Но они могут быть и тошнотворными зомби.

Сумеречные пауки

Цветущее Дерево шла со своей стаей вслед за умертвием. Затянутый в кожу вампир пообещал стае гору мяса и дичи, если они будут сражаться на его стороне, и они настолько нуждались, что ответили согласием. Они перекинулись в Кринос, чтобы было проще взбираться по лестницам склада, в котором, по словам Рипа, маг устроил свою лабораторию.

Рип шёл впереди, одинокая бледная фигура среди пятерых людей-волков. Он попробовал открыть замок украденным ключом. Дверь отворилась в темноту — и он растворился в ней. Вдруг завывала сигнализация, и невидимые руки столкнули на пол огромный глиняный горшок.

Мириады тонких теней обступили бруху и его соратников. Он выругался и рубанул по ним ножом, не обращая внимания на выпавший из рук пистолет. Твари карабкались на пяти лапах, царапая лицо и рот Деревца. Она перекинулась в Люпус и бросилась на

них под защитой густого меха.

Она врезалась в Мышелова, кувыркнувшегося, чтобы сбить белесых противников. Он пролаял волшебные слова, чтобы пробудить принадлежащий ему амулет: вскоре духовная сила полыхнула по его меху. Твари дошли с невероятной лёгкостью, но их было много.

Деревце стряхнула со шкуры очередную порцию и увидела, как Рип раздавил ботинком последнего врага. Он схватил с верстака горелку и опасливо поджёг её. «Чёртовы пиявки, — подумала Деревце, — уж они-то знают, как обращаться с инструментами». Пламя прошло по полу, поджигая чудовищных пауков, и обожгло руки вампира. «У, Каин!» — вскрикнул Рип. «Все в порядке?»

«Угу, зашибись», — отозвался Десять Быков, усевшийся в Глабро на врага. «Так где сокровища, которые ты обещал?» Пока остальные исцеляли порезы и ушибы, оставленные пауками, они обшарили комнату. К своему ужасу Цветущее Дерево поняла, что это были отрезанные человеческие кисти, оживлённые магией. Она подумала, что ни один гару не совершал подобного. На полу она увидела горелку, брошенную Рипом. Сжимая её во рту, Деревце подумала, что здесь есть и другие твари, боящиеся огня, и сейчас она разберётся с одной...

Эти жуткие создания довольно невелики, от десяти до тридцати сантиметров в диаметре. У них от пяти до десяти конечностей. На самом деле сумеречные пауки — это отрубленные человеческие кисти или пары кистей. Они размножаются, нападая на людей и отнимая у них себе подобных. Обычно люди сопротивляются...

Атрибуты: Сила 1, Выносливость 1.

Ярость 0, Гнозис 0, Сила воли 1.

Атаки: В бою против сумеречных пауков, для начала определите их количество. Они нападают стаями: считайте их атаки за одну, бросая столько костей, сколько пауков в стае.

Внешность. «Новорожденные» пауки неуклюжи, так как человеческая рука не предназначена для свободного перемещения, но с возрастом они меняются. Постепенно пальцы смещаются либо радиально, либо симметрично как лучи морской звезды или змеехвостки. Культия становится чувствительной к вкусу и запаху, а на месте полупрозрачных ногтей появляются пять фасеточных глаз.

Общие сведения. Пауки обычно нападают ордами и способны испугать до полу-смерти. Описывая эпизод, подчеркните то, чем эти твари были раньше. Пауки из лап гару ещё страшнее и напоминают тарантулов.

Ходят слухи, что прародителем этих тварей была рука, вымоченная в настое для бальзамирования. Если это правда, то где-то бродит изначальная кисть. Безусловно, её потомству, в отличие от потомства Каина, до этого нет никакого дела.

Сумеречные пауки — волшебные создания, полученные с помощью тавматургического ритуала третьего уровня, называемого некромахией. Для его проведения тавматургу необходимо незначительное количество крови вампира, желательно, виновного в диаблери. Если это невозможно, подойдут кровавые слёзы, но тогда пауки будут неважными бойцами. Чтобы наделить отрубленные руки силой, магу необходимо совершить длительный ритуал, но пауки могут производить потомство и самостоятельно. Чернокнижник просто бросает кисти рук в кувшин, где обитают пауки, предоставляя остальное «природе».

Пауки не обладают разумом и не знают о тактике. У таких небольших созданий нет уровней здоровья: любой удар убивает их, а оружие, бьющее по площадям, по возможности убивает сразу нескольких.

Сумеречные пауки способны видеть и действовать в темноте и даже под водой. Они не посещают мир духов и даже не подозревают о нём.

Шопоголики

«Джеки такая раздолбайка! Типа она как бы только и делает, что зависает в ТЦ! Слушай, она меня сегодня спросила, ну типа, когда контроша по тригонометрии, и я ей такая говорю: „Она была на прошлой неделе!“»

Жертвы одержимости губителем-шопоголиком тупо бродят по торговым центрам, с жадностью глазая на вещи, которые им не по карману, и прожигая жизнь под светом люминесцентных ламп. Фоморы-шопоголики зачастую воруют из магазинов и пренебрегают своими обязанностями, всё время околачиваясь в торговых рядах. Думаем, вы знаете типаж.

Ярость 2, Сила воли 3, Гнозис 4, Энергия 10.

Чары: Одержимость, Истощение Ментальных Атрибутов (Цена Энергии 5 за неделю; лишает носителя одного уровня Ментального Атрибута в неделю, превращая его в 10 очков Энергии для духа. Потеря точки Атрибута происходит за неделю), Чутьё на аирты.

Внешность. Медлительная бесформенная губка, парящая в Умбре неподалёку от жертвы.

Общие сведения. Этот губитель сначала вытягивает из жертвы Интеллект со скоростью одна точка в неделю, затем Сообразительность и, наконец, Восприятие. Полученные Атрибуты дух превращает в Энергию. Когда духу надоедает управлять безмозглой оболочкой (как правило, ему хватает одного-двух месяцев), он уходит. К этому времени, впрочем, жизнь носителя уже пошла под откос. Молодые гару тоже не застрахованы от такого рода одержимости. У шопоголиков нет эффективных способов сражаться, поэтому при столкновении в Умбре они убегают.

Хищники

*Just like a car crash, just like a knife, my favorite weapon
is the look in your eyes.
(Ministry, “Stigmata”)*

Этот губитель даёт ответ на вопрос тех игроков, которые удивляются, почему у того убожества в углу всегда есть сексуальный партнёр. Хищник питается сексуальным желанием, но не естественным влечением и симпатией, а отчаянием и желанием покорять. Их тянет к людям с сексуальной неудовлетворённостью, перешедшей в озлобленность, они вселяются в них и приводят к мерзейшим извращениям.

Ярость 5, Сила воли 6, Гнозис 5, Энергия 20 (+ 3—10 за покорение)

Чары: Одержимость, Чутьё на аирты, Улучшение (Цена 3; губитель за три пункта Энергии в неделю даёт своему фомору три точки Хитрости. Он также может увеличить Внешность своего носителя на точку за дополнительные два пункта Энергии в неделю до максимума в четыре дополнительных точки).

Внешность. Хищники представляют собой причудливые цветы с ногами. Как

правило, на ногах красуется обувь в стиле садо-мазо.

Общие сведения. Со своего фомора дух кормится тремя способами: энергией полового акта, болью любовников, использованных и брошенных, и горячей похотью самого носителя. Если над губителем не возобладать, фомор доходит до изнасилования и даже убийства.

За каждую «любовь», которой добивается носитель, хищник получает минимум три пункта Энергии, и он всегда хочет ещё. В зависимости от того, насколько дурно фомор обращался со своим партнёром, губитель может получить до 10 пунктов Энергии. Одержимый более года человек проявляет такие сексуальные девиации, что и Фрейду не приснится.

Хищники презирают созданных «Пентексом» соблазнитель и направляют против них своих фоморов. «Пентекс» пытался привязать хищников к своей косметике, но губители отказались сотрудничать. Надо заметить, что хищники не имеют ничего общего с сексуальностью и влечением, будь оно гетеро- или гомосексуальным. Боль — вот их вотчина.

Соглядатаи

I watch you eat, I see you sleep, I see you in between your sheets, oh, no, there I am...
(Concrete Blonde, "Over Your Shoulder")

Соглядатаи — слабенькие духи, чьё единственное явное предназначение — вести разведку для сильных. Более могущественные губители могут награждать или наказывать соглядатаев с помощью Энергии, которой они кормятся.

Ярость 2, Сила воли 4, Гнозис 7, Энергия 30

Чары: Чутьё на аирты, Возрождение, Доклад (ментальная связь с хозяином; стоит пункт Энергии в ход), Хрустальный шар (Стоит пункт Энергии за сцену; позволяет губителю «заглядывать» в материальный мир и использовать Дар «Запах истинной формы»).

Внешность. В Умбре они выглядят как неуклюжие тонкие существа с глазами-бусинками.

Общие сведения. Представители физического мира не могут видеть подсматривающих за ними соглядатаев без использования Даров «Биение незримого» или «Умбральный взгляд», но некоторые гару (чей Гнозис 7 или больше) могут чувствовать себя неуютно под их пристальным взглядом.

Через длительное время это чувство усиливается до предела. Под бдительным наблюдением гару, у которых нет необходимых для обнаружения своих мучителей Даров, даже могут медленно сходить с ума. Взгляд соглядатаев может пощипывать, покалывать и даже обжигать тех, кто способен его почувствовать, но физического вреда он не наносит.

Чаще всего соглядатай привязан к определённому губителю или другому хозяину (возможно, к Танзору Чёрной Спирали), получая Энергию в обмен за слежку. За одно задание покровитель обычно выдаёт соглядатаю от пяти до десяти пунктов Энергии и больше, если на слежку потребовалось дополнительное время. Но если соглядатай как-либо подводит хозяина, тот лишает его от пяти до десяти пунктов, возможно, временно его уничтожая.

Эти трусливые губители не приспособлены для драки и удирают с помощью Чар «Возрождение» при обнаружении.

Фетиши

Фетиши, о которых здесь рассказывается, часто используются Танцорами и даже фоморами. Обычно они созданы путём болезненного перенесения духов в предмет-темницу. Впрочем, губители охотно идут на это, ожидая, что принесут окружающим горе и страдания.

Фетиши Чёрных Спиралей

Лампа губителей

Уровень 2, Гнозис 5

Лампа губителей сделана из стали, на которую нанесены особые знаки. Получив приказ (приказ должен быть произнесён на гэльском или пиктстском), лампа излучает свет неестественно лилового оттенка. Попавшие в её лучи духи становятся видимыми. Как мотыльки, они летят на свет лампы, движимые либо некоей силой, либо любопытством.

Губителей меч

Уровень 6, Гнозис 7

Танцоры Чёрной Спиралей пользуются прекрасно изготовленными губительскими мечами. Они почти как серебряные мечи, но даруют другие силы. Кроме того, что фетиш даёт дополнительную точку в Фехтовании, он позволяет мечнику высасывать из целей Гнозис, чтобы воспользоваться им самому. Бросьте Гнозис меча против Гнозиса цели (только после успешного попадания, нанёсшего по меньшей мере один уровень повреждений после поглощения). Сколько выпало успехов, столько Гнозиса отнято. В одной сцене меч можно использовать против каждого противника только единожды.

Кисточка древних

Уровень 1, Гнозис 8

С помощью этой небольшой кисточки, также известной, как кисть предзнаменования, Чёрные Спиралей, чьими руками водят предки, могут рисовать замысловатые и точные изображения. Эти картины часто передают содержание того, что случилось, и того, чему ещё предстоит случиться. Чтобы проникнуть в смысл рисунков, необходим бросок Интеллекта + Загадок (сложность 7).

Бивень Чурйурока

Уровень 5, Гнозис 9

Этот чёрно-пурпурный бивень принадлежал твари Вирма. Чёрные Спиралей убили её из-за того, что она пыталась сожрать одного из Танцоров. Говорят, что есть ещё семь таких бивней (у твари было четыре пасти). Длина бивня около двух футов. На острие надет платиновый шарик, а сам бивень полностью покрыт резным орнаментом. Один раз в полнолуние с помощью бивня можно призвать червя гнездовья. Губителя необходимо задобрить, принеся гару в жертву (даже если это будет призывав-

ший). Затем червь выполнит для призвавшего задание, на которое требуется не более суток.

Гибельная трещотка

Уровень 3, Гнозис 6

Этот фетиш сделан из хвостовой трещотки существа, похожего на гремучую змею; трещотка насажена на рукоять из орешника. Фетиш обладает силой отпугивать животных в зоне слышимости. Гару (кроме держащего трещотку) тоже могут испугаться и убежать: киньте Гнозис гибельной трещотки против Силы воли жертв(ы). Количество успехов — число ходов, которые цели(ь) будут убежать.

Делириумная маска

Уровень 2, Гнозис 7

Этот каменный шлем закрывает лицо целиком. Любой надевший маску может вызвать у отдельной жертвы Делирий, даже не являясь гару. Выбранная жертва будет реагировать на носящего маску, как будто это оборотень в Криносе, даже если это не так. Как правило, на лицевой части маски вырезан устрашающий демонический лик.

Дьявольский хлыст

Уровень 2, Гнозис 6

Это щупальце губителя зачаровано, чтобы существовать в материальном мире. Там, где оно было оторвано от духа, приделана рукоятка. Хлыст полностью чёрный, скользкий на ощупь, около пятнадцати футов в длину.

Теперь в дьявольском хлысте живёт младший губитель, наделяя его способностью оживать по приказу. В бою хлыст крутится и щёлкает, как живой. Дьявольский хлыст действует точно так же, как если бы Танцор пользовался обычным кнутом, но даёт ему две дополнительные кости на Фехтование. Своим ударом он сбивает оглушённого врага на пол, если тот не сделает успешного броска Силы воли против сложности, равной Гнозису хлыста.

Говорится, что некоторые из дьявольских хлыстов при ударе издают звуки, похожие на человеческий хохот.

Волшебный блевун

Уровень 4, Гнозис 5

Волшебный блевун сделан из человеческого черепа. Для удобства переноски сверху к нему приделана ручка. Нижняя челюсть привязана к остальному черепу кожаными ремнями. Глаза блевуна горят красным, а челюсть двигается сама по себе. По приказу череп извергает вперёд вонючую струю токсичных отходов. Любой, кто попадёт под эту мерзость, получит биохимический ожог. Рана отнимает три уровня здоровья (сложность 7).

Побочный эффект, проявляющийся только спустя недели, заключается в том, что попавший под струю блевуна заболевает. Пострадавший должен либо излечиться с помощью Даров «Прикосновение матери» или «Устойчивость к токсинам», либо получить какую-нибудь болячку (по выбору рассказчика; не стесняйтесь быть погаже).

Рубин души

Уровень 5, Гнозис 7

Рубин души просто огромен. Стоимость драгоценного камня едва поддаётся вычислению, но главная его ценность — содержащаяся внутри сущность Танцора Чёрной Спирали. Рубин даёт своему владельцу телепатические советы, более того, обычно у него есть ряд Знаний (определяются рассказчиком), которыми он может поделиться с хозяином. Умерший гару также может посещать владельца фетиша во снах, давая намёки о будущем.

Сеть для духов

Уровень 3, Гнозис 5

Сеть для духов напоминает невод. Её можно раскинуть на несколько сотен ярдов. В Умбре сеть не видна и может пленять окрестных духов. Чтобы выбраться из сети, дух должен сделать бросок Ярости (сложность 9). Если получено более трёх успехов, сеть порвана духом, а сложность дальнейших попыток побега снижается на один. Дыра появляется в материальном мире, как и очертание попавшего в сеть духа.

Сердце Тамбертейла

Уровень 2, Гнозис 7

Это мумифицированное сердце теурга Фианна. Теперь в нём содержится губитель. Сердце бьётся, когда опасность рядом. Кроме того, ему можно приказывать отогнать враждебных духов; тогда оно отбрасывает красноватый отблеск и издаёт пульсирующий звук.

Умбрафон

Уровень 1, Гнозис 3

Этот фетиш распространён среди Танцоров, работающих на «Пентекс». Это сотовый телефон, по которому можно звонить в Умбру и из Умбры. Другого предназначения у него нет. Кое-кто заявляет, что по Умбре курсирует несколько телефонных справочников с номерами сотен губителей, духов Вивер, Стеклоходов и Танцоров Чёрной Спирали.

Умбраскоп

Уровень 2, Гнозис 4

Умбраскоп позволяет гару заглядывать в Умбру, не заходя в неё. Обычно Умбраскоп помещается в бинокле или ручном телескопе.

Китель Вирма

Уровень 3, Гнозис 6

Этот кожаный китель покрыт таинственными рисунками. При поглощении урона одеяние добавляет три кости к Выносливости. Китель меняет форму вместе с владельцем и сохраняет свои свойства в Умбре. Если ранение проникает даже сквозь китель Вирма, он издаёт оглушительный вопль боли, и по нему начинает струиться алая кровь.

Кинжал из клыка Вирма

Уровень 3, Гнозис 6

Считается, что эти ножи сделаны из гнилых зубов Вирма, выпавших или выдернутых и превращённых в оружие. Будь они настоящими зубами, они были бы настоящей редкостью, но на самом деле эти «реликвии» весьма распространены. Кинжалы

можно найти на большинстве сходов Чёрных Спиралей. Старейшины продают их впечатлительным щенкам, мол, «это такое великое и редкое оружие, полученное путём дерзости и грубой силы. Ты молод, а поэтому кинжал тебе нужнее, чем мне. Но такую вещь нельзя просто отдать, поэтому я готов принять символическую плату, чтобы не оскорбить отдавшего клык зверя. Как насчёт чего-нибудь вроде (подставьте название очень ценного предмета)?» Щенки, как правило, приходят в ярость, поняв, что их обдурили.

Но странное дело: часть этих кинжалов действительно обладает силой. Они несут осложнённые раны, которые начинают гноиться. Раны чернеют и распространяют заражение по всему телу, если их не вылечить магическим способом (Дары «Прикосновение матери» и «Устойчивость к токсинам»). Такая способность есть примерно у одного кинжала из десяти.

Оковы из кишок Вирма

Уровень 2, Гнозис 5

Эти узы сделаны из особо прочных кишок, которые нельзя разрезать или сжечь (без соответствующих заклинаний). Попытка выбраться из них вызывает тошноту, если только не сделан бросок Выносливости против Гнозиса оков. Единственный способ избавиться от уз — особым образом выкручиваться, меняя облик в определённом порядке: Кринос, чтобы растянуть оковы; Гиспо или Люпус, чтобы передвинуть петли через голову; Глабро или Хомид, чтобы освободить нижнюю часть тела; опять Люпус, чтобы вытащить лапы. Эти телодвижения требуют броска Ловкости + Атлетики (сложность 7), не считая обычных бросков для превращения. В конце должно быть набрано пять успехов. Если их недостаточно, персонаж свободен, но получает по одному уровню осложнённых повреждений за каждый не набранный до пяти успех (тугие оковы ломают кости).

Одежда от мистера Лусиана

Модная, стильная, сексуальная. Лучшая одежда, которую можно купить за деньги, пошитая на заказ портными всемирно известного мистера Лусиана. Тем, кто не может её себе позволить, мистер Лусиан предлагает ограниченный модельный ряд костюмов и платьев по доступным ценам. А его эксклюзивная линия костюмов и туфель считается лучшей в мире. Удобная и практичная, но стильная. Любое творение мистера Лусиана — это знак высокого положения в обществе.

Кроме того, любое его творение несёт на себе знак Вирма. Не являясь фетишом в классическом понимании, одежда мистера Лусиана прошита волшебными нитями, усиливающими самые худшие черты характера своего владельца. А так как большинство клиентов мистера Лусиана — напористые и щеголеватые богачи, то заколдованная одежда обычно подстёгивает безжалостность, алчность, тщеславие и самовлюблённость.

Мистер Лусиан на самом деле является Танцором Чёрной Спирали, отмеченным необычайно приятной внешностью, безупречным вкусом и умением подать себя. Редкие появления на публике и отказы давать интервью привели к тому, что в мире моды его окрестили гениальным отшельником, что обеспечивает километровые очереди у его порога.

Создание одежды достаточно трудоёмко и его можно отследить. Дары «Чутьё на

Вирма» и «Чутьё на магию» могут выявить, что скрывает модный аксессуар. Гару с Гнозисом 7 или выше чувствуют себя неуютно в присутствии кого-нибудь в костюме от мистера Лусиана.

Комплект этой одежды обладает Гнозисом 7. Отдельная вещь — Гнозисом 5. Если гару хочет носить зачарованный костюм, бросьте Гнозис одежды против Силы воли персонажа. Успех проявляет худшие склонности персонажа. Чем больше успехов, тем хуже он себя ведёт.

Одежда от мистера Лусиана не защищена как-то особенно. Всё, что может испортить обычную высококачественную одежду, испортит и чары. Заколдованное одеяние никак не защищает своего владельца. Можно пошить костюм с дополнительной защитой, но всё-таки они предназначены в основном для извращения щёголя.

Торговцы одеждой, обладающие эксклюзивными правами, продают вещи от мистера Лусиана по цене от 1000\$ за костюм. Однако большинство клиентов мистера Лусиана покупают напрямую у него. Помимо возможности очаровывать жертв с помощью одежды, такая схема обеспечивает Танцору постоянный рынок сверхбогатых людей, для которых максимально недоступное считается самым ценным. Одежда, приобретаемая таким способом, стоит по меньшей мере 5000\$ за комплект, и желающие записываются в длинный лист ожидания.

Чтобы найти мистера Лусиана, требуется не меньше десяти успехов на броске Интеллекта + Ресурсов (сложность 8); это длительное действие. Только избранные могут сделать попытку. Узнавший об истинном предназначении одежды от мистера Лусиана гару может провести целую историю в поисках и попытках остановить Танцора.

Талены

Губитель-семя

Гнозис 7

Губитель-семя — это высушенный боб любого растения. Внутри боба помещён дух. Если семя посадить, губитель высвободится. В течение нескольких ходов (один за каждый успех Гнозиса, сложность 6) после «прорастания», он может материализоваться без затрат собственной Энергии. Эти губители охотно помогают Танцорам Чёрной Спирали.

Воздействие боба на пищеварительную систему того, кто его проглотил, лучше оставить изуверскому воображению рассказчика.

Ихор дракона

Гнозис 5

Ихор дракона — чёрная кровь могущественного создания Вирма, обычно налитая в склянку или баночку. Если Танцор намажет ихором всё тело, то получит временную неуязвимость от атак духов. Эффект длится всего пять ходов. Ихора в одном сосуде хватает на два использования.

Гоблинский эль

Гнозис 4

Обычно этот алкогольный напиток поставляют феи. Вместе с гоблинским элем в

пьющего проникают духи⁹. Из-за них выпивший эль видит галлюцинации и даже может случайно оказаться в Умбре. Помимо этих недостатков, гоблинский эль опьяняет сильнее, чем любое человеческое пиво. Этот эль льётся рекой на большинстве сходов Чёрных Спиралей.

Буря в бутылке

Гнозис 6

В этой бутылке находится осквернённая Вирмом буря. Как в материальном мире, так и в Умбре её сила внушает страх. Всякий открытый враг Вирма получит удар молнии, если не сделает бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6). Молния отнимает четыре уровня здоровья. В отдельного врага молния бьёт лишь однажды.

Запрет-камень

Гнозис 5

Этот гладко отполированный чёрный камешек — могущественный предмет. Если камень брошен в определённую цель и сделан бросок его Гнозиса против Гнозиса жертвы, она навсегда изгоняется из материального мира, хотя и может существовать в Умбре. Каждый Запрет-камень можно использовать лишь однажды, и они по-настоящему редки.

Вирмдрев

Гнозис 3

Вирмдрев — чёрная лоза, растущая неестественно глубоко под землёй. Если собрать достаточное количество вирмдрева и сжечь, то ни один дух, как бы он ни был силен, не сможет напасть в зоне распространения чудовищного запаха.

Опасные игрушки

Порче Вирма все возрасты доступны, и «Пентекс» с удовольствием готов продать игрушки своих «дочек» первому попавшемуся ребёнку от двух лет и старше. Ассортимент игрушек варьируется от миленьких медвежат тедди и чёртиков из табакерки вплоть до компьютерных игр, которые влияют на подсознание.

И чаще всего эти фетиши отлично работают, так как Сила воли большинства детей равна 1 или 2.

Мистер Мистик

Томми и Джейсон глядели на зловещую фигуру, стоящую в центре стола, Томми улыбался, а Джейсон смотрел с подозрением. «Да не может он предсказывать будущее, это невозможно», — заявил Джейсон. Взрослый в свои двенадцать лет, уж он-то знал, как устроен мир.

Томми насмешливо посмотрел на товарища: «Я ж говорю, не предсказывает он, а раскрывает секреты». Он взял тяжёлую пластиковую фигурку Мистера Мистика в руки и благоговейно произнёс: «Он говорит о будущем вещей, про которые ты хочешь знать».

Джейсон уставился в глаза фигурки, размышляя, каким образом их заставили так светиться. «Ладно, дай попробую», — потребовал он и потянулся за игрушкой. Томми позволил ему взять Мистера Мистика, улыбаясь про себя. Джейсон заглянул в глаза фи-

⁹ Характерно, что в английском языке слово «spirit» означает не только «дух», но и «алкоголь».

гурки, сосредоточившись на своём вопросе. «Получу ли я первый номер „Х-Безумия“?» Вопрос был простой, так, проверить, работает ли вообще эта тупая фигурка. Джейсон почти выронил игрушку, когда ответ раздался у него в голове:

— Тебе не по карману первый номер «Х-Безумия», Джейсон. Но есть другой способ... Томми припрятал два экземпляра для себя. Ещё пахнут типографской краской и только и ждут, когда их прочитают. Они в его шкафу на верхней полке слева. Хочешь их? Тогда вот что ты должен сделать...

Уровень 1, Гнозис 5

Мистер Мистик и его приятельница Сестра Мистик — обычные куклы в зловещих одеяниях фокусника и гадалки, соответственно. Детям они нравятся, потому что по-настоящему разговаривают с ними, рассказывая секреты и объясняя, как получить желаемое бесплатно. Родителям они нравятся, потому что эти кусочки пластика всего за 3,95\$, похоже, способны часами занимать ребёнка. Игрушки оживают только для детей и подростков, и только когда родителей нет рядом. Только тот, кто держит куклу, может слышать её советы, и одного желания слушать достаточно, чтобы она заговорила.

Внутри таких кукол заперты извращающие губители, которые при любой возможности вытягивают Силу воли из детей, которые их держат (встречный бросок Гнозиса против Силы воли; каждый успех вытягивает одну точку Силы воли). Как только у ребёнка не останется Силы воли, дух захватывает его тело вместе с мысленным слепком его поведения. Ребёнок, которого извратили, оказывается в заточении внутри куклы и должен, в свою очередь, извратить другого, чтобы освободиться. Эти игрушки только появились на рынке, и в первый же день продаж их буквально смели с полок магазинов.

Хирургический набор доктора Смеха

Эми пожелала отцу доброй ночи, позволила подоткнуть под себя одеяло и вытерпела мамин поцелуй на ночь, удовлетворяясь тем, что этот поцелуй станет самым-самым последним.

Прошло почти два часа, прежде чем она услышала, как родители выключили телевизор и потопали в спальню. Она выжидала, терпеливо проверяя пластиковый скальпель и стетоскоп. Стрелки часов на стене еле тащились, но это лишь давало ей время выбрать, кого из родственников прооперировать первым. Эми вытащила из хирургического набора доктора Смеха пластиковый шприц, ощущая, как внутри заплескалась жидкость. Она смотрела, как толстый кусочек пластика становится изящной стальной иглой, ведущей к колбе с ядом. Она смотрела, как белый пластик корпуса шприца превращается в тяжёлое прозрачное стекло, за которым поблёскивала маслянистая чёрная жидкость.

Эми выскользнула из кровати и натянула хирургическую маску доктора Смеха, вдыхая приторный аромат, появляющийся только после захода солнца и только когда предков не было рядом... по крайней мере, так было до сегодняшней ночи. Она много думала и решила, что сначала будет оперировать маму с папой. Её младший братик Тоби останется напоследок: прошлой ночью его противный плач помешал ей, и девочка хотела быть уверенной, что сможет поработать над ним без помех.

Как и всегда, в ванной горел свет, из-за которого бритвенно-острый скальпель в её кулачке сверкнул золотом. «Сперва папочка, папочка жаловался на головную боль», —

зубы Эми, скрытые маской, растянулись в улыбке. «Доктор Смех считает, что пора действовать... Нет головы — нечему болеть...»

Уровень 1, Гнозис 10

Хотите пробудить в родителях гордость за своё дитя? Дайте ребёнку хирургический набор доктора Смеха и увидите, как родители расплываются в довольной улыбке, считая, что их малышка хочет стать доктором. Этот потрясающий фетиш едва ли не гарантирует это! Вскоре сынок получит все необходимые умения по ампутации рук и ног и даже этих надоедливых сердец и лёгких. Просто скажите, где болит, и отправляйтесь спать! Сынок разберётся с болью раз и навсегда.

После успешного броска Гнозиса против Силы воли, хирургический набор доктора Смеха наделяет вашего ребёнка всеми навыками великого инквизитора, а ещё он получает шприц с мышечно-паралитическим ядом, которого хватит для семи взрослых гару, и всё это без доплаты с вашей стороны! Плохая новость — воспользоваться набором может только один ребёнок, хорошая новость — он стоит всего 3,99\$, дешевле только даром!

Когда ваш ребёнок закончит, вы будете мертвы, ну или тоже станете фомором.

Новый светящийся во тьме лизун

Дэн вытащил лизуна из потрясающей пластиковой коробочки, сбоку которой в куче значков «не токсично» был нарисован знак ОПАСНО: РАДИАКТИВНЫЕ ОТХОДЫ. Холодное, похожее на соплю вещество тут же стало просачиваться сквозь пальцы и стекать на пол. Дэн резко огляделся, проверяя вернулись ли родители: увидь они, что он играет с лизуном на ковре, и целую неделю его пока будет сиять от ремня.

На кухне требовательно зазвонил телефон. Дэн плюхнул лизуна обратно в коробку и бросился к телефону, который звонил в третий раз. Мальчик честно ответил на все вопросы отца, кроме касающегося поведения, и сказал, что сам может позаботиться об ужине — нет, ничего страшного, если родители будут поздно; принесут ли они чего-нибудь? Ну конечно, они принесут.

Дэну не терпелось вернуться к игре с лизуном, но он не знал, что и лизун хочет того же. Он выплеснулся из банки и устремился к ногам Дэна. Лизун нетерпеливо ждал, когда мальчик положит трубку, зная, что одно несвоевременное слово — и родители вернуться в его новое логово. Дэн повесил трубку и повернулся. Он не смог даже вскрикнуть.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 0 (в теле носителя 4), Обаяние 0 (в теле носителя 3), Манипулирование 0 (в теле носителя 3), Внешность 0 (в теле носителя 2), Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1.

Способности: Атлетика 3, Выживание 2, Драка 3.

Силы: Лизун проталкивает себя через глотку жертвы (Сила + Атлетика против Ловкость + Уклонение, необходимо три успеха). Лизун может превратить жертву в вещество, из которого состоит он сам, а пока этот процесс продолжается, может всё, что и обычный ребёнок: зарезать бабушку, поджечь дом... ну и в том же духе. Трансформация длится очень долго, отнимая один уровень здоровья в день, пока жертва не дойдёт до уровня «Отключка», и тогда превращение завершится. Трансформация стоит один пункт Гнозиса носителя в день. Пока длится «стадия роста», действующий уровень здоровья лизуна равен здоровью носителя (три-четыре для ребёнка).

Ярость 2 (в теле носителя 6), Гнозис 5, Сила воли 5.

Уровни здоровья: 2, но лизун боится только огня, электричества и замораживания.

Внешность. Это соплевидное вещество бывает семи разных цветов; все светятся в темноте с яркостью неона.

Общие сведения. Лизуны сделаны, чтобы вызывать залиvistый смех. Они хлюпают, они шлюпают, они сочатся и они соплятся. А ещё они протискиваются детям в горло, когда их оставляют одних на ночь.

Лизуны — очередное «нетоксичное» изобретение компаний «Пентекса». Как и большинство других опасных игрушек корпорации, лизун не убивает, а извращает. В отличие от большинства других опасных игрушек, это не просто фетиш: это разумное существо, которому не нужен ребёнок, чтобы действовать.

Лизуны пожирают свою добычу изнутри, попутно уничтожая невинность и психическое здоровье. К концу поглощения игрушка превращает несчастного ребёнка в соответствующее количество лизуна. Затем большинство лизунов возвращается на любую из двухсот фабрик по всей стране. Впоследствии они вновь могут быть куплены за жалкий четвертак в любом из бесчисленных автоматов «Пентекса» по продаже жвачки. Многие ребяташки узнают от своих друзей, что эти автоматы могут выдать лизуна даже без четвертака: стоит повернуть ручку и тебе вполне может достаться игрушка.

Заметки для рассказчика. Так как мозг лизуна находится в зачаточном состоянии, он нападает на всех, кто ниже трёх футов и находится в одиночестве. Вы действительно можете извратить пуделя!

Значок спецотряда Бравого Билла

Пит нежно погладил лежащий в кармане значок спецотряда Бравого Билла. Как бы на его месте поступил Бравый Билл? Он же на стороне хороших ребят? Пит потряс головой, его смущали слова, которые твердил ему значок. Хуже всего, что его голос был как у Бравого Билла.

«Всё в порядке, Пит. Я же не стал бы говорить, что всё в порядке, если бы это было не так? Можешь мне поверить, Бравый Билл никогда не врёт». Бравый Билл всё объяснил. Ему просто нужно взять из магазина игрушек всё, что он хочет, и не попасться при этом. «Это часть программы тренировки Грозной команды Бравого Билла: если ты выберешься с игрушками, Грозная команда вышлет деньги за то, что ты взял. Но если тебя поймут, придётся понести наказание: Грозная команда Бравого Билла строго засекреченная организация...»

Пит знал, что всё это так. Каждый день после школы он смотрел дома «Грозную команду Бравого Билла». Он даже собрал все фигурки Бравого Билла. Мальчику не удалось получить на день рождения набор оружия Бравого Билла: родители почему-то проигнорировали его желание. Пит оглядел магазин, заметив двух продавцов, которые обсуждали какого-то мальчишку, зашедшего на днях, и что они сделают с ним, когда поймут.

Пит приколот значок Бравого Билла к футболке Бравого Билла и снова залез в карман. Внутри лежал отцовский швейцарский нож. Мальчик видел, как папа точил его недавно, и знал, что это неплохая замена набору оружия Бравого Билла, за которым он пришёл. Он посмотрел на ценник, висящий на коробке: 27,95\$. Мальчик понял, почему

родители так и не купили набор: он был дороговат даже для вещей от Бравого Билла. А если он быстро-быстро побежит, он сможет миновать продавцов; даже если нет, у него есть нож. Набор оружия должен принадлежать ему, ведь так сказал Бравый Билл...

Уровень 1, Гнозис 6

Значок Бравого Билла можно заказать только бесплатно по почте при предъявлении доказательств покупки двух других товаров от Бравого Билла. Как и остальная продукция под маркой Бравого Билла, значок впервые появился в популярных еженедельных мультфильмах и ежемесячных комиксах. В отличие от остальных вещей Бравого Билла, значок учит ваших детей, как получить желаемое любой ценой — желательна скрытно, но если без насилия не обойтись, Бравый Билл поймёт.

У «Пентекса» нет более грубого фетиша: значок действует не таясь. Вместо того чтобы задурить или вселиться в разум ребёнка, Значок Бравого Билла откровенно соблазняет его, объясняя, что отныне он — агент на обучении и должен молчать об этом под страхом быть уволенным, так и не сразившись со злыми прихвостнями из В.О.Л.К. Назови ребёнка, который не хочет спасти мир от Капитана-Волка и его злых отрядов, и Бравый Билл покажет тебе злобного труса. Какой ребёнок захочет носить такую кличку? Бравый Билл герой. Неужели ты не хочешь проходить обучение вместе с ним?

Значок и ребёнок делают встречный бросок Гнозиса против Силы воли. Если значок наберёт больше успехов, ребёнок буквально теряет все моральные ограничения: он уверен, что Бравый Билл пригласил его в Грозную команду и что Грозная команда способна исправить даже смерть. Если единственный способ достать эту бутылку рома (которая по словам Бравого Билла необходима для прохождения следующего испытания) — ударить маму лопатой по голове, Бравый Билл разберётся с неприятностями. В конце концов, в передаче «Бравый Билл и Грозная команда» даже плохие парни остаются невредимыми...

Значок не любит впутывать своего обладателя в слишком большие неприятности, просто делает так, чтобы обеспечить распространение порчи Вирма. Поэтому большинство значков не подначивает владельцев к более серьёзным преступлениям, чем магазинная кража, по крайней мере до тех пор, пока они не станут достаточно взрослыми, чтобы справиться с пистолетом. Тогда наступает время углублённой подготовки Бравого Билла, в ходе которой вы узнаете, как ограбить банк или пронести секретное противоядие от подчиняющих разум газов В.О.Л.К-а (в виде героина или кокаина). С тех пор как извращённый ребёнок вступает в Грозную команду, он будет тайно носить значок до самой смерти, считая, что подготовка скоро закончится.

BOOK OF THE WYRM

Волны извращения

В мерзком королевстве Малфеас, запрятанном в Глубокой Умбре, могущественнейшие служители Вирма вынашивают планы по уничтожению мира. Вестники гниения и распада разносятся по незапятнанным королевствам, чтобы грабить и извращать. Гея гибнет, а Вирм хохочет.

Буря разрушения

Равновесие разбито. Вирм опутал мир своими кольцами и сдавливает его. Перед лицом столь ужасных событий только гару не извратились, но надолго ли? Конец близок.

«Книга Вирма» содержит:

- Подробную информацию о Танцорах Чёрной Спирали, жутком «потерянном племени» гару.
- Сведения о дочерних компаниях корпорации «Пентекс» и их махинациях ради власти и победы.
- Правила и характеристики сонмищ тварей, бейнов, фоморов, ужасных инкарн и множества других слуг Вирма.

WEREWOLF
The Apocalypse™

4598-B STONEGATE IND. BLVD.
STONE MTN., GA 30083



ISBN 1-56504-041-4
WW 3200 \$15.00

ISBN



9 781565

