

# Лезион уродов:

Руководство игроков по Фоморам



18+


# ПИЩА ДЛЯ ВИРМА



СЮЖЕТ: ФИЛ БРУКАТО

ХУДОЖНИК: СТИВ ПРЕСКОТТ  
ПЕРЕВЕЛ: KADATH

ОФОРМЛЯЛ: МЭТТ МИЛБЕРГЕР




МОРТ ЗАТЫКАЕТ СВОИ УШИ, НО ЗВУКИ ЖЕВАНИЯ НЕ УМОЛКАЮТ. КАК ЧЕРВИ МОГУТ ЖРАТЬ ТАК БЫСТРО? И ТАК МНОГО?


ИХ УЖИН СТОИТ. ЗАХЛЕБЫВАЯСЬ ХРИПОМ В ГОРЛЕ, ЕЩЕ ЖИВОЙ.

МОРТ ХОЧЕТ ПОЗВАТЬ НА ПОМОЩЬ, НО НЕ МОЖЕТ. ПОЛАГАЮ, МНОГО ВСЕГО ПРОИЗОШЛО, И, КРОМЕ ТОГО, ЕМУ ЕСТЬ О ЧЕМ БЕСПОКОИТЬСЯ


В КОНЦЕ КОНЦОВ, ЕСЛИ ОНИ ТВОРЯТ ТАКОЕ С НЕЙ, ЧТО ЧНИ ДЕЛАЮТ С НИМ?



О БОЖЕ...



УДИВИТЕЛЬНО, НАСКОЛЬКО УЖАСНОЙ МОЖЕТ СТАТЬ ЧЬЯ-ТО ЖИЗНЬ ВСЕГО ЗА ДЕНЬ.



HAVE A

С ЧЕГО ЭТО НАЧАЛОСЬ? И ПОЧЕМУ?

ВОЗМОЖНО ЭТО НАЧАЛОСЬ  
КАК ЯЗВА, ДЫРА, ПОЖИРА-  
ЮЩАЯ ЕГО ИЗНУТРИ.

ОТ ЛЕГКОМЫСЛЕННОЙ ЖИЗНИ  
С КУЧЕЙ ВОЗМОЖНОСТЕЙ...

К ОТТАЛКИВАЮЩИМ  
НЕУДАЧАМ, ВСЕ ЕЩЕ  
СОПРОВОЖДАЕМЫХ ЛЮБОВЬЮ.

ПАДАЯ В БЕСКОНЕЧНЫЙ  
ВОДОВОРОТ КРИКОВ ОТЧАЯНИЯ  
ОБ УПУЩЕННЫХ ВОЗМОЖНОСТЯХ...

А ЛЮБОВЬ, КАК  
ПЛОХОЕ МЯСО,  
ГНИЕТ...

БЕСКОНЕЧНОЕ ПЕРЕМАЛЫВА-  
НИЕ УПУЩЕННЫХ ВОЗМОЖ-  
НОСТЕЙ, ОБЯЗАТЕЛЬСТВ  
И РАСТУЩЕЙ НЕНАВИСТИ,  
КИПЯЩЕЙ НЕНАВИСТИ КО  
ВСЕМ И ВСЯ.

С ЧЕГО ЭТО НАЧАЛОСЬ? С ВЫСРАН-  
НОЙ, СОЖРАННОЙ И ВЫСРАН-  
НОЙ ВНОВЬ НАДЕЖДЫ.

ПОДОБНО РАКУ, ЭТО НАЧАЛОСЬ ИЗНУТРИ.



EMPLOYEES ONLY

LADIES

ПОЧЕМУ ТАК ДОЛГО?

ИЗВИНЯЮСЬ, Я ПРОСТО ОЧЕНЬ ПЛОХО СЕБЯ ЧУВСТВУЮ, А ЭТИ КОРОБКИ...

МНЕ НЕ НУЖНЫ ВАШИ ИЗВИНЕНИЯ, МУЖЧИНА! Я ПЛАЧУ ЗА СЕРВИС И ЗА МОИ ДЕНЬГИ Я ОЖИДАЮ ПРЕВОСХОДНЫЙ СЕРВИС!

ЭТО БУДЕТ НЕ ТАК УЖ ДОЛГО, КАК ВЫ ЗНАЕТЕ, КОГДА ВСЕ В ДВИЖЕНИИ, КУЛЬМИНАЦИЯ - ЭТО ЛИШЬ ВОПРОС ВРЕМЕНИ.

ЭТО НАЧАЛОСЬ, КОГДА УМЕРЛА ЛЮБОВЬ? ИЛИ КОГДА УМЕРЛА НАДЕЖДА? ПОЯВИЛИСЬ ЛИ ЧЕРВИ ОТ НЕКОЙ ИНФЕКЦИИ... ИЛИ ЖЕ ПРИШЛИ ИЗНУТРИ?

СЛУШАЙТЕ, ОТЪЕБИТЕСЬ, ЛЕДИ! МНЕ НЕДОСТАТОЧНО ПЛАТЯТ, ЧТОБЫ ВОЗИТЬСЯ СО ВСЕМ ВАШИМ ДЕРЬМОМ!

ВЫ...

Я, МАТЬ ВАШУ, ЧЕЛОВЕК, А НЕ РАБ КАКОЙ-ТО ЖИРНЮЧЕЙ ПИЯВКИ, ПОКУПАЮЩЕЙ ТУФЛИ, СДЕЛАННЫЕ РАБАМИ, ЖИВУЩИМИ В РАБСКИХ ЗАГОНАХ! С МЕНЯ ХВАТИТ МЕНЯ ЗАДОЛБАЛИ ТАКИЕ ЖИРУХИ, КАК ВЫ!



КОГДА ОН СОЖРАЛ ДОСТАТОЧНО ГОВНА, ЧТОБ НАКОРМИТЬ ЦЕЛУЮ АРМИЮ

...О БОООЖЕ...

АПХ...

УУУГХ...

МОЖЕТ БЫТЬ ИМЕННО ТОГДА ЭТО ВЫРВАЛОСЬ НАРУЖУ.

ЧТОБ ДАТЬ ЧЕРВЯМ ИЗ ЕГО СЕРЦА ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫЙТИ И ПОИГРАТЬ.

КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ОН ПОДУМАЛ, КОГДА УВИДЕЛ ЭТИХ ЧЕРВЕЙ?



ВОТ ЧЕРТ...

УБИРАЙСЯ.



Я БОЛЕН, ГЭРИ. НЕУЖЕЛИ НИКОМУ НЕТ ДО ЭТОГО ДЕЛА?

УБИРАЙСЯ, МОРТ. ВАЛИ ДОМОЙ, ПОКА Я НЕ ЗАБЫЛ, ЧТО ТЫ БОЛЕН, И НЕ УВОЛИЛ ТВОЮ ЗАДНИЦУ.



ЧТО ОН ЧУВСТВУЕТ, КОГДА БОЛЬ УХОДИТ И ГНЕВ ЕЕ ЗАМЕЩАЕТ?

И ЧТО ВСЕ? ЭТО ВСЕ, ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ СКАЗАТЬ?

ЧЕ?

ТОГДА ИДИ НАХЕР, ГЭРИ. ХУЙ ТЕБЕ. ТЫ МОЖЕШЬ ЗАСУНУТЬ ЭТОТ МАГАЗИН СЕБЕ ПРЯМО В ЖОПУ.



**FLUSH!**



С МЕНЯ ХВАТИТ.

ДЕРЖУ ПАРИ, ОН ПОЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ СИЛЬНЫМ.



СО МНОЙ БЫЛО ИМЕННО ТАК.



ЭТО ВСЕГДА ЗДОРОВО —  
ВЫВАЛИТЬ СВОЕ ДЕРЬМО  
НАРУЖУ, СБРОСИТЬ С  
СЕБЯ СВОЙ КРЕСТ...



...ОБЛЕГЧИТЬ СВОЕ НУТРО.

МОРТ ПОПРОСТУ СДЕЛАЛ ТО, О ЧЕМ  
МЫ ВСЕ МЕЧТАЕМ, НЕ ТАК ЛИ?



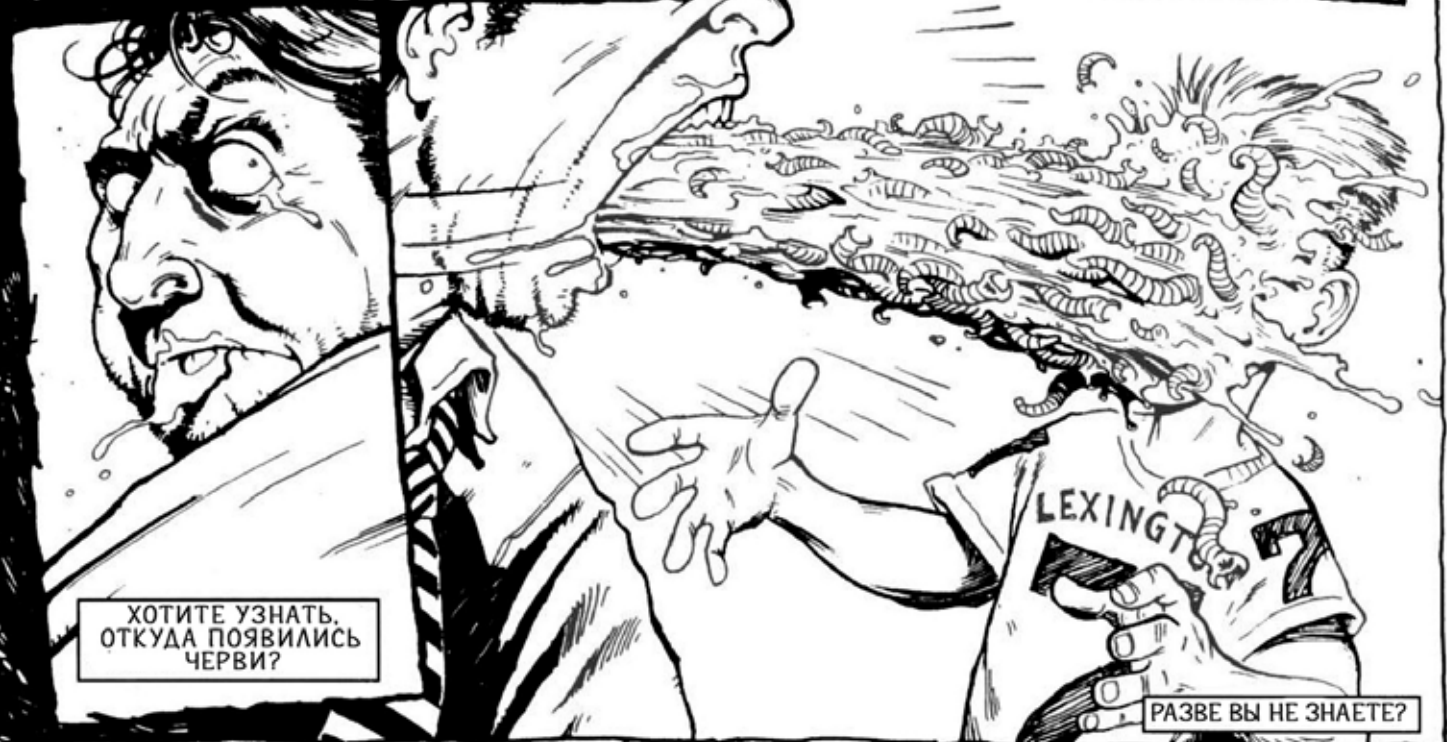
И ВСЕ ЖЕ НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ, КОГДА  
ЭЙФОРΙΑ УСТУПАЕТ МЕСТО РЕАЛЬНОСТИ,  
И БОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ.

КАК ЖЕ ТЫ, БЛЯ, ВОВРЕМЯ  
ВЕРНУЛСЯ ДОМОИ!

БОЖЕ!



ОТСТОЙ, НЕ ПРАВДА ЛИ, КОГДА  
ПОНИМАЕШЬ, ЧТО НЕСМОТРЯ НА ВСЕ  
ТЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖАЛКИЙ СМЕРТНЫЙ?



ТАК ЧТО ЖЕ ОСТАЕТСЯ БЕДНОМУ МОРТУ?

БЕГАТЬ, ЧУДИТЬ, БЛЕВАТЬ,  
ЗЛИТЬСЯ НА СВОИХ БЛИЗКИХ...

... НА СВОИХ ВРАГОВ...

ЕСЛИ ВАС ЗАБОТИТ,  
КАК ИХ НАЗЫВАТЬ...

ПОЛАГАЮ, ИМ ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ  
СВЯЗАТЬСЯ С ТАКИМИ ЛЮДЬМИ,  
КАК Я.

КУДА ПОДАТЬСЯ  
ТАКИМ ПАРНЯМ, КАК  
МОРТ, КОТОРЫЕ  
ДЕЛАЮТ ВСЕ, ЧТО В  
ИХ СИЛАХ, ПОКА  
МОГУТ С ЭТИМ  
СПРАВИТЬСЯ?

НЕТ... ПРОШУ Я НЕ  
ХОТЕЛ... Я БОЛЕН...  
ПОМОГИТЕ МНЕ!

Я ЗНАЮ, МОРТОН. МЫ ДАВНО  
ПРИГЛЯДЫВАЕМ ЗА ТОБОЙ  
И МОЖЕМ ТЕБЕ ПОМОЧЬ.

БЕДНЫЙ УБЛЮДОК.

# Легион уродов:

Руководство игроков по Фоморам

*Восстание плоти*

## **Создатели**

**Авторы:** Стив Браун, Фил Брукато, Джон Скот Бёрроу, Джеки Кассада, Джим Комер, Люциен Дарк, Бет Фисши, Кристофер Говард, Джен Линдберг, Джим Мур, Ники Реа, Ричард Вотс.

**Разработчик:** Билл Бриджес

**Редактор:** Этан Скемп

**Арт-Директор:** Ричард Томас

**Комикс:** Стив Прескотт

**Художники:** Майк Чейни, Энсон Мэддок, Мэтт Милбергер, и SCAR studios.

**Дизайн обложек:** Эйлин Э. Майлз.

**Макет и набор текста:** Эйлин Э. Майлз.

Для вас старались:

**Перевод:** Виталий “Дос” Федосеев (Введение, 1,2 главы) и Кадат

**Редактура:** Кадат

**Верстка:** Кадат

# Легион уродов:

Руководство игроков по Фоморам

## Содержание

<i>Иица для Вирма</i>	1
<i>Введение</i>	13
<i>Глава 1: Создание персонажа</i>	17
<i>Глава 2: Выводки</i>	51
<i>Глава 3: Сверхъестественные фоморы</i>	69
<i>Глава 4: Вербовка</i>	79
<i>Глава 5: Низшее общество</i>	89
<i>Глава 6: Иовестование</i>	99
<i>Приложение: Рана внутри (Бэйны)</i>	105





# Введение:

*Твой Бог мёртв, и всем наплевать.  
Если Ад существует, увидимся с тобой там.  
— Nine Inch Nails, “Heresy”*

## **Предупреждение читателю**

Будет честным предупредить, что эта книга довольно... грубая. Если вас не привлекают такие вещи, как, скажем, ядоносные опухоли, вскрывающиеся по поверхности чьего-то тела и поливающие противника кислотной слизью, или сбрасывание кем-то кожи, чтоб ему легче было бежать, то, пожалуй, эта книга не для вас. Закройте этот файл, и не возвращайтесь к нему.

Но если вам кажется это интересным, тогда читайте дальше. Чтобы быть с вами совсем честными, напомним, что эта книга от Black Dog Game Factory, т. е., только для взрослых. И ещё это значит, что мы не сдерживались при создании этой книги. Обычно, когда описываются существа Вирма, нормальным является недосказанность. Но в этой книге такого нет. Мы сказали здесь всё, что хотели сказать по поводу фоморов.

Строго говоря, это не такое уж и достоинство. Иногда, предоставление свободы воображению — весьма хорошая штука. Но не в этой книге, ведь это книга не о достоинствах, а об их отсутствии. Никаких манер, никакого изящества. Фоморы не изящны, уж поверьте. Ищите изящных персонажей где-нибудь ещё.

Не слишком-то приятно? Ну, пардоньте. Вирм не будет спрашивать у вас разрешения, делая из вас фомора. На самом деле, это один из наиболее мерзких и отталкивающих фактов о фоморах: разрешения сделать их такими спрашивают лишь у единиц. Остальные просто становятся этим. И это пугает. Смысл в том, что события происходят совсем не так, как мы хотим. И радужный хрустальный свет, который мы можем представить, не защитит Джо от одержания Бэйном, и последующего превращения в лужицу воюющей жижи. Иногда плохие вещи просто случаются с хорошими людьми.

И теперь у вас есть шанс поиграть за одного из этих неудачников.



## Что такое Фомор?

Фомор – это человек (иногда животное), одержимый Бэйном (духом Вирма). После того, как трансформация в фомора завершена, одержимый больше не является человеческим существом, это нечто другое. Бэйн перманентно соединён с его телом и душой – два существа становятся одним симбиотическим целым. Но это не взаимовыгодное сотрудничество, это извращение. Хуже, чем любое изнасилование. Бэйн проникает в глубочайшие области души жертвы, узнавая все её воспоминания, мечты, страхи, сомнения и привязанности. А жертва ощущает все грубые эмоции Бэйна – стремления убивать и разрушать. Редкие души остаются сколько-нибудь человеческими, пропитавшись силой Вирма.

Что же приводит к такой одержимости? Ну, причин может быть много. К примеру, человек может просто чем-то привлекать Бэйна. Многие люди делают это, даже не подозревая ничего подобного. Их злоба, страхи и ненависть манят к себе духов Вирма так же, как манит акул разлитая в воде кровь.

Хотя многие Бэйны могут завладеть человеком простым усилием воли, некоторым требуется что-то вроде дыры в душе жертвы, через которую они могут проскользнуть, и медленно сливаться с человеком, маскируясь под его собственные тёмные эмоции. Лучшим укрытием для них служит сильный гнев, но ненависть, страх, зависть, а также другие «грехи» тоже могут прятать под собой духовных «жильцов». Иными словами, жертва должна каким-то образом «пригласить» в себя Бэйна, хотя часто она не осознаёт, что это происходит.

Получив возможность войти в жертву, Бэйн начинает процесс одержания, что занимает некоторое время. В любой момент этого периода Бэйн может быть выброшен из жертвы, как её собственным волевым усилием (что довольно редко случается в наши дни), так и атакой врага (например, Гару).

Гару может войти в Умбру и атаковать Бэйна во время процесса одержания. Если дух Вирма погибает либо изгнан, то жертва спасена. Но если Бэйн успевает проникнуть в сердцевину души прежде, чем его удаётся остановить, и завершить процесс одержания, то результат не обратим: жертва становится фомором.

Эти исковерканные смертные получают от Вирма мощные сверхъестественные способности, но в обмен на это страдают от множества психических и физических увечий. Они пропитаны разлагающей силой Вирма, и любой Гару учует в них Его запах. Некоторые фоморы напоминают себя прежних, но большая часть из них – изуродованные, омерзительные существа, покрытые хитином, шипами и прочей ересью. Фоморы, в конечном итоге, ничто иное, как монстры.

## Отыгрыш Фомора

Хотя фоморы и очень сильны, они также и безумны (причём многие являются таковыми ещё до трансформации), или же быстро становятся таковыми, узнав насколько коротки их новые жизни. Отыгрыш фомора должен быть процесс постоянного изучения кошмара собственного существования, который состоит не только из осознания новых, странных возможностей и желаний, но и из понимания того, насколько же персонажа унижает эта никчёмная новая жизнь. Фоморы чувствуют себя изнасилованными, выпотрошенными и выброшенными в сточную канаву. И, в то же время, в них растёт отвращение к самим себе, их деградирующим телам и разумам, и многие из них одобряют, и даже ускоряют разрушение своего организма.

Более того, трансформация из человека в фомора вовсе не означает, что получившееся существо не помнит, каково быть человеком. Осознание того, что теперь он совсем не человек, а всего лишь коротко живущее чудовище должно занимать все помыслы фомора. Даже если фомор пытается творить добро (что достаточно редко случается среди этих эгоцентричных тварей), он вершит лишь зло, ибо все его человеческие побуждения подавлены чужой злой волей.

И, хотя фоморы и могут цепляться за остатки своих принципов, возможности исцеления, которую предоставляет Пентекс, обычно хватает, чтобы смыть с них любые этические ограничения. Если выбор стоит между весьма неприглядной жизнью и о-очень неприятной смертью, и надеждой на возвращение к нормальной жизни, то даже самые праведные люди готовы отбросить остатки человечности в обмен на лекарство от Проекта «Илиада». Кроме того, вернувшись к нормальной жизни, у тебя будет масса времени для искупления грехов и совершения добрых дел...

## Как использовать эту книгу

Хотя эта книга и представляет собой руководство для игрока и содержит в себе информацию, необходимую для создания персонажей, она также полезна и Рассказчикам. Информация, содержащаяся в ней, поможет для создания хроники о фоморах, или просто для внесения особой остроты в игру **Оборотни: Апокалипсис**.

Ещё одно: не воспринимайте всё это всерьёз. Нам было весело, когда мы создавали эту книгу, и мы надеемся, что вы тоже получите от неё удовольствие. Но, в конце концов, это всего лишь игра. Если вы вдруг обнаружите у себя описанные здесь симптомы, немедленно отправляйтесь к врачу. Пока не стало слишком поздно...







# Глава 1: Создание персонажа

*Ты знаешь, как справиться со мной,  
А я знаю, как справиться с тобой,  
Наблюдая твои корчи*  
— Plasmatics, “Squirm”

В этой главе описываются подробности создания персонажа-фомора. Подразумевается, что игрок и Рассказчик имеют доступ к правилам создания персонажа из книги **Оборотни: Апокалипсис** (либо к аналогичным правилам из книг по **Вампиры: Маскарад**, **Маги: Возвышение**, и т.д.).

Фоморы рождаются из простых смертных (кроме т.н. «сверхъестественных фоморов», которые возникают, когда Бэйн вселяется в тело вампира или оборотня), и поэтому у них нет специальных или необычных способностей,

кроме собственных Сил и Скверны. Более того, если у фомора нет такой Силы, как Регенерация, то он излечивается от ран подобно нормальному человеку – что может быть фатально, если он бьётся против Гару.

Хотя фоморы и смертные, им недоступны Нумины, ибо в их душах теперь сидят Бэйны. Из этого правила есть некоторые исключения (Истинная Вера; Пожиратели Мозга), но, конечно же, всё решает Рассказчик.

## И процесс создания персонажа

### • Шаг первый: концепция персонажа

Выберите концепцию, выводок (если есть), Науру и Маску.

### • Шаг второй: выбор атрибуты

Определите приоритеты по трем категориям: физические, социальные, ментальные (6/4/3)

Распределите физические черты: Сила, Ловкость, Выносливость

Распределите социальные черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Распределите ментальные черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность

### • Шаг третий: выбор способностей

Определите приоритеты по трем категориям: таланты, навыки, познания

Распределите таланты, навыки, познания (11/7/4)

### • Шаг четвертый: выбор преимуществ

Выберите Детали биографии (5 точек; фоморы, работающие на Пентекс, бесплатно получают Ресурсы 1).

Выберите Силы и Скверну (Персонаж получает 1 очко Силы за каждое 1 очко Скверны; см. Силы и Скверна ниже)

### • Шаг пятый: Последние штрихи

Запишите значение Силы Воли (3).

Потратьте Свободные Очки (21), (персонажи могут тратить свободные очки на Достоинства, либо получать их за счёт Недостатков).

### Концепция

Кем ты был до того, как стал фомором? Обычно концепция персонажа формулируется в двух-трех словах, отражающих сущность персонажа, например, «Чокнутый Профессор» или «Серийный Убийца».

### Выводок

Фоморы бывают двух типов: принадлежащие к определённому выводку, и уникальные. Под выводком в данном случае подразумевается группа фоморов, обладающих схожими Силами и характеристиками (представители группы обычно одержимы Бэйнами одного типа). Уникальные фоморы встречаются гораздо чаще, и их Силы более случайны и разнообразны. Пентекс на данный момент имеет несколько опробованных способов стопроцентного создания именно тех фоморов, которые необходимы в данный момент. Уникальные фоморы же просто возникают; как раз такого персонажа обычно и создаёт игрок.

### Натура и Маска

Эти характеристики показывают основы поведения персонажа – внутренняя Натура, и внешняя Маска. Подробности см. в Руководстве Игрока по Оборотням, либо в аналогичных книгах по Вампирам, Магам, и пр.

### Детали биографии

Большая часть приведённых здесь Деталей стандартна для вселенной Мира Тьмы, но есть и новые. Подробнее см. Детали биографии дальше в этой главе.

• **Союзники:** Ваши друзья, преимущественно собратья-фоморы из Пентекс.

• **Посвящённый:** Вы обречены служить одному из существ Вирма. Оно периодически оказывает вам помощь в обмен на вашу верность.

• **Контакты:** Описывает полезные контакты, которыми вы владеете, начиная от кладовщика на заводе «Кока-колы» до торговца оружием на чёрном рынке.

• **Снаряжение/Фетиш:** Описывает доступные персонажу технологические штучки Пентекс или заряженные Вирмом магические предметы.

• **Услуга:** Описывает количество разовых услуг, которые вам могут оказать в обмен на аналогичную помощь в будущем (ну, или в прошлом, почему бы и нет).

• **Наставник:** Более опытный фомор или человек, который присматривает за вами, и помогает полезными советами (и не только).

• **Ранг:** Ваш статус в организации Пентекс.

• **Ресурсы:** Ваш примерный заработок и накопленные материальные ценности.

### Скверна

Это и есть та ужасная цена, которую фоморы платят за свои сверхъестественные способности. За каждое очко Скверны фомор получает одно очко Силы. См. *Скверна* далее в этой главе.

Бросок 1d100**	Скверна	Цена
01-06	Зависимость	Различная
07-12	Атрофия	Различная
	Проклятье Гибельного огня	7
13-17	Приманка для Бэйна	3
18-21	Промытые мозги	3
22-25	Коросточки	3
26-29	Психоз	3/2/1
30-33	Разрушение	6
34-37	Обреченный	Различная
38-41	Увядание	5
42-45	Инфекции	4
46-49	Внутренний вулкан	5
50-53	Ограниченная подвижность	2
54-57	Ментальная деградация	Различная
58-61	Прогрессирующий рак	4
62-65	Физическая деградация	Различная
66-69	Гниение	6
70-73	Вторая голова	5
74-78	Аллергия	3/2/1
79-83	Особая диета	Различная
84-86	Теледементия	5
87-91	Страшен как смертный грех	1
92-95	Ходячая бомба	5
96-99	Черви	3
100	Повторный бросок, удвойте эффект выпавшей Скверны, либо возьмите две Скверны, например, два Психоза, и т. п.	

\*\*Требуется для Скверны: проклятие Гибельного огня.

## Силы

Это и есть то, что отличает фоморов от простых смертных. Персонаж получает одно очко Сил за одно очко Скверны. См. **Силы** далее в этой главе.

Бросок 1d100*	Сила	Цена	Бросок 1d100*	Сила	Цена
01	Контроль животных	2	59	Ослабление молекулярных связей	4
	Благословение Гибельного огня	7	60	Пасть Вирма	4
02-04	Берсеркер	3	61	Управление кошмарами	3
05-06	Шипы на теле	2-10	62	Гибкость	2
07	Увеличение тела	2	63	Никотиновое дыхание	2
08	Пожирание мозга	6	64	Онемение	3
09	Вызов безумия	2 за кубик	65	Пламя феникса	5
10	Окраска хамелеона	Разное	66	Жидкая форма	6
11-15	Когти, клыки и рога	3/5/7	67	Ядоносные опухоли	3
16	Искаженные видения	4	68	Воспроизводство	4
17-18	Темновиденье	2	69	Удлиненная жизнь	4
19	Фальшивая аура	7	70	Крысиная голова	4
20	Эктоплазменные конечности	3	71	Регенерация	5
21	Идеализация	3	72	Рев Вирма	4
22-23	Экзоскелет	2	73	Ужасающие гениталии	2
24-26	Дополнительные конечности	3 за шт.	74	Запах Вильда	5
27	Сверхскорость	3/6		Запах Вивер	
28-29	Глаза Вирма	3	75-76	Чутье Гайи	2
30	Тихие стопы	1	77-78	Чутье сверхестественного	2
31	Лягушачий язык	3	79	Игра теней	4
32-33	Грибковое касание	4	80	Смена форм	Разное
	Дары Гару	Разное	81	Размер	2/4/6
34	Газообразная форма	2 ха кубик	82	Выносное зрение	2
	Потусторонняя рука	1-5	83	Ползучая кожа	4
35-36	Вредоносное дыхание	6	84	Омерзительная слизь	3
37-38	Адская шкура	Разное	85-87	Духовные связи	3
39-41	Шкура Вирма	1-5	88	Помпа в желудке	3
42	Единообразие	6	89	Вуаль суккуба	6
43-45	Иммунитет	Разное	90	Смолистый парень	3
46-50	Иммунитет к Первобытному ужасу	1	91-93	Токсичные выделения	2 за кубик
51-52	Болезнетворное касание	5	94-95	Ядовитый укус	3
53	Невидимость	5	96	Голос Вирма	4
54	Хлещущий хвост	3	97	Хождение по стенам	4
55	Разжижение	6	98	Подводное дыхание	2/5
56	Мега-атрибут	Разное	99	Паутинные железы	5
57	Ментальный удар	5	100	Крылья	2/5
58	Ментальное изнасилование	6		* Требуется для Силы: Благословение Гибельного огня.	



### Свободные Очки

Свободные очки можно использовать для покупки Достоинств. Также можно брать Недостатки для получения дополнительных свободных очков (максимум 7). Свободные очки нельзя тратить на покупку Сил; очки Силы приобретаются только в комплекте с очками Скверны.

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Деталь биографии	1 за точку
Сила воли	2 за точку
Ярость *	1 за точку
Гнозис **	2 за точку

\* Только если у персонажа есть черта Ярость (см. Силу: Берсеркер).

\*\* Только если у персонажа есть черта Гнозис (см. Силу: Связь С Духом).

### Сила Воли

Запас дисциплины, самоконтроля и грубой мощи воли персонажа. Стартовое значение Силы Воли равно 3.

### Достоинства и Недостатки

Опциональная вещь. Под Достоинствами понимаются некие положительные особенности, с которыми персонаж начинает игру. Соответственно, под Недостатками понимаются отрицательные свойства, которые, однако, дают игроку дополнительные свободные очки при создании персонажа (максимум 7). На те же свободные очки можно покупать Достоинства.

### Опыт

Персонажи-фоморы растут в опыте так же, как и персонажи прочих линеек Мира Тьмы. Используйте таблицу опыта из книги правил **Оборотни: Апокалипсис**, чтобы повышать Атрибуты, Способности, и другие черты. Однако Силы и Скверна повышаются немного по-другому. Для Сил используйте следующую формулу:

Стоимость Силы  $\times 4$

Скверна приобретается во время игрового процесса, и даёт персонажу очки опыта, которые можно потратить на что угодно.

Расчёт очков идёт следующим образом:

Очки Силы  $\times 3 =$  очки опыта

## Способности

### Навыки

#### Идеологическая Обработка

Вы искусны в методах наставления людей на путь Истины. Это может включать в себя промывку мозгов Первой Команде, дабы убедить их в безопасности грядущего задания, либо убеждение свеженанятого рекрута, в том, что цели и методы Пентекс являются самыми важными и правильными для всей планеты. Идеологическая обработка кого-либо в большинстве своём состоит из долгого скармливания объекту нужной информации и выработки недоверия к информации ненужной и вредной. Это сложное умение, лучше всего используемое в условиях тотального информационного контроля. В свободном обществе оно теряет свою эффективность, но, как успешно доказывает современная массовая культура, всё ещё действенно. Это умение также полезно в полевых условиях. Его можно использовать для усиления или перестройки идеологической доктрины Первых Команд, и воодушевления их на бой. Аккуратная, дружелюбная форма этого умения (вечерние новости) комбинируется с Обаянием персонажа, однако грубое использование (армейская «дедовщина») комбинируется с Манипулированием. Уместность и сферу применения умения определяет Рассказчик.

- **Новичок:** Иногда вам удаётся убедить остальных в правильности вашей линии поведения.
- **Практиующий:** Обычно для вас не составляет проблемы убедить окружающих в правильности вашего взгляда на положение вещей
- **Компетентен:** Вы легко можете заставить друзей драться друг с другом на почве идеологических трений.
- **Эксперт:** Вы можете придавать чувствам и эмоциям других людей любую форму по своему желанию.
- **Мастер:** Большой Брат тихо курит в сторонке.

## Детали биографии

### Посвящённый

Ваш фомор был связан (скорее всего, с детства) посредством магического ритуала с существом Вирма, обладающим некоторым могуществом и влиянием. Фомор обязан служить своему покровителю верой и правдой; попытка отказаться от этой службе может привести к печальным последствиям. Даже если фомор становится сильнее своего господина, покинуть его нельзя. В обмен на верную службу фомор может время от времени получать помощь от этого существа в виде совета, поддержки или помощи в битве. Вид помощи обычно зависит от природы существа. Как правило, оно не считает себя чем-либо обязанным фомору, но всё же периодически помогает ему, дабы укрепить в нём верность.

Сам факт Посвящённости Вирму может повлиять на статус фомора в определённых кругах. А ещё этот факт может привлечь внимание некоторых врагов его господина...

Чем могущественнее существо, которому Посвящён персонаж, тем оно дальше от него, и тем реже помощь. Форма, качество и объём помощи определяет Рассказчик.

- Бэйн-Гафплинг или служитель Вирма (Танцор Чёрной Спирали 1-3 ранга).
- Бэйн-Джагглинг либо более могущественный служитель Вирма (Танцор Чёрной Спирали ранга 4+, лидер Седьмого Поколения).
- Могущественный Бэйн (Бредущий по Узлам), или очень могущественный служитель Вирма (член Совета Директоров Пентекс).
- Маэльджин Инкарна или Вирм Позывов.
- Одна из частей Вирма Триата (Осквернитель, Пожиратель Душ или Зверь Войны)

### Снаряжение/Фетиши

Ваш персонаж подмазал деньгами массу шестерёнок бюрократической машины и перецеловал кучу высокопоставленных задниц, но зато получил доступ к какому-то высокотехнологичному или мистическому полевому оборудованию, вроде серебряных пуль или Бэйнклайва. Вы начинаете игру с одной (или большим количеством) вещью производства Пентекс., определяемой количеством точек в данной Детали биографии. Это одноразовая услуга, т.е., если вы исчерпали свой предмет (потратили все серебряные пули, к примеру), либо потеряли его, вам придётся тратить часть игрового процесса, чтобы получить что-либо взамен (в данном случае может помочь ваш Ранг). См. *Снаряжение* ниже, для выбора предметов. Там также указан Ранг/Уровень, необходимый для их получения.

Примечание: Для технических объектов требуется Ранг, а для фетишей – Уровень.

- Один предмет Первого Ранга/Уровня
- Один предмет Второго Ранга/Уровня, либо два предмета Первого Ранга/Уровня.
- Один предмет Третьего Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней.
- Один предмет Четвёртого Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней
- Один предмет Пятого Ранга/Уровня, либо комбинация предметов разных Рангов/Уровней.

### Услуга

Своими действиями вы заслужили услугу от некоторых личностей более высокого положения. Они хотят и могут помочь вам при возможности. Это очень полезная Деталь биографии. Услуга может избавить вас от массы неприятностей (спрятать труп, нелегально пересечь государственную границу, обеспечить транспорт после выполнения особо опасного задания). Услуги – это простое решение многих проблем, и могут использоваться в ситуациях, когда Союзники не хотят или не могут помочь. Не следует забывать, что каждая услуга может быть использована всего один раз, после чего исчезает. Возможность и характер использования услуги определяются Рассказчиком.

- 1 услуга
- 2 услуги
- 3 услуги
- 4 услуги
- 5 услуг

## Ранг

Если у вас нет этой Детали биографии, ваш персонаж находится на последней ступени иерархической лестницы организации Пентекс (гражданское лицо, новобранец в Первой Команде, старший помощник второго заместителя младшего лаборанта, и т.п.). Пентекс строго блюдет внутреннюю иерархию: персонажи с более высоким рангом командуют персонажами других игроков. Персонажи, злоупотребляющие этой привилегией, могут сильно подорвать свой авторитет, что приводит в боевых условиях к ситуациям вроде «несчастный случай при обращении с оружием» или «внезапный рикошет от подстреленного врага». Это также может привести к переводу персонажа на менее высокую должность, и, соответственно, потере официального статуса. Рассказчик определяет максимум возможного повышения этой Детали. Персонажи не могут начинать игру с положением выше, чем пятый в своём подразделении.

- **Новичок:** Новобранец Первой Команды, младший помощник в офисе, учёный «белого» уровня.
- **Низкий Ранг:** Младший офицер Первой Команды, младший исполнитель, учёный «зелёного» уровня.
- **Средний Ранг:** Капитан Первой Команды, исполнитель уровня проверяющего, учёный «синего» уровня.
- **Высокий Ранг:** Майор или полковник Первой Команды, управляющий сотрудник, учёный «жёлтого» уровня.
- **Руководящий Состав:** Генерал Первой Команды, директор, учёный «красного» уровня.

## Достоинства и Недостатки

*Дьявол всегда заботится о себе сам.*

— Старая поговорка

С разрешения Рассказчика, игроки могут выбирать Достоинства и Недостатки из следующего списка, либо из любой книги от **White Wolf**. Особенно рекомендовано использовать списки из книг **Оборотни: Апокалипсис** и **Проект «Сумерки»** (правительственные Достоинства и Недостатки легко адаптируются для Пентекс). Рассказчик всегда может запретить игроку конкретный Недостаток/Достоинство, если считает, что это не подходит для создаваемого персонажа.

## Скрытая Сила (Достоинство, 2 СО)

Ни одна из ваших Сил или Скверны не является физически очевидной. Даже если у вас есть дополнительные конечности или шипы на теле, они являются втяжными и легко прячутся в подкожном кармане. Вы ничем не выделяетесь из толпы.

## Разговор с Бэйном (Достоинство, 3 СО)

В процессе своей трансформации вам удалось найти путь к своей тёмной духовной стороне, где сейчас обитает Бэйн, а также возможность с ним разговаривать. Когда вы говорите со своим Бэйном, это выглядит, словно вы разговариваете с самим собой. Ваш Бэйн нащупывает тёмные секреты жалким остаткам вашей исковерканной души, и с каждым новым мерзостным откровением она истончается сильнее. Ваш Рассказчик создаст этого Бэйна, но не раскроет вам всех его способностей и знаний. Хотя Бэйн и не руководит вами всё время, но в случаях необходимости будет подкидывать ключи к разгадке какой-либо тайны, или информацию о Вирме или Гару, которую вы бы не смогли узнать другим путём.

## Жалкая Аура (Достоинство, 3 СО)

Вы человек, сильно нуждающийся в помощи, или, по крайней мере, выглядите так. Любой, у кого есть хотя бы толика сострадания, испытает к вам такую жалость, что с очень большой долей вероятности станет вашим защитником, другом или покровителем, и останется таким вне зависимости от вашего поведения. Такие «стражи» не станут умирать за вас, но при определённых обстоятельствах могут ради вас кого-нибудь убить. Это Достоинство не является источником бесконечных Союзников; ваши помощники не изменят каким-либо своим принципам, и оставят вас, как только уровень дерма повысится. Пока же ваши проблемы будут представлять собой постоянные обманы, вспышки бешенства или долги, вас будут прощать. Некоторые нормально выглядящие фоморы иногда владеют этим достоинством, но чаще оно есть у исковерканных персонажей, которые с его помощью вызывают симпатию окружающих, хватающей, чтобы сокрыть совершенные ими грехи.

## Стигмата Вирма (Достоинство, 4 СО)

Это отметки Вирмом Позывов, которые иногда общаются с избранными слугами. Чтобы заслужить такую, фомор сначала должен понять аспекты Вирма (что само по себе является шагом к сумасшествию), затем войти в контакт с собственной внутренней порочностью (дабы понять, какой аспект ему больше всего соответствует), после воплотить этот Позыв в своём слове, теле и делах, а также (что бывает весьма часто) пройти отвратительное испытание для посвящения.

Поиск Вирма в себе часто требует поиск «видений признания»; процесс обычно включает в себя отказ от всех друзей (в том числе, и других фоморов) и ударение в крайности, связанные с ожидаемым «знаком». Эти крайности могут представлять собой массовые убийства, непомерное употребление наркотиков, осознанное насилие (избиение домочадцев, детей, животных, и т.п.), длительные депрессии, нервные срывы, безумные оргии, и прочие малополезные для здоровья развлечения. В какой-то момент перед «счастливым» возникает видение Маельджин Инкарны, который отправляет его выполнять своеобразный тест на лояльность; эти испытания зачастую связаны с деятельностью Позыва – проверка на жадность, на жестокость, на лживость, и т.д. Фомор, переживший это испытание (а ведь многие не выживают), получает, наконец, желанную отметину.

Как и испытания, стигматы соответствуют Вирму Позывов, которому служит персонаж. Песеулак, Повелитель Лжи, часто награждает своих слуг раздвоенным языком. Карнала, Позыв Желания, использует более привлекательные метки, например гипнотически завораживающие татуировки. Фёбок даёт своим последователям незакрывающиеся глаза, а знак Ангу состоит из скопища ожогов, которые никогда не заживут. Природа отметины остаётся на усмотрение Рассказчика или игрока, но должна выглядеть или вести себя неправильно.

Стигмата особенно полезна при социальном взаимодействии с существами, способными оценить её смысл. Танцоры Чёрной Спирали буду пресмыкаться перед избранным (а могут и убить – они же все на голову больные!), и работники Пентекс, как и мистики Вирма будут проявлять к нему уважение. Даже простые смертные, жизнь которых отражает сферу власти одного из Вирмом Позывов, будут относиться к избранному с почётом и благоговением. Стигмата добавляет от одного до трёх кубиков к Социальным броскам при общении с обратёнными Вирмом существами. Естественно, обладатель такой отметины

светится как маяк для Чувства Вирма и подобных Даров, и обязан служить Вирму всегда и везде.

### **Не-Одержимый (Достоинство, 5 CO)**

Часть вашей души осталась незатронутой Вирмом. Бэйн не захватил вас полностью, а значит остаётся надежда когда-нибудь от него избавиться. Однако, если это будет обнаружено вашими хозяевами, вас либо тут же убьют, либо отправят на «переделку». Где вам получить помощь? К кому обратиться? Вы должны действовать очень осторожно – один неверный шаг, и вас уничтожат.

### **Истинная вера (Достоинство, 7 CO)**

Бэйн внутри вас не сумел поколебать вашу веру. Вы можете покупать Нумину: Истинная Вера за стандартную цену. Однако этим вы объявляете войну самому себе – Бэйн внутри вас будет пытаться исковеркать любые чудеса, совершаемые вами с помощью веры. Более того, ваша вера даже опасна для вас: если при попытке изгнания злого духа из человека, вы провалите бросок, то вместо этого можете изгнать Бэйна из себя самого. Это конечно, здорово, поскольку вы излечитесь от скверны. Но вы всё равно умрете из-за травмы, нанесённой этим вашей исковерканной душе. Возможность использования фоморами Истинной Веры полностью зависит от Рассказчика.

### **Уродство (Недостаток, 1 CO)**

Вам гораздо сложнее скрывать свою нечеловеческую природу, чем другим фоморам. Проще говоря, если у вас есть какие-либо неестественные признаки, например хвост или шипы на теле, вы не можете их спрятать. Люди в ужасе бегут от вас из-за вашей отвратительной внешности. Гару с лёгкостью опознают в вас слугу Вирма, поэтому вам приходится перемещаться скрытно. Это обычный для фоморов Недостаток. Достоинство: Скрытая Сила встречается гораздо реже.

### **Ужасающее Иприсутствие (Недостаток, 2 CO)**

Вирм не оставляет вас ни днём, ни ночью; не важно, как вы выглядите или действуете, но на вас лежит проклятье распугивать людей одним своим появлением. Этот Недостаток не имеет физических проявлений – вы пугаете окружающих самим своим существованием. Простые смертные будут всеми силами уклоняться от контакта с вами, и могут даже атаковать при попытке загнать их в угол. Даже остальные фоморы будут чувствовать скверну, пропитавшую вашу душу. Они, конечно, не будут раз-бегаться с воплями, но популярным в компании вам не стать. Вечное одиночество – вот ваш удел.

## **Снаряжение**

### **Базовый набор Первых Команд**

Все члены Первых Команд получают следующий набор оружия и снаряжения бесплатно (т.е., для этого не требуется Деталь биографии: Снаряжение). В случаях потери или порчи снаряжения из-за отсутствия должного ухода следует финансовое взыскание (как правило, равняющаяся полной стоимости заменяемого предмета), и ленивые участники Первых команд нередко лишаются всей зарплаты.

- Идентификационная карта, служащая пропуском в здания компании.
- Медальон, обозначающий ранг члена Первой Команды. Носится либо на шее, либо прикалывается к левой половине груди.



## Предметы, используемые Первыми Командами

Перечень наиболее часто используемых Первыми Командами предметов, ранг, требующийся для их получения, а также объяснение ограничений доступа к ним.

Ранг	Предмет	Ограничения
<i>Боеприпасы: обычно выдаются магазинами (количество зависит от типа оружия)</i>		
0	Обычные патроны	Выдаются всем членам Первых Команд вместе с оружием
1	Бронебойные патроны	Более дорогие
2	Серебряные пули	Слишком дорогие, чтобы снаряжать ими рядовых исполнителей
2	«Драконы» патроны	Эти зажигательные ружейные патроны уничтожают оружие, из которого выстрелены, но зато поджигают цель; таким образом, повреждается дорогое снаряжение
3	Взрывные патроны	Использовать только в штурмовых операциях в дикой местности
5	Разрывные пули с нитратом серебра	Чрезмерно дорогие
<i>Броня</i>		
0	Бронежилет	Стандартное снаряжение
1	Кевларовый жилет	Более дорогой
3	Гнойная броня	Часто смертоносна для других членов Команды
4	Серебряный бронекостюм	Чрезмерно дорогой
<i>Яды</i>		
1	Капсула с цианидом	Это не игрушки!
1	Иононовый газ	Носите противогаз
3	Слезоточивый газ	Носите противогаз
3	Горчичный газ	Носите противогаз; только при штурмовых операциях
4	Нервно-паралитический газ	Будьте защищены, не истребите собственную команду; применять только в военных конфликтах (Амазонка)
4	Поцелуй Вирма	Экспериментальная разработка
<i>Оружие</i>		
0	Автоматическое оружие	Автоматы, пистолеты-пулемёты, и пр.; стандартное снаряжение
1	Дробовик	Не зацепите своих облаком дроби
2	Лазерный прицел	Дорого
2	Пистолет	Только офицеры (и поисковики) носят пистолеты
2	Дымовые/газовые гранаты	Только в штурмовых операциях
3	Автоматический скобомёт	Дорого
3	Насадки на когти	Дорого
3	Осколочные гранаты	Только в штурмовых операциях; не повредите снаряжение или других членов команды
4	Тяжёлое вооружение	Станковые пулемёты, гранатомёты, и т.п.; Использовать только в безлюдных местах, либо в оборонительных операциях
4	Гранаты с белым фосфором	Использовать только в военных конфликтах (Амазонка)

- Личные деньги (либо банковская карточка), а также деньги, выделенные на служебные расходы, отображающие Деталь биографии: Ресурсы (все эти персонажи начинают с рейтингом 1).

- Автоматическая винтовка М-16 (калибр .223, сложность 7, урон 7, скорострельность 20, магазин 20/30, тип маскировки N, дальность 200) и три магазина к ней. (Поисковые команды обычно вооружены пистолетами вместо автоматов.)

- Полевой бронежилет. (Поисковые команды обычно снаряжаются кевларовым жилетом скрытого ношения).

## **Боеприпасы**

### **Разрывные пули с нитратом серебра**

**Ранг: 5**

Как и обычные разрывные пули, пули с нитратом серебра разрываются при попадании в цель, выпуская своё содержимое в кровь жертвы. Кроме непоглощаемого урона, наносимого Гару не в прирождённой форме, нитрат серебра является ядом, наносящим урон оборотням в любой форме. Яд снимает с подстреленного Гару 1 Уровень Здоровья в раунд в течение трёх раундов; этот урон является непоглощаемым. Для ночных охот на оборотней в хорошей компании нет ничего лучше. Из-за своей потенциальной смертоносности, а также из-за того, что они могут привлечь ненужное внимание представителей закона, эти патроны выдаются только в случае необходимости.

## **Броня**

### **Знойная броня**

**Ранг: 3**

Эта отвратительная вещь напоминает кевларовый бронежилет (и даёт носителю дополнительный кубик на поглощение ущерба), но когда его поверхность повреждена когтями, клыками или пулей, из дыры брызжет двухметровая струя бурлящего, заразного гноя. Гной наносит 1 уровень непоглощаемых повреждений при контакте с голой плотью, волосатыми оборотнями и т.д. Если он не смыт в течение ближайших двух раундов, он вызывает изъязвление кожи, которое может быть излечено только магическим способом. Каждый день, когда жертву не удаётся излечить, язвы растут, постепенно сливаясь воедино, нанося ещё 1 уровень непоглощаемых повреждений. Ампутация поражённых конечностей или вырезание язв может помочь, но наносит столько же уровней повреждений, сколько персонаж уже получил от язв (т.е., если он получил от раны 2 уровня повреждений, вырезание язвы причинит ему ещё два уровня повреждений). Эта броня до сих пор находится на стадии бета-тестирования, и возможные проблемы в обращении (а они наверняка будут) ещё не обнаружены.

## **Серебряный бронекостюм**

**Ранг: 4**

Первоначально используемый рабочими и охранниками в местах, где водилось много Гару, серебряный бронекостюм был признан великолепным средством сдерживания атак вервольфов. Костюм предоставляет носителю три кубика на поглощение ущерба. Более того, он сделан из плетённых серебряных и акриловых волокон, которые при разрыве превращаются в миниатюрные лезвия, наносящие непоглощаемый урон атакующим оборотням. Половину повреждений, наносимых Гару, получает сам Гару в виде непоглощаемых повреждений (округление вверх). Серебряные бронекостюмы очень редки. Их выдают только избранной элите, занимающейся сверхважной работой.

## **Гранаты**

Поскольку применение гранат, как правило, вызывает общественный резонанс, а также чревато синдромом внезапной смертности, они не входят в стандартный комплект снаряжения. Они резервированы для тех, кому могут понадобиться в ежедневной работе, либо могут быть выданы по специальному разрешению, персонажам, миссия которых может потребовать дополнительной боевой мощи. Полиция во всём мире имеет странное свойство сначала стрелять в метателей гранат на поражение, а затем уже задавать вопросы.

### **Осколочные гранаты**

**Ранг: 3**

Осколочные гранаты наносят 12 кубиков урона в эпицентре взрыва (скажем, в руке у персонажа). За каждый метр расстояния между эпицентром и персонажем, количество кубиков повреждения уменьшается на один.

**Пример:** Осколочная граната взрывается в пяти метрах от персонажа. Он получает 7 кубиков ущерба.

### **Дымовые гранаты и газовые гранаты**

**Ранг: 2**

Дымовые гранаты выпускают плотное облако белого или цветного дыма. Газовые гранаты выпускают облако слезоточивого газа (см. Яды далее по тексту). При активации гранаты взрыва не происходит, газ выходит из отверстий, открывающихся на корпусе. Облако заполняет площадь в десять квадратных метров за одну минуту, и держится в течение десяти минут в безветренную погоду. Солдаты Пентекс, стреляющие в таком облаке, обычно с равной вероятностью ранят как Гару, так и своих.

### **Белый фосфор**

**Ранг: 4**

Гранаты с белым фосфором повышают температуру в эпицентре взрыва на 2700 градусов по Фаренгейту. Количество кубиков урона фосфорных гранат равно 12. За каждые два метра расстояния, количество кубиков повреждения уменьшается на один. Это непоглощаемый урон, хотя Гару всё же могут попытаться его погло-

тить. Фосфорные гранаты поджигают даже те материалы, которые обычно не горят. Вампилов эта штука вообще должна испаряться...

## Яды

### Капсула с цианидом

**Ранг:** 1

**Путь проникновения:** Приём вовнутрь

**Описание:** Бесцветная жидкость со вкусом горького миндаля

**Эффект:** У фомора есть маленькая капсула цианистого калия, имплантированная в зуб. Фоморы знают, что если они попадут в плен к Гару, то жить они будут достаточно долго, но невероятно мучительно. Цианид – это вариант быстрого и сравнительного безболезненного избавления. В любом случае, фомор, побывавший в плену Гару, рассматривается большинством агентов Вирма как предатель, и уничтожается при обнаружении. Цианид не действует на фоморов, у которых есть иммунитет к ядам (см. Силу: Иммунитет далее по тексту).

**Защита:** Не кусайте ничего этим зубом.

### Иононовый газ

**Ранг:** 1

**Путь проникновения:** Воздушно-капельный

**Эффект:** У фомора есть газ, экстрагированный из фиалки обыкновенной. Этот экстракт содержит большую дозу иона высокой концентрации. Ион полностью блокирует обоняние у любого, кто его вдохнёт. Эффект газа длится около часа, и может сильно повредить люпусам Гару, которые весьма зависимы от своего обоняния. Газ также может полностью или частично блокировать применение Даров оборотней, завязанных на чувство обоняния (Обострённые чувства, Зрительное чутьё, Чутьё истинной формы, и пр.). Это, однако, никак не повлияет на применение Дара: Чутьё Вирма, которое не зависит от нюха (и не важно, в каком состоянии находится нос Гару).

**Защита:** Не вдыхайте его.

### Слезоточивый газ

**Ранг:** 2

**Путь проникновения:** Контактный/воздушно-капельный

**Описание:** Бесцветный газ (изредка смешиваемый с дымом), с невнятным запахом

**Эффект:** Кашель, насморк, раздражение слизистых оболочек глаз, полости рта и носоглотки. Вычитайте два кубика из бросков на любые действия, пока газ не рассеется (около 10 минут).

**Защита:** Противогаз полностью защищает от вредного воздействия, рабочие очки защищают глаза, дыхание через мокрую тряпку защищает лёгкие. Дар Соппротивление токсинам блокирует эффект полностью.

### Горчиный газ

**Ранг:** 3

**Путь проникновения:** Контактный/воздушно-капельный

**Описание:** Тёмно-жёлтый, с ощутимым запахом, газ

**Эффект:** Жжение, ожоги на коже. При вдыхании вызывает ожоги лёгких, могущие привести к смерти. Снимает 1 уровень здоровья за раунд контакта с кожей, 2 уровня здоровья за раунд вдыхания.

**Защита:** Противогаз и защитный комплект одежды. Обычная одежда защищает только в течение одного раунда. Дар Соппротивление токсинам блокирует эффект полностью.

### Нервно-паралитический газ (Зарин)

**Ранг:** 4

**Путь проникновения:** Контактный/воздушно-капельный

**Описание:** Без цвета и запаха

**Эффект:** Высокая концентрация нервно-паралитического газа снимает 1 уровень здоровья в раунд; этот ущерб не может быть поглощён. Низкая концентрация снимает 1 уровень здоровья в минуту. Минорная концентрация снимает 1 уровень здоровья в час.

Зарин вызывает тошноту и дезориентацию, за которыми следует смерть. Необходимо осознать, что смертельная концентрация зарина 10-100 к миллиону, и что эффект всегда смертелен. (Шансы выжить, с продолжительной симптоматикой, составляют 1 к 10000).

**Защита:** Герметичный костюм.

**Противоядие:** Инъекция атропина (вводится подкожно, должна быть совершена до появления симптомов; атропин, введённый без воздействия на организм зарина, становится ядом). Ходят слухи, что Пентекс модернизировала зарин таким образом, что даже инъекция атропина лишь продлевает агонию на несколько часов. Дар Соппротивление токсинам блокирует эффект полностью.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** От зарина можно защититься, находясь в закрытом помещении на возвышенности. Израиль строил подобные убежища в 1991 году, но их эффективность не была проверена, поскольку газовых атак не совершалось.

### Атропин

**Ранг:** 1

**Путь проникновения:** Инъекция

**Описание:** Жидкость без цвета и запаха

**Эффект:** В течение (Выносливость+3) часов жертва испытывает тошноту, рвоту, спазмы и проблемы с дыханием, после чего благополучно умирает.

**Защита:** Переливание крови, госпитализация.

## Поцелуй Вирма

Ранг: 4

Путь проникновения: Инъекция

Описание: Жёлтая жидкость

Эффект: Этот экспериментальный токсин используется в дротиках для игломётов или игломётных винтовок. Он вызывает в жертвах гнев и паранойю, провоцируя беспричинную ярость. Была доказана его эффективность против Гару, но точно установить оптимальную дозу пока не удалось.

Вещество заливается в капсулу, заряжаемую в игломёт. При ударе о цель ампула лопаается, вливая содержимое в кровоток или мышечные волокна жертвы. Внутри организма оно начинает стимулировать выделение веществ, вызывающих гнев и паранойю. Успешная инъекция вызывает у Гару и вампиров бешенство, а люди ощущают невероятный прилив гнева.

Жертва может сопротивляться действию токсина, совершив успешный бросок Силы Воли против сложности, определяемой полученной дозой. Для игломёта сложность равна 6, для игломётной винтовки сложность равна 8. Дар Сопротивление Токсинам блокирует эффект, вызывая у жертвы глубокий сон. Ритуал Очищения требуется для того, чтобы полностью вытравить Поцелуй Вирма из жертвы. Пока ритуал не проведён, жертва находится в возбуждённом состоянии и страдает от лёгкой паранойи.

Защита: Броня, Сопротивление токсинам.

## Средства связи

### Подкожное радио

Ранг: 2

В основание черепа фомора имплантируется маленькое устройство, сочетающее в себе радиоресивер и трансмиттер. Это позволяет ему постоянно получать приказы и посылать информацию. Дальность ограничена (25 миль), поэтому круг общения обычно сводится к непосредственному начальству и коллегам (Первая Команда, и т.д.). Устройство автоматически меняет частоту, усложняя возможность прослушивания. Тот, кто принимает передачу, способен слышать всё, что происходит с фомором. Носитель может выключить передатчик усилием воли, но Пентекс способен дистанционно включать его в тайне от носителя в целях профилактики предательств. Несколько таких устройств попали в руки группе Гару, называющей себя Сворачивателями гаек. Это беспокоит Пентекс, и они постоянно совершенствуют радиоприёмники, чтобы исключить вмешательство Гару.

## Оружие

### Автоматический скобомёт

Ранг: 5

Последняя разработка Пентекс внешне мало отличается от обычного промышленного степлера, однако «скобки», служащие патронами, изготовлены из костей мёртвых фоморач (см. Главу 2), и покрыты толстым слоем альфа-фоморола. При нажатии на спусковой крючок, скобомёт выпускает струю скобок, втыкающихся в тело противника и отравляющих его ядом. В одной струе скобок содержится количество альфа-фоморола, достаточное, чтобы убить человека на месте. Цель получает один уровень непоглощаемых повреждений и семь кубиков обычных повреждений. Оружие необходимо перезаряжать после трёх выстрелов.

Те же, кто не умирают, поражаются альфа-фоморолом, распространяющимся в их венах. Поскольку альфа-фоморол моментально убивает людей, оружие обычно используется против сверхъестественных существ вроде Гару. За каждый уровень полученных непоглощаемых повреждений жертва получает очко Скверны (Скверна выбирается Рассказчиком), начиная трансформироваться в фомора. Более того, альфа-фоморол, как и фоморол, вызывает сильную зависимость, схожую с наркотической. Жертва, получившая от скобок три уровня непоглощаемых повреждений, становится зависимой от альфа-фоморола, и может умереть, если не получит очередную дозу вещества, или полностью не очистит свой организм от скверны Вирма. Существа, потерявшие меньше трёх уровней здоровья, получают менее тяжкие последствия, вроде кровавого пота во время процесса исцеления.

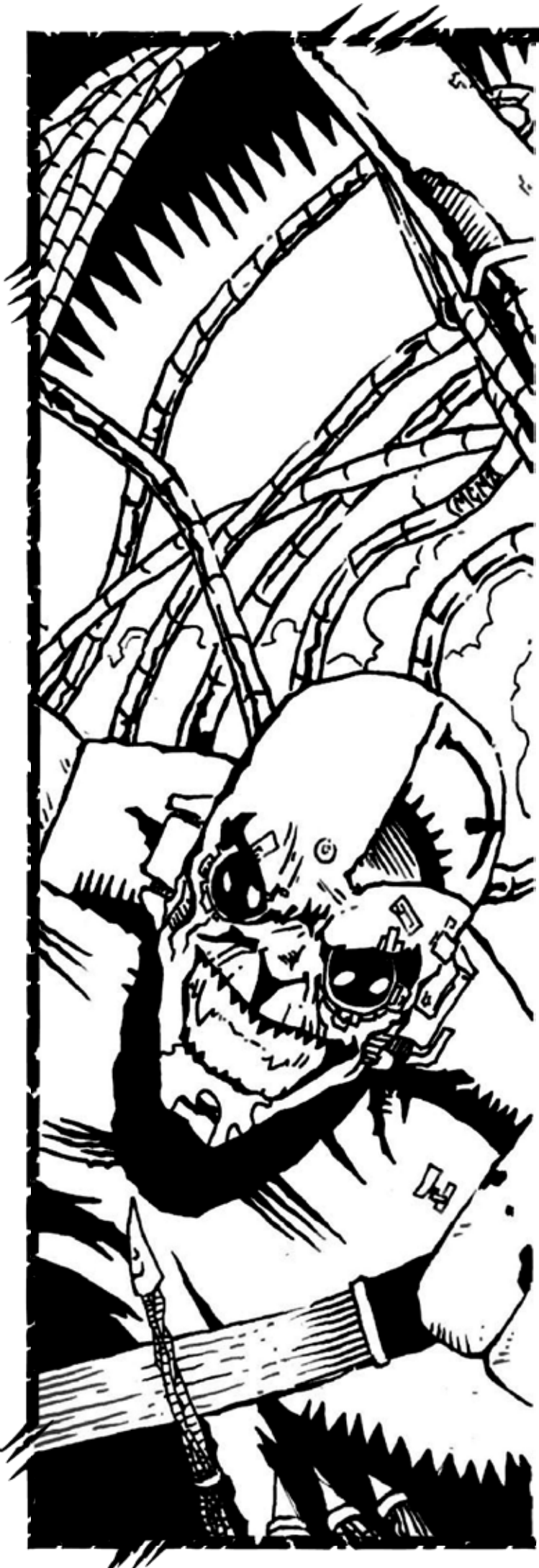
Скверна может быть излечена в течение одной луны с момента заражения с помощью Ритуала Очищения, однако зависимость от альфа-фоморола остаётся. Гару пока не знают лекарства от этой зависимости, хотя, по слухам, выполненные подвига в Умбре во имя Гайи может помочь.

**Бросок Ловкость + Огнестрельное оружие;**  
**Сложность 7; Урон 7+ особое; Дальность 12;**  
**Магазин 3; Скрытое ношение J**

### Насадки на когти

Ранг: 3

Насадки на когти состоят из миниатюрных зарядов взрывчатки и, собственно, серебряных насадок на когти фомора (для этого у него должна быть Сила: Когти), и надеваются непосредственно перед боем. Проникнув под кожу противника после атаки, они взрываются через один раунд, разрывая кожу и мышцы. Серебряное основание насадок остаётся на ногтях: часовой механизм зарядов срабатывает, когда серебро в насадках перестаёт контактировать с серебром основания. Чтобы оставить насадки в теле противника, фомор должен сначала нанести хотя бы 1 уровень



повреждений когтями. Из-за некоторых конструктивных особенностей, заряды имеют 30% шанс не взорваться, и 15% шанс взорваться на когтях фомора до совершения атаки, поэтому фоморы предпочитают надевать насадки непосредственно перед сражением. До использования они хранятся в особых герметичных контейнерах.

Находясь в теле Гару, насадки наносят 1 уровень непоглощаемых повреждений в раунд. Более того, взрыв также наносит 3 уровня непоглощаемых повреждений. К счастью для оборотней, взрыв обычно выталкивает осколки серебра из тела, поэтому через раунд после взрыва Гару перестаёт получать повреждения.

### *Щупальца*

**Ранг: 3**

Изначально созданные для космической программы, эти металлические руки могут быть использованы как для обращения с опасными предметами, так и для хватания противников на расстоянии до 3 метров. Их Сила и Выносливость равняются 5, и могут хватать и наносить урон соответственно Силе. Некоторые из них покрыты серебром, или сделаны из холодного железа, дабы облегчить оператору общение с оборотнями и подменшами. Щупальца также можно использовать для подъёма предметов и использования их в качестве оружия (вампиры и всяческие аналоги осинových кольев), либо для совершения некоторых действий, предпочтительных в некотором отдалении, вроде поджигания фитиля. Не следует забывать, что это всё же довольно неуклюжая вещь, и использовать их для тонких манипуляций (взлом замка, сборка бомбы, и т.п.) нельзя. Также они довольно громоздки (сложность всех бросков на Ловкость повышается на 1, пока они надеты), а также их довольно трудно спрятать (для хранения используется контейнер габаритов портфеля).

### *Фетиши*

У большинства фоморов отсутствует такой трайт, как Гнозис, что несколько усложняет пользование фетишами, которые используют Гнозис пользователя. Вместо этого, фомор может совершить бросок на Силу Воли (сложность Гнозис фетиша + 1), или потратить пункт Силы Воли для автоматической активации.

### *Фоморол*

**Уровень 3, Гнозис 5**

Это наркотик на самом деле изготовлен из переработанных тел фоморач (см. Главу 2). При введении фомору, он временно усиливает его способности. Однако он вызывает сильную зависимость, и фомор будет жаждать ещё. После инъекции фомор должен активировать фетиш. При успехе, эффекты его Сил удваиваются (клыки и когти наносят больший урон, использование некоторых Сил стоит дешевле, и пр.) После первого же использования (вне зависимости успешности активации)

фомор получает Скверну: Зависимость (употребление раз в месяц), пока он не получит ещё фоморола. В отличие, однако, от обычных наркотиков, зависимость от фоморола исчезает, если его не употреблять в течение месяца – и появляется при следующем его употреблении.

### Силовые Очки

Уровень 2, Гнозис 3

Теперь у вас есть такие же очки, как у вашего любимого супергероя Бака Гонщика! (см. **Саботаж! Пентекс**) Эти очки являются бэйновским фетишем, позволяющим фоморам видеть, как Гару переходят из Пенумбры в реальный мир и обратно. Требуется бросок на Восприятие + Оккультизм, сложность 7, чтобы заметить этот процесс вовремя. Это может дать фомору преимущество, достаточное для спасения собственной жизни.

### Чувак из замазки

Уровень 3, Гнозис 5

Чувак из замазки – это бэйновский фетиш, используемый фоморами корпорации Пентекс. Что он может делать? О, чего он только не может делать! Он растягивается, отпрыгивает от стен, копирует лица, и многое другое. Если его наложить на лицо человека, а затем на лицо фомора-хозяина, то носитель может принять чужой облик (только лицо, на одну сцену). Его можно вытягивать в верёвку длиной до 15 метров. Если метнуть этот фетиш в существо, не служащее Вирму, он опутает его словно сеть (Сила 5). И существует ещё масса других вариантов его использования. Единственное, что может уничтожить Чуваков из замазки, это огонь. Сгорая, они кричат.

### Вибролезвие

Уровень 3, Гнозис 5

Эта штука – результат вселения совращённого элемента электричества в клинковое оружие. Это оружие пока ещё находится в разработке, и встречается очень редко. При активации фетиша, элементаль создаёт заряд вокруг клинка, вызывая его вибрацию и лёгкий гул. Теоретически, при ударе в цель должен происходить разряд электрической энергии, наносящий 3 уровня непоглощаемых повреждений в дополнении к основному урону оружия.

Но, как уже упоминалось, эти клинки до сих пор являются экспериментальным оружием. Пентекс испытывают некоторые трудности с вселением элементалей в оружие, и лучшими объектами пока считаются боевые ножи и короткие мечи. К сожалению, пока не удалось достичь 100% контроля над зарядом клинка, и часть испытателей трагически погибла.

Бросок	Сложность	Урон	Размер
Зависит от оружия	Зависит от оружия	+3†	Зависит от оружия
† Аггравированный урон			

## Силы

*Сейчас эти больные души, изнасиловавшие целую страну,*

*Живут в мире ради любви к кровопролитию!*

— Brainstorm, “Born to Kill”

Далее приводится описание Сил фоморов, и их стоимость. При создании персонажа очки Силы приобретаются в обмен на очки Скверны, один к одному. Скверна описана после Сил дальше по тексту. Также Силы можно приобретать во время игры за очки опыта (см. Опыт выше), с разрешения Рассказчика. Должно быть какое-то обоснование приобретения Силы, например погружение в Гибельный Огонь Вирма, усиление Бэйна, и т.п.

**Примечание:** Многие из Сил требуют от фомора траты 1 очка Силы Воли. Однако фоморы, у которых есть Гнозис (Сила: Связь с духом), могут тратить его вместо Силы Воли. Также, с разрешения Рассказчика, персонажи, у которых есть трайт Ярость (Сила: Берсеркер), могут использовать его очки для активации физических Сил (Смена форм, Вредоносное дыхание).

• **Контроль животных (2)** – Контроль животных даёт фомору возможность призывать и управлять животными, находящимися в радиусе действия Силы в момент её применения. Если животное находится в области действия, его можно заставить выполнить одну определённую задачу. Задача должна быть действием, которое нормально для животного. Собаки могут кусать, крысы могут следовать за целью несколько кварталов, если им есть где прятаться, а кошки могут запрыгивать людям на спину, или вцепляться в ноги, мешая передвижению. Однако птицы не могут переносить письма подобно почтовым голубям, а олень не станет отплясывать кан-кан перед охотниками, чтобы привлечь их внимание. Основные инстинкты прежде всего.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Понимание зверей (сложность 6). В случае удачи он может заставить одно животное за успех в радиусе 120 метров выполнять его поручения. Эффект длится одну сцену.

• **Благословение Гибельного огня (7)** – Когда бы фомор не погружался в Гибельный Огонь (радиоактивные выделения Вирма), он может перенести трансформацию, дарующую ему новую Силу.

**Система:** После того, как фомор пробудет пять раундов в Гибельном огне, делается бросок на Выносливость (сложность 9). По решению Рассказчика сложность броска может быть снижена, в зависимости от экстремальности ситуации. При успехе, фомор получает новую Силу, выбранную случайным образом. Новый «дар» Вирм даёт мгновенно – в течение трёх раундов фомор претерпевает болезненные изменения, во время которых не может даже двигаться. После этого проявляется его новая Сила (скажем, на спине вырастает рука, если он получил Дополнительную конечность).

При критическом провале, персонаж получает новую Скверну, также выбираемую случайным образом (см. Скверна: Проклятие Гибельного огня).

Эта Сила не даёт персонажу иммунитет к Гибельному огню; пока он не приобретёт Иммунитет (см. ниже), он будет получать урон нормальным образом.

**Случайные Силы:** В начале главы приведена таблица Сил, пронумерованных от 1 до 100. Бросьте процентник (либо 2д10), чтобы определить полученную Силу.

• **Берсеркер (3)** – Фомор «ударён» Яростью – прославленным гневом оборотней.

**Система:** Фомор начинает игру с 3 пунктами Ярости, которые он может тратить так же, как и любой Гару. Но он также подвержен и боевому безумию. Он может получить дополнительные пункты Ярости в обмен на свободные очки (один к одному).

• **Шипы на теле (2-10)** – У фомора есть длинные костяные мечи, растущие из запястий, локтей, коленей или ступней. Размер, длина, форма, расположение и количество шипов индивидуальны для каждого фомора.

**Система:** Фомор может добавлять от одного до пяти кубиков на бросок повреждений в рукопашном бою (один кубик стоит 2 очка Силы, максимально можно затратить 10 очков). Это непоглощаемый урон. Фомор должен указать, в каких местах у него растут шипы, и что он атакует с их применением, до броска атаки.

• **Увеличение тела (2)** – Фомор может увеличиваться в три раза относительно его роста. В большом состоянии он может совершать гигантские шаги, сотрясать землю и хватать противников размером с человека.

Есть, однако, несколько недостатков в таком увеличении: так, например, фомор будет биться головой о дверные косяки, или ходить пригнувшись в комнатах с высокими потолками. Их внутренние органы не увеличиваются, и потому и они могут испытывать головокружение в связи с нехваткой кислорода в лёгких или недостаточным количеством

крови в венах. Кроме того, у людей увеличенного размера, как правило, очень хрупкие кости; фомор может сломать себе конечность, не осознавая этого, пока не примет нормальный размер.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Сила + Атлетика (сложность 6). Атаки увеличенного фомора в рукопашном бою наносят урон Сила+4; фомор может сокрушать предметы, просто сев на них. Кроме того, фомор может увеличивать скорость передвижения в раунд на 10 метров. При критическом провале на поглощение повреждений, кости фомора ломаются, нанося 1 дополнительный уровень повреждений.

• **Пожирание Мозга (6)** – Эта могущественная сила позволяет фомору, фигурально выражаясь, «откусывать кусочки» от разума жертвы, уменьшая на одну точку выбранный Ментальный Атрибут и присоединяя эту точку к собственным очкам опыта. Это не наносит реального вреда мозгу жертвы, и неопределимо научными методами.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Интеллект + Оккультизм (сложность 6). Жертва может сопротивляться этому с помощью своей Силы Воли (сложность 6). Фомор должен касаться цели, чтобы Сила сработала.

**Пример:** Фомор касается противника, и выбирает целью его Интеллект. При успехе, жертва теряет одну точку в Интеллекте, а фомор получает очко опыта. Он может использовать его так же, как и другие очки опыта, заработанные нормальным образом. Эту Силу можно использовать против одной цели раз в сцену.

• **Вызов Безумия (2 за кубик)** – Фомор может искривлять разум окружающих, загоняя их с торных дорог психического равновесия в буйные джунгли сумасшествия. Способы вызывания безумия зависят от извращённых предпочтений самого фомора. Некоторые открывают в разум жертвы Умбральные окна с видом на Адские дыры, позволяя несчастным сполна «насладиться» тамошними

## Гибельный огонь

Гибельный огонь выглядит как зелёное пламя, хотя это скорее жидкость, чем огонь. Оно похоже на воск (как в лавовых лампах), только гораздо более жидкое и текучее, и источает внутреннее сияние.

Вокруг происхождения и истинной природы Гибельного огня ходит много споров. Танцоры Чёрной Спирали верят, что это испражнения Вирма, являющиеся продуктом переработки этого мерзкого змея после поедания чистой энергии Гайи. Некоторые учёные Пентекс верят, что это искажённая эктоплазма – «физическая» материя духовного мира, просачивающаяся в реальность. Вне зависимости от правды, все знают о его опасности, хотя Чёрные Спирали часто «приносят в жертву» Гибельному огню самих себя (т.е., погружаются в его сияние на несколько часов), веря, что возникающие раковые опухоли в мозгу могут принести им извращённое «просветление». По крайней мере, светиться после этого они начинают – дай Вирм каждому!

Происхождение термина «Гибельный огонь» также неизвестно. Феи используют его для обозначения своих очагов, огней Бельтайна. Фианна верят, что пиктское племя Белых Плакальщиков знало об огнях Бельтайна и поклонялось им, также, как и их кельтские родственники. Однако, после того как они сошли с ума, и сплясали в Чёрной Спирали, они стали поклоняться пиршественным огням Вирма, и назвали свои новые очаги «Гибельным огнём» в насмешку над чистыми путями своих сородичей.

**Погружение в Гибельный огонь:** Эгей, эта штука жжёт, причём на расстоянии! Факел с Гибельным огнём облучает всех вокруг на расстоянии трёх метров. Костёр Гибельного огня действует на расстоянии семи метров. Бушующий вихрь Гибельного огня опасен для всех в радиусе 15 метров. Используйте правила огня с стр. 197 из книги Оборотни для определения полученного ущерба в зависимости от размеров пламени. Однако учтите, что этот урон нельзя поглотить, излечение занимает в два раза большее время, и к любому броску из таблицы Боевых шрамов добавляется +10 (стр. 199, книга правил Оборотни). Дар Сопротивление Токсинам игнорирует этот ущерб.

кошмарами. Другие устраивают целые представления, используя безумные бормотания и ужасающие беседы, чтобы сорвать с человека налёт разумности. Третьи просто рисуют в мозгу жертвы картины ужасающих чудовищ.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы воли и бросает количество костей, равное половине стоимости этой Силы; сложность равняется Силе воли жертвы. Цель должна быть в поле зрения фомора. По решению Рассказчика, фомор перед активацией Силы может быть обязан завязать с жертвой разговор («Эй, пацан, есть курить?») или вступить с ней в бой.

**Успехи    Эффект**

1 или 2    Рассказчик определяет тип вызванного безумия

3+        Игрок может выбрать форму вызванного безумия

Продолжительность и интенсивность сумасшествия также зависит от количества выпавших успехов: один или два успеха вызовут лёгкую фобию, в то время как пять и более успехов приведут к полному выпадению жертвы из реальности. Подобное безумие может быть вылечено длительным курсом психотерапии.

• **Окраска Хамелеона (разное)** – Фомор может изменять свой цвет, сливаясь с окружающим фоном. Использование этой силы занимает один раунд. Изменение оттенков в пределах одного цвета (красный, коричневый, зелёный, и пр.) стоит 2 очка Силы, а изменение цвета на любой будет стоить 4 очка Силы.

Вариация этой Силы, **Прогулка по теням**, позволяет персонажу делать свою кожу темнее, чтобы сливаться с окружающими его тенями. Прогулка по теням стоит 3 очка Силы.

**Система:** Изменение цвета не требует броска. Люди, пытающиеся разглядеть персонажа, должны сделать бросок на Сообразительность + Бдительность (сложность 7), чтобы его увидеть.

• **Когти, клыки или рога (3/5/7)** – С помощью этого естественного оружия фомор может кусать, бодать или терзать противника, если у него возникнет такое желание. Это могут быть кибернетические имплантаты, вшитые клинки, или настоящие клыки и когти, но, в любом случае, их нельзя удалить из организма без нанесения травмы (хотя их можно втягивать). Эти атаки наносят непоглощаемый урон. За три очка Силы, персонаж может приобрести один тип атаки, за пять очков – два типа атаки, а за семь очков – все три типа атаки.

**Система:** Фомор должен совершить бросок на Ловкость + Рукопашный бой, в независимости от того, кусает он, бьёт когтями, или бодает.

Маневр	Сложность	Урон
Укус	5	Сила +1
Когти	6	Сила +2
Рога	7	Сила +2

(Сила+4, если персонаж перед этим пробежал хотя бы 10 метров)

• **Искажённые видения (4)** – «Я должен был это сделать! Внутренний голос приказал мне это!!!». Используя этот извращённый дар, фомор может вызывать галлюцинации у незащищённых жертв. Голос



Бога, странные потусторонние шепотки, крики и смех – всего лишь несколько возможных вариантов. Хотя эта Сила лучше всего используется фоморами, способными сойти за человека, деформированные фоморы могут использовать её из укрытия. Знания о характере жертвы могут сильно помочь при использовании Искривлённых видений; рациональный человек, скорее всего, заподозрит неладное, если Иисус скажет ему «Пойди и убей каждого встречного!», в то время как человек, психологически готовый к этому поступку, может решить, что это отличная идея. Естественно, что человека рационального тоже можно свести с ума, надо всего лишь использовать более тонкий подход...

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность 8). Каждый успех увеличивает время издевательств над жертвой на раунд. Эффектность видений также зависит от количества успехов – если одного успеха хватит лишь на шепотки за спиной, то пяти успехов будет достаточно для полноценного воплощения сошествия Божьего с небес. Силу можно использовать столько раз, сколько фомор пожелает; зона действия ограничена только полем зрения. Видения полностью нереальны, и их может видеть только одна жертва за раз. Цель, которая подозревает, что происходит что-то неправильное, может сопротивляться броском Силы воли (сложность 6). Качественно сделанная галлюцинация (вроде зловещего шепота за спиной) увеличивает сложность на 1 или 2, в то время как глюк, не вызывающий доверия (Сергий Радонежский с бензопилой наперевес), таким же образом уменьшает сложность броска.

• **Темновидение (2)** – Фомор может видеть в темноте. Эта Сила связана непосредственно с восприятием тьмы, и не зависит от каких-либо источников света. Так что её можно использовать в действительно абсолютной темноте.

**Система:** Броска не требуется. Но если фомор внезапно столкнётся с неожиданной вспышкой яркого света, он ослепнет на количество раундов, равное количеству точек в его Восприятии.

• **Фальшивая аура (2)** – Фомор может скрывать духовные следы присутствия скверны Вирма в его душе. Дар: Чутье Вирма не сможет определить в нём служителя Вирма. Также фомор может использовать эту Силу на других, скрывая их ауру. Так например, фомор может скрыть следы дьяблери в вампирской ауре, или превратить ауру нормального Гару в ауру Танцора Чёрной Спирали. Фоморы под воздействием этой Силы иммунны к Хекау мумий (магия Истинных имён).

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Сообразительность + Хитрость (сложность 7). Эффект длится одну сцену. Чтобы использовать эту Силу на других, фомор должен сначала коснуться цели.

• **Эктоплазменные конечности (3)** – Фомор может отрачивать до четырёх щупалец или рук, которые можно использовать для независимого захвата удалённых предметов, нанесения ударов или опутывания противников. Щупальца могут удлиняться на пять метров.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Оккультизм

(сложность 6), чтобы создать щупальца. При поднятии грузов (и только при этих действиях!) фомор добавляет 3 точки к показателю Силы. Для использования щупалец в бою делается бросок Ловкость + Рукопашный бой (сложность 8); урон равен Сила+2.

• **Идеализация (3)** – Фомор может выглядеть идеальным половым партнёром для любого живого существа, просканировав его разум.

**Система:** Фомор делает бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность равна Ярости жертвы, либо 6, что выше). Успех означает, что он получает физическую внешность наиболее привлекательного для жертвы полового партнёра. Неудачный бросок означает, что он выглядит просто привлекательным индивидуумом. При провале броска, присутствие фомора вызывает у цели дискомфорт, и она осознаёт, что фомор навязчиво пытается втереться ей в доверие.

• **Экзоскелет (2)** – Тело фомора покрывается хитиновым панцирем. Как правило, внешне он действительно напоминает скелет, с массой выростов, переплетающихся трубок и т. п. Окраска варьируется от ржаво-красного и тёмно-коричневого до чёрного (в случае, если игрок приобрёл Достоинство: Скрытая Сила, экзоскелет покрывает кости фомора под кожей.)

**Система:** Фомор добавляет по одной точке к показателям Силы и Выносливости.

• **Дополнительные Конечности (3 за шт.)** – У фоморов часто бывают дополнительные «руки», обычно в виде щупалец или клубков лононожек. Такие дополнительные конечности часто располагаются в нес лишком удобных местах, скажем дополнительная рука вполне может расти из бедра. Но иногда такие дополнительные «руки» бывают полезны. Фомор может использовать дополнительную атаку в раунд (хотя для этого ему придётся дробить запас кубиков), а также носить в этой руке кошелек, открывать двери, когда основные руки заняты, или тырить кошельки в общественном транспорте. Естественно, трёхрукий фомор выглядит несколько необычно, и ему необходимо прятать свою дополнительную конечность от любопытных глаз. Эту Силу можно брать несколько раз, но каждый дополнительный орган стоит 3 очка.

**Система:** Фомор должен определить, как много у него дополнительных конечностей, и как они выглядят. Он может использовать их для атак, но ему придётся либо дробить запас кубиков, либо приобретать Силы, дающие дополнительные атаки (Берсерк или Сверхскорость).

• **Сверхскорость (3/6)** – Фомор может двигаться быстрее обычного человека.

**Система:** За каждые 3 очка, потраченные на эту Силу (максимум 6) фомор получает дополнительное действие в раунд без дробления запаса кубиков. Также, за каждые три потраченных очка скорость фомора при передвижении увеличивается в 1.5 раза.

Движение	как человек	3 очка	6 очков
Шаг	6,4 м/раунд	10	13
Беш	12 м/раунд	18,3	23,7
Спринт	18,3 м/раунд	27,4	36,6

• **Глаза Вирма (3)** – Глаза фомора выглядят странно и способны увеличиваться в размерах, открывая в своих глубинах картины мучений Вирма.

**Система:** Противник, заглянувший в глаза фомора, должен совершить успешный бросок на Силу воли (сложность 8), либо застывает в ужасе (на число раундов, равное (5 минус показатель Сообразительности), но не менее, чем на 1 раунд). Сам фомор не может атаковать жертву в этот момент, зато могут его друзья.

• **Тихие стопы (1)** – На ступнях у фомора образуются мягкие подушечки, наподобие кошачьих, позволяющие ему передвигаться бесшумно.

**Система:** Сложность всех бросков фомора на Скрытность уменьшается на два при всех действиях на тихое перемещение.

• **Лягушачий язык (3)** – Фомор может удлинить свой язык и прилеплять его к различным поверхностям. Также он может метать его (на расстояние до двух метров) и подтягивать к себе предметы либо наносить урон. Однако, удлинившийся язык делает речь фомора сложной для понимания и вызывает стремление ловить насекомых.

**Система:** Фомор тратит делает бросок на Ловкость + Атлетика, чтобы атаковать цели в радиусе двух метров. Он также может захватывать объекты; урон равен показателю Силы. Фомор также может подтягивать к себе захваченные объекты с бонусом +2 к показателю Силы.

• **Грибковое касание (4)** – Внутренности фомора заменяет дурнопахнущая грибковая масса. Своим касанием фомор может заражать противника.

**Система:** Фомор должен коснуться цели, чтобы заразить её. Жертва должна совершить успешный бросок на Выносливость (сложность 7), либо начнёт терять по одному пункту в день во всех физических атрибутах и во Внешности (а грибок будет медленно покрывать её тело...). Заразы можно излечить только сверхъестественным способом, например с помощью Дара: Соппротивление токсинам или лечащего фетиша. Также, потратив 2 дополнительных Очка Силы, фомор покрывается грибной слизью, что уменьшает запас кубиков атакующих на два из-за ужасного зловония.

• **Дары Гару (разное)** – Некоторые Силы фоморов полностью копируют Дары Гару, так что фомор может просто приобрести определённый Дар вместо Силы. Как правило, стоимость Даров равна уровню Дара +1.

• **Газообразная форма (6)** – Фомор способен переводить своё тело в газообразное состояние, тратя один раунд. После этого он может скользить по воздуху со своей обычной скоростью. Пока фомор находится в этом состоянии, ему нельзя нанести вред с помощью кинетических атак (пули, ножи, кулаки), однако огонь, радиация и электричество действуют нормально. Также, ментальные и мистические атаки продолжают работать (кроме требующих глазного контакта; определяется Рассказчиком). Газообразная форма остаётся цельной даже при сильном ветре, хотя Дар: Леденящий ветер может повредить её. Как правило, фомор в этой форме ужасно смердит.

**Система:** Фомор должен потратить 1 пункт Силы воли, чтобы перейти в газообразное состояние, и ещё один, чтобы из него выйти.

• **Потусторонняя рука (4)** – Фомор обязан иметь Силу: Переход в Умбру, чтобы использовать эту Силу. Перейдя в Умбру, фомор может достичь материального мира и затащить других в мир духов. Он может взять с собой несколько человек, если они будут держаться за руки.

**Система:** Сначала фомор должен войти в Умбру. Затем он тратит 1 пункт Гнозиса, и втягивает за собой одного или нескольких человек.; он может перетащить в Умбру число людей, равное постоянному значению его Гнозиса. Если жертва сопротивляется, фомору необходимо выиграть бросок Гнозиса против броска Силы Воли жертвы (сложность обоих бросков равна 6).

• **Вредоносное дыхание (разное)** – По желанию, фомор может выдыхать какую-либо опасную субстанцию – огонь, пули, ядовитый газ, струи кислоты, и пр. Атака не обязана быть именно дыхательным оружием – подойдёт любая опасность, действующая на расстоянии.

**Система:** За каждые потраченные 2 Очка Силы, атака наносит 1 уровень урона при удачном броске на Ловкость + Рукопашный бой (сложность 7). Отдельные свойства атаки зависят от её природы. Струя огня действует быстрее, чем сгусток кислотной слизи.

За три дополнительных Очка Силы урон становится едким, снимая дополнительный Уровень Здоровья в раунд, пока эту дрянь не смоют или жертва не умрёт. Хорошим примером такого оружия являются напалм, кислотная слизь или токсичные отходы. Все виды повреждений являются поглощаемыми. Дыхательное оружие, как правило, наносит нормальный урон, кроме случаев, когда жертва особенно уязвима к этому оружию (например, вампиры и огонь). За ещё одно Очко Силы урон становится непоглощаемым.

В большинстве случаев, эту атаку использовать количество раз в сцену, равное значению Выносливости. Радиус действия определяется Рассказчиком, и может быть различным в зависимости от типа оружия (молнии бьют дальше кислотных брызг). Если субстанция способна воздействовать одновременно на несколько целей, считается, что каждый успех сверх первого позволяет нанести ущерб одной дополнительной жертве в радиусе атаки (обычно, не более двух метров от изначальной жертвы).

• **Адская шкура (2 за куб)** – Эта Сила даёт фомору защиту от повреждений, наносимых высокой температурой, огнём и радиацией. Кожа фомора приобретает красный оттенок.

**Система:** Фомор получает один кубик на поглощение урона за каждые 2 Очка Силы. Эти кубики можно использовать только для поглощения урона от огня или радиации (который обычно поглотить нельзя).

• **Шкура Вирма (1-5)** – Кожа фомора грубеет, или покрывается чешуёй и различными наростами, обеспечивающими защиту.

**Система:** Фомор получает 1 кубик на поглощение ущерба за каждое потраченное Очко Силы (максимум 5).

• **Единообразие (6)** – Фомор может игнорировать способности других сверхъестественных существ вокруг себя.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Запугивание (сложность 7). Все сверхъестественные существа в радиусе 5 метров вокруг фомора попадают под воздействие этой Силы. Вампиры не могут использовать Дары, маги не могут использовать Сферы, и т.п. Жертвы могут сопротивляться с помощью броска на Силу воли (сложность 7).

• **Иммунитет (разное)** – Фомор может игнорировать воздействие различных опасных вещей. Каждый вид устойчивости приобретается отдельно, так что стать иммунным ко всему очень дорого обойдётся.

#### Цена Иммунитет

- 1 Одно мелкое неудобство (крапивные ожоги, простуда, незначительные температурные колебания)
- 3 Одна серьёзная угроза (болезни, экстремальные температурные колебания, голод)
- 6 Один терминальный эффект (Гибельный огонь, электричество, яды, огонь)

**Пример:** У Макса иммунитет к огню и простуде. Это обошлось ему в 7 Очков Силы. Однако, если бы он купил себе иммунитет к болезням (за 3 Очка Силы), ему не надо было бы покупать себе отдельный иммунитет к простуде.

• **Иммунитет к Первобытному ужасу (1)** – Многие фоморы иммунны к Первобытному ужасу. Скверна Вирма стирает Завесу вместе с их человечностью. Однако, такая защита есть не у всех, и, похоже, зависит от общего количества одержимых Вирмом. Пен-текс вводит своим фоморам специальное средство, уничтожающее часть мозга, отвечающую за Ужас.

**Система:** Фомор может лицезреть Гару в форме Кринос без последствий для себя. Ну, не считать же за последствия факт откусывания фомору головы...

• **Болезнетворное Касание (5)** – Фомор способен вызывать своим прикосновением слабость и лихорадку.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли, вступает в телесный контакт с жертвой и делает бросок на Выносливость + Медицина (сложность 7). Жертва может сопротивляться воздействию с помощью успешного броска Выносливости (сложность 7). За каждый успех фомора жертва получает 1 уровень непоглощаемых повреждений. Эти повреждения заживают по одному в неделю. В течение этого времени жертва чувствует себя очень плохо.

• **Невидимость (5)** – Эта Сила делает фомора невидимым для всех способов обнаружения. Пока он не атакует, его тело и ауру невозможно обнаружить никаким способом, кроме Дара: Чувство Вирма (который, впрочем, не укажет чёткое местонахождение фомора, а только его присутствие в окрестностях). Как только фомор вступает в бой, он тут же становится видимым.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Сообразительность + Скрытность (сложность 7). Любой, кто целенаправленно ищет этого фомора, может сделать бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 8) против успехов фомора. Этот эффект длится одну сцену, или пока фомор не начинает атаковать.

• **Хлещущий хвост (3)** – Эта Сила похожа на Дополнительные конечности, с той разницей, что хвост растёт от копчика, и его можно использовать только в бою. Сочетая эту Силу с Ядовитым Укусом можно создать скорпионий хвост с ядовитым жалом.

**Система:** Фомор делает бросок на Ловкость + Рукопашный бой (сложность 7). Урон равен Сила+2.

• **Разжижение (6)** – Фомор выделяет яд, превращающий тело жертвы в однородную вязкую массу. Её можно растягивать, как резину, месить, как тесто и лепить как глину. Жалкие трепыхания и нечленораздельный скулёж того, что некогда было гордым воином-Гару, то, как он умоляет о быстрой смерти, воистину представляет собой жалкое зрелище. Разжижение можно применять только к живой материи.

**Система:** Фомор должен нанести урон противнику с помощью естественной атаки (клыки, жало и пр.) и потратить 1 пункт Силы воли. Если у фомора нет естественного оружия, его укус наносит урон Сила-1 (сложность 5). Каждый раунд после укуса жертва получает 1 уровень непоглощаемых повреждений, которые нельзя поглотить. Яд действует столько раундов, сколько успехов выпало у фомора при броске повреждений от укуса (учитываются все успехи, даже если часть ушерба жертва поглотила). С первым же уровнем повреждений, полученным от яда, тело жертвы становится вязким. Если жертва достигает состояния Обездвижен, она всё ещё может перемещаться, но теряет контроль над моторикой движений. Когда все уровни здоровья восстановлены, жертва приходит в нормальное состояние. Дары Соппротивление токсинам, Адаптация и Личина позволяют Гару избежать воздействия этой Силы.

• **Мега-атрибут (разное)** – Вирм дарует фомору сверхчеловеческое усиление его естественных возможностей.

**Система:** За каждые 3 Очка Силы фомор может повысить на 1 пункт любой из своих атрибутов (максимум до 8), или добавить дополнительный Уровень Здоровья (максимум 3).

Эффект постоянный и не требует броска. Однако иногда усиленному фомору становится трудно прятать свою Силу: если у него Мега-Сила, то его мышцы могут вырасти до суперменских размеров; если у него Мега-Интеллект, то голова может стать больше, или он станет ощутимо менее эмоционален; если у него Мега-Обаяние, он не может перестать улыбаться, и т. п.

• **Ментальный удар (5)** – Фомор наносит удар ментальной энергии по разуму противника, заставляя его корчиться от боли.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Сообразительность + Запугивание (сложность 6). Цель может сопротивляться броском Силы Воли (сложность 6). Фомор может воздействовать на любую цель в своём поле зрения. Жертва не может совершать никаких действий в течение стольких раундов, сколько успехов выпало у фомора.

• **Ментальное изнасилование (6)** – Фомор может вырывать мысли из разума жертвы. Это весьма жёсткое чтение мыслей.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы воли и делает бросок на Интеллект + Запугивание (слож-

ность 6). Цель может сопротивляться броском Силы воли (сложность 6). При успехе, фомор может читать даже глубоко запятанные мысли.

#### Успехи Эффект

- 1 Считываются поверхностные мысли жертвы (текущие мысли, эмоции)
- 2 Считываются глубокие мысли жертвы (недавние воспоминания)
- 3+ Считываются любые мысли и воспоминания жертвы

• **Ослабление молекулярных связей (4)** – Фомор разрывает связи, придающие предметам целостность. Эту Силу обычно комбинируют с рукопашными или дистанционными атаками.

**Система:** Сначала фомор должен попасть сво-ей атакой по цели. Затем он тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Восприятие + Медицина, если цель органическая, либо Восприятие + Ремесло, если цель неорганическая (сложность броска в обоих случаях равна 8). При успехе этого броска, урон, нанесённый цели, удваивается (до поглощения).

• **Пасть Вирма (4)** – Эта Сила позволяет фомору проглатывать объекты размером с крупную собаку или маленького человека. Разумеется, фомор должен держать объект в руках, чтобы его проглотить. Если существо, выступающее в роли обеда, заглатывается живьём, оно может задохнуться, если не сумеет как-либо выбраться. Фомор переварит съеденное существо, как нормальную еду, а неперевавшиеся части (кости, обувь, очки) выйдут из организма естественным путём.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Атлетика, чтобы проглотить цель. Если жертва ещё жива, она начинает задыхаться (см. стр. 197-198 в книге правил **Оборотни**). Если у неё есть естественное оружие, она может попытаться вырваться на свободу. Все атаки изнутри проходят по сложности 7, фомор может поглощать их как обычно, однако если он теряет от этих атак больше половины Уровней Здоровья, это означает, что жертва пробилась в его животе дыру достаточных размеров, чтобы вылезти наружу. Подозреваю, что маленькая щуплая девочка, перешедшая в животе у фомора в Кринос просто взорвёт его изнутри...

• **Управление Кошмарами (3)** – Эта утончённая Сила работает только со спящими жертвами; фомор искажает сновидения человека, превращая их кошмары. Требуется некоторое знакомство с жертвой – трудно сделать что-то серьёзное с разумом незнакомца – а также довольно большое количество времени. Однако, будучи успешно применённым, Управление Кошмарами способно довести жертву от бессонницы до безумия за несколько недель. Любовники, дети или родители и соседи по комнате являются обычными жертвами – и пользователями – этого чудовищного искусства.

Фомор должен быть абсолютно спокойным и находиться максимально близко к жертве, чтобы извратить её сны. Если его каким-то образом отвлекают, попытка использования Силы проваливается. Попав в сновидение жертвы, он может творить любой ментальный беспредел, какой пожелает; как и при использовании Искажённых видений, желательно знать, на какие кнопки давить. Эта Сила, однако, тоже имеет свою цену: каждое ночное использование делает фомора уставшим и измождённым на весь следующий день. И, хотя это не слишком влияет на игровую механику, долгое вре-



мя, проведённое без нормального сна, может довести до ручки кого угодно. Продолжительное использование Управления кошмарами зачастую превращается в битву на выносливость между фомором и жертвой.

**Система:** Фомор делает бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность 7). Каждый успех создаёт всё более ужасный кошмар: один успех может повернуть развитие обычного сна к неприятному финалу, три успеха вызовут полноценный кошмар от начала и до конца, а пять успехов могут загнать жертву в замкнутый круг ужаса. На одну ночь делается один бросок. Жертва должна сделать успешный бросок на Силу Воли, чтобы проснуться, и тем самым спастись из ужасного сна. Сложность равна (5+ 1 за каждый успех фомора). Так, сложность для выхода из трёхуспешного кошмара равна 8. Жертва может совершать только один бросок Силы воли за ночь, если только некая третья сила не поможет ей проснуться.

Каждая неделя непрерываемых кошмаров уменьшает Силу воли жертвы на 1. Если показатель Силы воли достигает нуля, жертва сходит с ума, и остаётся таковой, пока ей не помогут – интенсивной терапией или с помощью Даров – или пока Сила воли жертвы полностью не восстановится (не быстрее, чем 1 пункт в неделю, а то и дольше, если фомор хорошо постарался).

Дары: Спокойствие, Ткань разума, Игры разума или Мыслеречь могут излечить эффекты этой Силы за несколько дней, или даже часов; Ткань разума и Мыслеречь, однако, требуют от Гару сначала отправиться в сновидения жертвы, и победить её кошмары там, перед тем как начать лечение. Духовное и физическое лечение здесь бесполезно – травмирован разум, а не тело или душа.

• **Гибкость (2)** – Фомор невероятно гибок и ловок, и сохраняет равновесие, выполняя трюки, на которых любой другой свернул бы себе шею.

**Система:** Фомор добавляет два кубика ко всем броскам, связанным с прыжками, лазаньем и балансированием.

• **Никотиновое дыхание (2)** – Фомор выдыхает облако ядовитых паров, которые вызывают у всех в радиусе 20 метров страстное желание закурить. Пары выглядят и пахнут как облако сигаретного дыма. Более того, этот газ ослабляет лёгкие существ, которые его вдыхают. Повторные погружения в облако Никотинового Дыхания в течение нескольких месяцев или даже недель вызывают у жертв развитие рака лёгких.

**Система:** Фомор делает бросок на Выносливость + Медицина. При успехе, облако паров накрывает площадь в радиусе 20 метров. Все, попавшие в облако, должны совершить успешный бросок на Силу Воли (сложность 6), либо почувствовать неудержимый позыв закурить (срабатывает даже на некурящих). Те, кто проваливают бросок Силы воли, теряют 1 Уровень Здоровья; его нельзя поглотить и он считается непоглощаемым.

• **Онемение (3)** – Тело фомора полностью немеет, делая его невосприимчивым к боли. Но и остальные ощущения он тоже перестаёт чувствовать. Он не может говорить достаточно внятно (его язык медленно ворочается, как при анестезии), и он может порезать себя, не заметив, что может привести

к гангрене или обширной кровопотере. У многих фоморов с этой Силой не хватает фаланг или целых пальцев, и прочих мелких частей тела, которые они сначала повредили, а затем и вовсе ампутировали.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Медицина (сложность 6). Эффект длится одну сцену. Фомор игнорирует отрицательные модификаторы от ран, и получает 3 дополнительных Уровня Здоровья. Однако, когда действие Силы заканчивается, эти Уровни Здоровья исчезают, и если фомор опустился ниже уровня Обездвижен, он умирает.

• **Пламя Феникса (5)** – Фомор может вспыхивать, превращаясь в ходячий факел. Пламя не причиняет ущерба самому фомору, но поджигает любое горючее вещество, к которому он прикасается (патроны оно просто взрывает), а также может поджечь здание, в котором находится фомор.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Выносливость + Окультизм (сложность 7). Пламя считается химическим огнём (3 уровня повреждений, сложность на поглощение 9). Эффект длится число раундов, равное количеству успехов.

• **Жидкая форма (6)** – Эта Сила очень похожа на Газообразную Форму, только в данном случае фомор превращается в лужу густой красно-коричневой жидкости, способной к самостоятельному перемещению. Фомор в жидком виде способен проникать сквозь очень узкие щели (как и с Силой: Крысиная голова). Пока фомор находится в этом состоянии, ему нельзя нанести вред с помощью кинетических атак (пули, ножи, кулаки), однако огонь, радиация и электричество действуют нормально. Также, ментальные и мистические атаки продолжают работать (кроме требующих прямого контакта; определяется Рассказчиком).

**Система:** Фомор должен потратить 1 пункт Силы Воли, чтобы перейти в жидкое состояние, и ещё один, чтобы из него выйти.

• **Ядоносные опухоли (3)** – Фомор покрыт опухолью, наполненными токсичным гноем. Когда бы фомора не ударили когтями (или другим острым оружием), противника обрызгивает гноем.

**Система:** Если фомор атакован когтями, атакующий немедленно получает 3 уровня непоглощаемого урона (который, однако, можно попытаться поглотить). Если атакующий укусил фомора, он получает пять уровней повреждений. Если удар был нанесён оружием ближнего боя, противник должен сделать успешный бросок на Ловкость (сложность 6), чтобы увернуться от струи гноя, или он также получает 3 уровня повреждений. Зато стрелять в этого фомора можно безбоязненно.

• **Воспроизводство (4)** – Фомор способен передавать своего Бэйна через кровь и сперму – любой контакт с его телесными жидкостями может передать Бэйна. После этого Бэйн начинает захватывать тело получателя жидкости. Фомор может передавать только Бэйна, схожего со своим (Сын Тифона может передать только Бэйна Выводка Тифона; член семьи фоморов может передавать только семейного Бэйна).

**Система:** Фомор должен потратить 1 пункт Силы воли в момент контакта его телесных жидкостей с полу-

чателем. После этого Бэйн начинает процесс одержания.

● **Удлинённая жизнь (4)** – Продолжительность жизнь фомора увеличивается во много раз. Это не бессмертие, поскольку фомор в итоге умрёт от причин, связанных с бурностью его не слишком-то весёлой жизни (естественная смерть для фомора – вещь почти невероятная). Эта Сила имеет свою цену – у фомора появляется Скверна: Зависимость (месячный цикл, подробности см. ниже).

**Система:** Бросков не требуется. Фомор продолжает жить, пока употребляет вещество, навязанное ему Зависимостью, не реже раза в месяц.

● **Крысиная голова (4)** – Название этой Силы возникло от известной способности крыс проскальзывать сквозь любое отверстие, в которое проходит голова. Фомор способен пролезть сквозь отверстия, которые в 20 раз меньше окружности его тела. Таеим образом, фомор нормального человеческого размера может пройти сквозь дырку размером с двухрублёвую монетку.

**Система:** Фомор делает бросок на Ловкость + Атлетика (сложность 6). Эффект длится одно «проскальзывание», т.е., пока фомор не вылезет в месте, где он может принять изначальную форму. Для перемещения вперёд фомор должен извиваться как змея. Провал означает, что фомор застрял. Он может свершать дополнительные броски, чтобы высвободиться, но сложность каждой последующей проверки увеличивается на 1 (Сила Омерзительная слизь уменьшает сложность на три). Фомор может скользить со скоростью, в два раза меньшей, чем скорость его быстрого бега.

● **Регенерация (5)** – Фомор излечивает нормальные, поглощаемые повреждения также, как и Гару. Непоглощаемый урон, полученный от огня или фетишей, не может быть регенерирован (Уровни Здоровья восстанавливаются по одному в день). Метаболические изменения, необходимые для моментального излечения даже смертельных ран, к сожалению плохо сочетаются с человеческим организмом, и фоморы, обладающие этой Силой, обычно умирают от рака в возрасте около сорока лет.

**Система:** Бросков не требуется – эта Сила копирует регенеративные способности Гару. Если фомор хочет начать регенерацию в том же раунде, когда он получил раны, ему необходимо совершить успешный бросок Выносливости (сложность 6) или потратить пункт Ярости, если у него есть Сила: Берсеркер.

● **Рёв Вирма (4)** – Фомор способен вселять ужас в сердца врагов, издавая этот утробный рык.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Обаяние + Запугивание (сложность 6). Все, кто слышат рёв, должны совершить успешный бросок на Силу воли (сложность 6), либо в ужасе броситься прочь от фомора, стремясь убежать как можно дальше.

● **Ужасающие гениталии (2)** – Гениталии фомора (вне зависимости от пола) имеют некие чудовищные черты. У мужчин это необычная длина (35 см и более), твёрдость, шероховатая структура или небольшие шипы; женские версии включают в себя зубы, сверхмощные вагинальные мышцы и дробящие мышечные узлы. Очевидно, что эти вещи бесполезны в бою, зато разрушительны в постели.

Использование этой Силы требует обязательного сексуального контакта; остальное полностью зависит от «мягкосердечия» фомора. Решительный фомор может даже убить жертву во время продолжительного полового акта. Сочетание Ужасающих гениталий с Токсичными выделениями, Червями или Внутренним вулканом может быть с успехом использовано в чудовищных пытках; соединение этой Силы с Дополнительными конечностями способно воссоздать в жизни отдельные моменты из хентая.

**Система:** Броска не требуется; жертва получает 1 уровень нормальных непоглощаемых повреждений в раунд. «Особенности строения» обычно не заметны до последнего момента, и вырваться, не получив перманентного ущерба очень трудно – часто фомора надо вырубить, но и это помогает не всегда. Если Гару могут регенерировать этот ущерб, то у нормальных людей возникнут некоторые проблемы с ...кхм... восстановлением. Даже вервольфов не минуют эмоциональные шрамы от таких повреждений, несмотря на физическое восстановление...гм... органа.

● **Запах Вильда (или Вивер) (5)** – Фомор способен замаскировать свою принадлежность к Вирму, «завернувшись» в мощную ауру Вильда или Вивер (для Запаха обоих надо покупать Силу два раза). Эта Сила не уничтожает скверну Вирма, а лишь перебивает её. Гару могут нормально использовать Дар: Чутье Вирма, сложность равна 10. Некоторые из племён Гару менее подвержены эффекту этой Силы – Стеклоходы могут использовать Чутье Вирма на фомора с Запахом Вивер с обычной сложностью; Красные когти автоматически видят Вирма сквозь Запах Вильда.

**Система:** Фомор делает бросок на Обаяние + Хитрость (сложность 6). Эффект длится одну сцену. При провале броска фомор остаётся в полной уверенности, что Сила сработала, хотя на самом деле это не так, и может подвергнуть себя большой опасности, оказавшись не в том месте.

● **Чутье Гайи (2)** – Фомор может чувствовать воплощение силы Гайи недалеко от себя. Эта Сила требует активной концентрации.

**Система:** Фомор делает бросок на Восприятие + Оккультизм; сложность броска зависит от силы и концентрации «зловония Гайи». Сложность для обнаружения среднестатистического верволка равна 6. Радиус действия – 20 метров.

● **Чутье сверхъестественного (2)** – Как и Дар Гару с тем же названием, эта Сила позволяет фомору обнаруживать присутствие вампиров, оборотней, магов, призраков и других духов. (Дар Рагабаша: Запах текущей воды блокирует эффект этой силы).

**Система:** Фомор делает бросок на Восприятие + Оккультизм (сложность 6). Дополнительный бросок на Интеллект + Загадки (сложность 6) позволит фомору распознать унюханное им существо. Радиус действия – 20 метров.

● **Игра теней (4)** – Фомор может управлять тенями вокруг себя и собирать их в сферу. Многие люди не могут видеть сквозь столь густую тень. Минорное использование этой Силы увеличивает запас кубиков фомора на Скрытность и на Запугивание. Сам фомор всегда видит сквозь созданные им тени.

**Система:** Фомор делает бросок на Смекалка + Скрытность (сложность 6). Эффект длится количество раундов, равное числу успехов; если фомор тратит пункт Силы воли, эффект продолжается до конца сцены. Расстояние, на котором фомор может манипулировать тенями, составляет 15 метров.

• **Смена форм (разное)** – Фомор способен трансформировать своё тело в другое существо – например, в животное или в другого человека. Эти новые облики всегда выглядят потрёпанными и искажёнными.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы воли и делает бросок на Выносливость + Атлетика (сложность 6). Трансформация обычно занимает один раунд, хотя переход в некоторые формы может идти медленнее, или наоборот быстрее. Фомор может вернуться к своей естественной форме в любой момент по своему желанию. Одежду, снаряжение или оружие необходимо снять перед превращением, если только новый облик не позволит использовать их как обычно.

Эта Сила предоставляет лишь способность к смене облика. Любые нечеловеческие характеристики новой формы должны изображать уже имеющиеся Преимущества. Так, если фомор превращается в белого сокола, ему необходимо купить Крылья, Когти и уменьшенный Размер, вне зависимости от его истинной формы.

#### Цена Формы

- |   |   |
|---|---|
| 3 | У фомора только одна дополнительная форма   |
| 5 | Фомор может принимать любой облик в пределах определённой группы (люди, кошки, мифические существа) |
| 7 | Фомор может принимать любой облик, лишь бы у него хватало соответствующих Преимуществ.              |

• **Размер (2/4/6)** – Эта Сила является постоянным изменением размера тела фомора; он больше никогда не сможет вернуться к нормальным пропорциям (если только у него нет Силы, позволяющей ему это сделать, вроде Смены Форм).

**Система:** Каждый уровень размера добавляет или отнимает 1 Уровень Здоровья от максимального количества показателя здоровья персонажа (не забывайте, крыса с четырьмя Уровнями Здоровья – это невероятно живучая крыса!) и добавляет или отнимает 1 пункт к значению Силы либо Выносливости. И, хотя на первый взгляд кажется, что быть большим круче, учтите, что более массивным персонажам труднее прятаться, проникать в узкие проходы и уклоняться от атак. Существа с двумя уровнями размера добавляют/вычитают единицу к сложности бросков их оппонентов на атаку или обнаружение; существа с тремя уровнями размера уменьшают/увеличивают сложность на 2.

#### Цена Эффект

- |   |   |
|---|---|
| 2 | Немного больше (пони, лев) или меньше (мастифф, гепард), чем человек          |
| 4 | Ощутимо больше (тигр, лошадь) или меньше (кошка, пудель), чем человек         |
| 6 | Гораздо больше (носорог, белая акула) или меньше (мышь, воробей), чем человек |

• **Выносное зрение (2)** – Эта странная Сила позволяет фомору вытаскивать свои глаза, превращать глазные нервы в ножки и отправлять глаза обследовать тёмные углы в поисках вещей, обычно недоступных взгляду. Ему необходимо быть осторожным – если глаза раздавят, фомор ослепнет навсегда (при наличии Силы Регенерация, фомор отрачивает новые глаза за месяц).

**Система:** Выковыривание собственных глаз требует проверки Силы воли (сложность 8; 7 для опытных пользователей). Это не наносит урона, но боль причиняет адскую. После этого глаза способны обежать квартал под воздействием собственной Силы, и всё, что они увидят, «появляется» в мозгу у фомора, как если бы его глаза были на месте; эту способность также можно комбинировать с Темновидением. Глаза могут существовать отдельно от тела в течение часа, после чего полностью разлагаются ещё за два часа. Любой вред, нанесённый бегущим глазам, может сильно повредить (или полностью уничтожить) нормальное зрение фомора.

• **Ползучая кожа (4)** – Кожа фомора становится оружием и верным помощником. Фомор может сбрасывать кожу и давать ей простые инструкции (не больше пяти слов). Кожа отделяется в районе анального отверстия и слезает с фомора через голову. Она может ходить, таскать вещи и атаковать. Если фомор хочет, чтобы кожа обладала какими-либо дополнительными Силами (например, Шипы на теле), то он должен купить их дополнительно. Фомор может жить без кожи, но у него становится на 1 Уровень Здоровья меньше. Его чудовищная внешность будет распугивать окружающих, поскольку без кожи он выглядит наглядным пособием по анатомии. Кожа же спокойно бегает сама по себе – пустая человеческая оболочка, без глаз или костей, загоняющая перепуганных жертв в руки своего освежеванного хозяина. Использование таких фоморов в Ирландии в своё время породила легенды о Нукелави Бескожем.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Ловкость + Атлетика (сложность 6). Эффект длится одну сцену, по истечении этого срока кожа должна вернуться на своё место или рассыплется в прах. Все физические атрибуты кожи равны 1, и у неё один Уровень Здоровья. Кожа может отдаляться от фомора на любое расстояние. Если её уничтожат, новая кожа нарастает на фоморе через месяц.

• **Омерзительная слизь (3)** – Тело фомора покрыто своеобразными бородавками, источающими невероятно скользкую и текучую слизь. Эта слизь практически полностью лишает фомора трения, делая процесс его поимки делом весьма непростым. Более того, благодаря слизи, фомор может легко проникать в труднодоступные места. Омерзительная Слизь почти моментально высыхает под воздействием прямых солнечных лучей. Обладатели этой Силы часто страдают от Коросточек (см. Скверна).

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли. Эффект длится одну сцену. Сложность бросков противников, пытающихся поймать фомора, увеличивается на 3. Более того, фомор получает 1 дополнительный кубик на поглощение ущерба от тупого оружия (кулаки, дубинки, кувалды). Сложность бросков существ,

пытающихся выследить фомора во время использования им Силы: Омерзительная Слизь, уменьшается на 3 из-за специфического запаха.

- **Духовные связи (3)** – У фомора есть внутренняя связь с миром духов, дающая ему трайт Гнозис.

**Система:** Фомор начинает игру с одним пунктом Гнозиса, который он может использовать и восполнять аналогично Гару. Он может купить дополнительные пункты Гнозиса за свободные очки (1 точка за 2 СО).

- **Помпа в желудке (3)** – Фомор может извергать поглощённую им еду, покрытую кислотами пищеварительных соков. Один «плевок» может накрыть только одного противника.

**Система:** Фомор делает бросок на Выносливость + Рукопашный бой (сложность 7). Атака наносит всего два уровня повреждений, но жертва должна потратить пункт Силы воли, или прекратить делать то, что она делала и начать очищаться. Один полноценный обед позволяет совершить три плевка.

- **Вуаль Суккуба (6)** – Это сильнейшая из Сил ментального контроля. Фомор способен поработать окружающих, забывая все их собственные цели и устремления желанием постоянно находиться рядом с ним.

**Система:** Фомор тратит 1 пункт Силы Воли и делает бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность равна Силе воли жертвы). При успехе, жертва полностью подчинена фомору, и пойдёт на всё, лишь бы быть рядом с ним. При неуспехе, цель будет воспринимать фомора как привлекательного индивидуума, но не будет зачарована его красотой. При провале броска, цель поймёт, что происходит что-то неправильное, и что фомор совершенно точно представляет угрозу. Каждую сцену, если он продолжает находиться рядом с целью, фомор может делать повторный бросок. Если он наберёт в результате нескольких бросков 10 успехов, жертва будет полностью загипнотизирована, и готова служить фомору и защищать его любой ценой.

- **Смолистый парень (3)** – Кожа фомора сделана из густой, вязкой субстанции, похожей консистенцией на патоку или смолу. Любой предмет, вступающий с ней в насильственный контакт, тут же приклеится к фомору как муха к липучке - это касается и Гару, и всех прочих, кто попытается атаковать фомора когтями, палками, голыми руками, обутыми ногами и пр. Одежда и прочие объекты, легко касающиеся кожи не приклеиваются; только силовой контакт активирует эту Силу.

**Система:** Любой, атакующий фомора врукопашную, немедленно к нему прилипает. В игровой механике это выглядит, как если бы фомор осуществил успешный захват. Противник не может пользоваться прилипшей конечностью; ему необходимо сделать бросок своей Силы против фоморской Выносливости +3, чтобы вырваться. Если фомор был атакован оружием ближнего боя, он может совершить бросок Силы против Силы противника, чтобы вырвать приклеившееся оружие из рук его неудачливого хозяина.

- **Токсичные выделения (2 за кубик)** – Эта Сила превращает жидкие телесные выделения фомора в ядовитые вещества.



**Система:** Как и описано выше, слюна, сперма, кровь, пот и прочие телесные жидкости фомора наносят урон любому, вступившим с ними в кон-такт; обычно это Гару, порвавшие или укусившие фомора, а также половые партнёры, палачи и прочие, соприкоснувшись с телесными выделениями. Урон равен 1 кубики за 2 Очка Силы, потраченные при покупке. Более того, он уменьшается на куб в раунд, но не перестаёт действовать, пока не выветрится. Каждый раунд жертве необходимо совершать новый бросок на поглощение.

Токсичные выделения обычно произвольны, если только что-нибудь не вызывает непроизвольную реакцию – жара может заставить фомора по-теть, боль вызовет слёзы, а неутомимый зов природы вызовет вполне естественную биологическую реакцию. На высоких уровнях токсичности фомор начинает разрушать окружающие его объекты; шесть очков позволяют разъесть одежду за один раунд, девять – разъедают плотные верёвки, 12 – дерево, а 15-очковая Сила способна уничтожить даже бетон! Носители этой Силы часто страдают от Скверны: Разрушение, отражающей урон, наносимый Силой своему «хозяину».

• **Переход в Умбру (5)** – Для пользования этой Силой, фомор должен владеть Силой: Духовные связи. Переход В Умбру позволяет фомору переходить из мира в мир, как это делают Гару.

**Система:** Фомор делает бросок Гнозиса против сложности, равной плотности Барьера в этом месте. Используйте соответствующую таблицу из книги правил Оборотни, чтобы определить, какое время займёт перемещение.

• **Ядовитый укус (3)** – Слюна фомора превращается в гнойную синюю ядовитую пену.

**Система:** Сначала фомор должен нанести хотя бы один уровень повреждений с помощью укуса. Яд наносит (Выносливость +2) непоглощаемых повреждений; этот урон невозможно поглотить. (Дар Фиана: Соппротивление токсинам защищает от этого яда).

• **Голос Вирма (4)** – Язык фомора становится длинным и червеобразным, фомор получает возможность говорить на языке самого Вирма.

**Система:** Когда фомор произносит чудовищные слоги Тёмной Литании, все, кто его слышат (исключая существ Вирма) должны совершить успешный бросок Силы воли (сложность 8), или потеряют половину своего Гнозиса. Эта Сила срывает на одних и тех же существах только раз за боевую ситуацию. Языком можно также атаковать противника в ближнем бою, нанося два уровня повреждений.

• **Хожение по стенам (4)** – Ладони и стопы фомора становятся липкими, позволяя ему перемещаться по вертикальным поверхностям с той же лёгкостью, что и по горизонтальным.

**Система:** Для того, чтобы ходить по стенам броска не требуется. Но в боевых ситуациях может понадобиться бросок на Ловкость + Атлетика, чтобы остаться на стене и удерживать равновесие. Также такие броски необходимы при перемещении по сложным поверхностям (например, мокрое стекло). По некоторым поверхностям, почти лишённым трения (вроде мокрого льда) лазать невозможно.

• **Подводное дыхание (2/5)** – С помощью этой простой Силы фомор может спокойно дышать водой, или (затратив 5 Очков Силы) не дышать вооб-

ще. Эта Сила также устраняет некоторые проблемы, связанные с глубинным давлением и кессонной болезнью, хотя сильная глубина или резкие изменения давления (скажем, подъём с глубины 150 метров до 10 метров) может всё-таки нанести ущерб.

• **Паутинные железы (5)** – У фомора на животе есть специальная железа, формой и размером напоминающая футбольный мяч. Проток этой железы обычно выходит через пупок. Этот орган можно использовать для создания сетей наподобие паучьих. Фомор должен взять себе умение Плетение паутины, чтобы нормально пользоваться этой Силой. С её помощью можно связывать вещи, упаковывать противников или спускаться с высоких точек.

**Система:** У паутины есть шесть кубиков поглощения и три Уровня Здоровья. Она очень прочная и липкая, что позволяет фомору легко опутывать свою добычу. Пойманные жертвы должны совершить бросок Силы против Силы паутины, равной 8. Паутина плотнее и толще паучьей (около дюйма в диаметре), но прозрачная, и не может быть обнаружена без броска на Восприятие + Бдительность (сложность 7).

• **Крылья (3/5)** – Эта Сила, как и следует из названия, позволяет фомору летать. Хотя настоящие крылья для этого не обязательны, игроку требуется придумать качественное рациональное объяснение для бескрылого полёта. Как бы он не передвигался, фомор может скользить, парить или левитировать, в зависимости от природы его Силы.

**Система:** За три очка Силы, фомор может летать с обычной человеческой скоростью (12 метров/раунд); за 5 Очков Силы, он может делать это со скоростью бегущего человека (18,3 м/раунд). Также фомор способен кратковременно ускоряться, прибавляя к скорости показатель своей Ловкости.

## Скверна

*Все твои внутренности заражены,  
Внешние паразиты пожирают оставшееся.  
— Decomposed, “Eaten by Acid”*

Скверна – это чудовищные уродства, получаемые в результате служения Вирму. Союз с драконом разложения достаётся дорогой ценой. Фоморы должны иметь Скверну, чтобы получать Силы. Одно очко Скверны даёт персонажу одно очко Силы.

Как правило, персонажи не получают Скверну во время игрового процесса. Скверны, выбранные при создании персонажа являются единственными в течение всей жизни фомора (слава Гайе!). Но иногда причудливые повороты сюжета могут призвать ещё больше кошмаров на голову несчастного фомора. Это может быть вызвано, например, прохождением через Адскую Дыру во время чудовищной Бури Вильда. Или фомор во время посещения Малфеаса случайно сворачивает не в ту сторону в Лабиринте Чёрной Спирали. Он вполне может выйти совсем другим путём, чем вошел – если вообще выйдет.

В таких случаях Рассказчик может позволить игроку выбрать дополнительную Скверну для своего персонажа, предоставляя таким образом дополнительные очки опыта (вместе с чудовищной деформацией Вирм часто дарует своим слугам очередное «благословение»). См. *Опыт* выше.

Иногда такие события настолько внезапны и масштабны, что Рассказчик может позволить игрокам использовать очки опыта сразу же при получении. Буря Вильда может завершиться, оставив ошарашенного фомора наедине с новой рукой, выросшей из его живота. Или же, фомор, пройдя Лабиринт, вынесет из него тайное знание, позволяющее сокрушать разум врагов. Но, разумеется, всё это зависит от решения Рассказчика.

• **Зависимость (разное)** – Фомор должен регулярно совершать некоторые действия (колоться героином, пить кровь, приносить человеческие жертвы определённому Вирму Позывов, и т. п.), или будет испытывать невероятные мучения. Используйте нижеследующую таблицу, чтобы определить необходимую частоту удовлетворения зависимости (цикл). С разрешения Рассказчика, игрок может выбрать в качестве Зависимости какую-либо Силу персонажа; если он не применяет её хотя бы раз в цикл, его терзает чудовищная боль (например, Пожиратели мозга обязаны использовать Пожирание мозга).

**Система:** За каждый пропущенный цикл, фомора начинает мучить боль. Каждый полученный цикл уменьшает запас кубиков на все действия на 1. Когда сумма штрафа превышает Выносливость персонажа, он умирает.

Цена	Цикл
1	Один раз в месяц
2	Один раз в фазу луны
3	Один раз в неделю
4	Один раз в день
5	Один раз в час

• **Атрофия (разное)** – Один из Атрибутов фомора уменьшается (полностью или частично).

**Система:** За каждое очко, получаемое персонажем от этой Скверны, допустимый максимум значения выбранного Атрибута уменьшается на единицу. Допустим, Вася выбрал себе одно очко атрофии Выносливости; это значит, что максимальное значение показателя Выносливости его персонажа может быть равно четырём пунктам (а не пяти, как обычно). Никаким способом атрофированный Атрибут нельзя поднять выше его нового максимума (даже бонусы от Сил, вроде Размера или Мега-Атрибута не могут его повесить).

Эта Скверна даёт полноценные очки только за первичные Атрибуты. Количество очков, полученных за атрофировавшиеся вторичные и третичные Атрибуты, уменьшается вдвое (иначе говоря, одно очко стоит два пункта Атрибута). К примеру, Вася берёт себе также атрофию Обаяния. Однако ему нужно уменьшить допустимый максимум показателя на два, чтобы получить 1 очко.

Уровни Здоровья считаются одним Атрибутом.

Внешность не может быть атрофирована. Вместо этого персонажи могут взять себе Скверну: Страшен как смертный грех (см. ниже).

• **Проклятье Гибельного огня (7)** – Эта Скверна является противоположностью Силы: Благословение Гибельного огня. Когда бы фомор не погрязался в Гибельный огонь (радиоактивные



выделения Вирма), он может перенести трансформацию, дарующую ему новую Скверну.

**Система:** После того, как фомор пробудет пять раундов в Гибельном огне, делается бросок на Выносливость (сложность 9). При успехе, фомор получает новую Скверну, выбранную случайным образом. Новое «проклятие» Вирм даёт мгновенно – в течение трёх раундов фомор претерпевает болезненные изменения, во время которых не может даже двигаться. После этого проявляется его новая Скверна (скажем, отваливается рука, если он получил Гниение).

Эта Скверна не даёт персонажу иммунитет к Гибельному Огню; пока он не приобретёт Иммунитет (см. ниже), он будет получать урон нормальным образом (см. выше врезку Гибельный Огонь).

**Случайные Скверны:** В начале главы приведена таблица Скверн, пронумерованных от 1 до 100. Бросьте процентник (либо 2д10), чтобы определить полученную Скверну.

• **Приманка для Бэйнов (3)** – Бэйны ненавидят вас, и приходят к вам это наглядно продемонстрировать.

**Система:** Вы всегда привлекаете внимание всех окрестных Бэйнов, и они прекращают свои обычные занятия, чтобы поизмываться над вами. Они не могут захватить ваше тело (поскольку оно уже занято), но будут всячески портить вам жизнь, не причиняя, впрочем, непосредственного ущерба (они опасаются возможной мести со стороны ваших друзей). К примеру, грязевой элементаль может нагадить вам на половик под дверью, чтобы вы испортили этой гадостью свою обувь. Эта Скверна также может привлечь внимание местных Гару, которые могут прийти посмотреть на причину внезапной Бэйновской тусовки.

• **Промытые мозги (3)** – Внутренний Бэйн изрядно поиздевался над вашим мозгом, заставив вас поверить в необходимые ему вещи. Промывание мозга приводит к бессмысленной вере во что-то, граничащей с одержимостью – чаще всего это фанатичная преданность фоморов Пентекс. Такие фоморы образуют сплочённые отряды мужчин/женщин/существ (нужное подчеркнуть), верных друг другу и Пентекс до самой смерти. Другие варианты подобной «веры» включают в себя религиозное служение Вирму, пренебрежительное отношение к «мягкотелым» (обычные люди), уверенность в том, что Гару – злобные демоны, стремящиеся разрушить Землю, и тому подобные воззрения, способные изрядно отравить фомору жизнь.

**Система:** Когда бы мировоззрение фомора не подвергалось сомнению, его поведение после этого будет состоять из трёх фаз: отрицание, гнев и сомнение. Если Гару пытаются убедить захваченного ими пентексовского фомора в том, что Пентекс – это зло, он просто отбросит эту мысль, как невозможную. Если ему принесут доказательства, он воспримет их как обман, и может попытаться атаковать того, кто это сделал. Если доказательства являются несомненными и неопровержимыми, фомор в итоге начнёт сомневаться в своих устремлениях, что в итоге приведёт к крушению его картины мира. Такие фоморы склонны к суициду и стремятся уничтожить бывший объект поклонения.

• **Коросточки (3)** – Представьте себе сильнейшую перхоть, с чесоткой и высыханием кожи головы. А теперь представьте, что эта зараза, подобно псориазу распространилась на всё тело и усилилась в сотни раз. Это и есть Коросточки (или Хрустяшки). Эта Скверна обычна для фоморов, обладающих Силой: Омерзительная слизь (см. выше).

**Система:** Каждый месяц, сроком на 3-10 дней (определяется Рассказчиком) кожа фомора высыхает и покрывается коркой струпея. Эта корка шелушится и осыпается сравнительно крупными частицами. Она оставляет дорожки коричневой пыли везде, где прошёл фомор. Перхоть набивается в одежду, лёгкие и особенно в глаза (сложность всех бросков на Ловкость и Восприятие увеличивается на 1 из-за дискомфорта). Как бы сильно фомор не скрёбся, чесался или мылся (сама мысль о принятии ванны приводит многих фоморов в ужас) – ничего не помогает. Среди Странноногов ходят байки о Рассыпающемся Эдди. Говорят, его проблема с Коросточками прогрессировала настолько, что сейчас он занимается удобрением дзэн-буддистского сада Звездочётов где-то в Тибете.

• **Психоз (3/2/1)** – Многие из избранных Вирмом изуродованы не только физически, но и ментально. Хотя случаи, когда у персонажа больше одного психоза довольно редки, это всё же возможно. Однако второй психоз даёт всего 2 Очка Силы, а третий – только 1. Ниже приводится список наиболее типичных психозов. Рассказчик и игрок волны придумывать собственные психические расстройства.

**Амнезия:** Персонаж не помнит ничего о жизни до трансформации в фомора. Иногда он даже не может вспомнить, что он делал вчера.

**Хоромания:** Персонаж не может перестать танцевать, превращая в танец все свои действия (а танцор, надо сказать, он не ахти).

**Мания величия:** Персонаж считает себя «избранником» Вирма, единственным правильным и истинным Его служителем. Но остальные этого почему-то не понимают...

**Хабромания:** Персонаж постоянно находится в состоянии нездорового веселья, которое напрягает и раздражает окружающих. Это не значит, что он постоянно отпускает шуточки, но он хихикает и стебается в наименее подходящие моменты.

**Галлюцинации:** Персонаж настолько искорёжен Бэйном, что все его пять чувств искажает его бессмысленное безумие. Регулярно, в случайные моменты, персонаж видит, слышит и ощущает вещи и явления, которых на самом деле нет.

**Жажда убийства:** Персонаж стремится убивать как можно чаще и больше.

**Мнительность:** Персонаж постоянно сомневается в своих товарищах по Первой Команде, и даже в самом себе. У таких фоморов обычно весьма низкая Сила Воли.

**Клазомания:** Фомор предпочитает сначала стрелять, а потом разговаривать, что изрядно напрягает окружающих; стоит повышать самоконтроль, или это плохо кончится.

**Маниакальность:** Всё, что персонаж делает – делается с невероятным энтузиазмом и излишней энергичностью, периодически вызывая нервное истощение, физические травмы и лютую ненависть коллег.

**Мазохизм:** Персонаж получает удовольствие от причиняемой ему боли.

**Мизомания:** Персонаж ненавидит всё вокруг. Вообще всё.

*Множественная Шизофрения:* У персонажа несколько личностей, каждая из которых рвётся заполучить контроль над телом. Персонаж может сопротивляться этому, но получается сие не всегда. Подходите к делу творчески – придумайте каждой субличности имя, характер, а может быть и умения. Природа дробления личности остаётся тайной – возможно, это защитная реакция психики на одержимость, или несколько Бэйнов, борющихся за ваше тело.

*Навязчивая идея:* Во время одержания у персонажа произошёл импринтинг на какую-то вещь, событие или явление, Теперь эта вещь постоянно мелькает в его сознании. Вы должны следовать своей одержимости, пока она не перестанет вас доставать.

*Перекомпенсация:* В результате трансформации фомор получил какое-то слабое место. Он ревностно защищает свою тайну – в конце концов, это его ахиллесова пята! В качестве компенсации за свою ущербность, он активно демонстрирует внешнему миру своё превосходство во всех прочих областях.

*Паранойя:* Персонаж знает, что нечто, более страшное, чем вселившийся Бэйн, пыталось достать его во время трансформации, но не преуспело. И оно обязательно вернётся... Вы не знаете, что это было, знаете только, что у него были союзники – но кто они?

*Фагоманья:* Персонаж постоянно хочет жрать, даже когда на самом деле не голоден.

*Фобия:* Персонаж ужасно чего-то боится. Что это может быть? Да что угодно – дневной свет, ди-кая природа, сложная техника, люди, волки, змеи, закрытые пространства, темнота, Бэйны. Будьте креативны.

*Садизм:* Персонаж получает удовольствие, причиняя боль окружающим.

*Вспыльчивость:* Персонаж очень легко возбуждается, выплёскивая своё раздражение. Вы можете впасть в бешенство, схожее с вампирским (без каких-либо положительных эффектов), если дело зайдёт слишком далеко (бросок Силы воли против сложности, определяемой Рассказчиком).

● **Разрушение (6)** – Эта Скверна обычно идёт в паре с одной из Сил фомора. Эта Сила также опасна для него самого, как и для окружающих. Каждый раз, когда он использует её, он теряет один Уровень Здоровья (поглотить эти повреждения невозможно). Если у фомора нет Регенерации, эти Уровни Здоровья восстанавливаются по одному в час, вызывая ужасную боль. Использование такой смертельно опасной Силы слишком часто может убить фомора. Если он доходит до состояния Покалечен, то начинает разлагаться; потерянные Уровни Здоровья начинают восстанавливаться со скоростью 1/день. Если фомор падает ниже уровня Обездвижен, он очень быстро превращается в кучку дурно пахнущей протоплазмы.

● **Обречённый (разное)** – Фомору остаётся жить несколько лет (а то и месяцев). По истечению отведённого срока его ждёт мучительная смерть.

Очки	Срок жизни
1	5 лет
2	3 года
3	1 год
4	6 месяцев
5	1 месяц

Фоморы, обладающие Дополнением: Посвящённый, к концу жизни начинают ощущать т. н.

«Зов». Фомора будет неуклонно тянуть к месту его создания, где несчастного и сожрёт Вирм. Избежать такой судьбы нельзя: как бы фомор не старался уйти от предназначения, его всё равно будет тянуть туда. Фоморы с этой Скверной не знают, когда срок их жизни истечёт, и потому проживают каждый день как последний.

● **Увядание (5)** – Душа фомора всё дальше удаляется от реальности. Это не обычное безумие. Разум фомора связан с одним из аспектов Троичного Вирма (или с одним из Вирмов Позывов), и стремится слиться с ним. Рассказчик определяет, с кем именно связан персонаж. В остальном безумие фомора эквивалентно Скверне: Психоз (см. выше).

Если фомор видит воплощение своего господина, или кого-то из его могущественных слуг (вроде Малъджин Инкарна), его разум покидает тело, усиливая это создание (броска нет). Единственный вариант, сохраняющий жизнь фомору возможен (по решению Рассказчика), если своим появлением Вирм решил зачем-то «наградить» своего слугу новой Скверной. В этом случае, фомор получает новый Психоз и навсегда теряет 2 постоянных пункта Силы воли.

**Система:** Фомор должен ежедневно бороться за сохранение своего разума. При каждом пробуждении он должен делать проверку Силы Воли (сложность 5); при неудаче персонаж теряет 1 пункт постоянной Силы Воли. Когда все пункты Силы Воли заканчиваются, за ними следует и разум фомора.

● **Инфекции (4)** – Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы не произошёл сбой в использовании этой Силы, персонаж страдает от гангренозной инфекции. К примеру, Ползучая Кожа была уничтожена Гару до того, как фомор успел надеть её обратно. Естественно, что без кожи персонаж моментально подхватывает опасную заразу.

**Система:** Фомор будет терять по 1 Уровню Здоровья в день, пока не дойдёт до состояния: Покалечен. После этого, Уровни Здоровья будут восстанавливаться в течение недели (также один в день).

● **Внутренний вулкан (5)** – Гори, детка, гори! Внутренняя температура одержимого Бэйном поднимается до невероятной высоты. У него наблюдается постоянный жар, способный вывести из строя большую часть градусников. В ситуациях, требующих физического напряжения, этот жар буквально сжигает фомора изнутри. Смерть от этой Скверны весьма болезненна и неприглядна.

Каждые три раунда тяжёлых физических нагрузок (бой, бег, переноска тяжестей) наносит злополучному фомору 1 уровень повреждений, которые невозможно поглотить. Разумеется, каждый, оказавшийся слишком близко к персонажу, разделит его боль: любой, кто держит, несёт, совокупиается или как-либо ещё тесно контактирует с пылающим фомором, получает один уровень нормальных повреждений. В обоих случаях, получаемый ущерб вызывает невероятную боль.

● **Ограниченная подвижность (2)** – Фомор вынужден перемещаться медленнее обычного человека. Это может быть вызвано рядом причин – у него не хватает ноги, его конечности короче человеческих, у него вообще нет ног, и ему приходится ползать, и т. д. Дистанция бега персонажа умень-



шается вдвое. Эту Скверну также можно комбинировать с другими способами передвижения, например, с полётом, предоставляемым Силой: Крылья.

• **Ментальная Деградация (разное)** - Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы ни была использована эта Сила, персонаж теряет пункты в ментальных Атрибутах. Это временная потеря, хотя чем чаще используется Сила, тем выше шанс дегradировать навсегда.

**Система:** Каждый раз при использовании соответствующей Силы, персонажу необходимо сделать проверку Силы воли (сложность 6). При успешном броске, негативного эффекта нет. При неуспехе, персонаж теряет количество пунктов в выбранном Ментальном Атрибуте, равное количеству Очков Силы, полученных от этой Скверны. Дегradирующий Атрибут (Восприятие, Интеллект или Сообразительность) должен быть выбран при покупке этой Скверны. Эффект длится одну сцену. При провале броска персонаж перманентно теряет 1 пункт в выбранном Атрибуте.

Пример: У Ларса есть Сила: Контроль животных, которая связана с Дегradацией Интеллекта (он взял за эту Скверну 4 Очка Силы). Он использует эту Силу, чтобы контролировать медведя. При этом он делает проверку Силы Воли, и проваливает её, временно теряя 4 пункта Интеллекта. Игрок объясняет этот эффект тем, что Ларс становится звероподобным и следует инстинктам, уподобляясь контролируемому им животному.

В случае, когда показатель любого Атрибута становится равен нулю, используйте следующую таблицу:

Атрибут	Эффект
Восприятие	У персонажа отключаются все его чувства (он глохнет, слепнет и пр.)
Интеллект	Персонаж опускается до уровня животного, действует инстинктивно и не может совершать сложных действий, связанных с высшей нервной деятельностью – к примеру, не может говорить.
Сообразительность	Персонаж невероятно замедляется. Действия совершаются вдвое медленнее, а сложные действия вообще не могут быть заявлены. Персонаж – вне зависимости от его Сил (вроде Сверхскорости) – не может дробить броски, совершать дополнительные действия, или получать таковые за счёт Ярости. Персонаж всегда действует последним в раунде, независимо от сложности и количества действий других персонажей.

• **Прогрессирующий Рак (4)** – Эта своеобразная Скверна (очень похожая на Силу) развивается циклично. Отдельные эпизоды длятся месяц и повторяются ежемесячно же.

**Система:** В первую неделю цикла фомор способен сойти за человека и проявляет положительные физические изменения. Он вырастает примерно на фут и получает +2 к Силе, +1 к Выносливости и 1 дополнительный Уровень Здоровья. Кожа его на этой стадии покрывается нарывами и фурункулами.

Во вторую неделю изменения становятся более заметными. Прыщи превращаются в скопище струпов

СКАЗ  
1995

и открытые язвы, под которыми видны перекачивающиеся мускулы (Внешность становится равна 0). Рост фомора увеличивается ещё на фут, добавляя два пункта к Силе и дополнительный уровень здо-ровья. Также фомор начинает источать запахи серы.

Во время третьей недели цикла фомор теряет всякое сходство с человеком. Дополнительные конечности вырастают из его искажённого тела, и так же быстро в нём исчезают. Кожа фомора превращается в толстый кроваво-красный панцирь. Панцирь частично твёрдый, а частично – желеобразный, и даёт фомору три кубика на поглощение повреждений. Чёрная, богатая вирусом кровь, свободно протекает из всех естественных отверстий тела фомора. Любой, проглотивший эту кровь (либо допустивший её попадание в свои открытые раны) должен сделать проверку Выносливости (сложность 7), либо заразиться. Если человеку удаётся противостоять болезни, он получает к ней иммунитет. Однако, кроме физической силы, фомор также получает от своей трансформации и внутренние повреждения. Кровоснабжение мозга снижается; Восприятие и Бдительность уменьшаются на единицу, Интеллект уменьшается на два пункта. Глаза фомора практически перестают действовать.

На четвертую, последнюю неделю цикла, фомор прибавляет ещё несколько футов роста (+1 к Силе; случаи, когда рост существа достигал 4-5 метров, нередки). Взрывной рост тканей в итоге приводит к ожидаемому клеточному взрыву. Вирус уже скопировал себя в таком объёме, что тело фомора фактически представляет собой ходячее биологическое оружие. В итоге, тело фомора разваливается на массу живых отростков, каждый из которых насковзь пропитан вирусом. Каждый из них будет безмозгло ползать по округе, пока не сдохнет, или не захватит тело очередной жертвы (как правило, путём орального проникновения). Рассыпание фомора на отдельные части может произойти в любом боевом столкновении четвертой недели, если фомор потеряет половину и более Уровней Здоровья от одного удара (противника-неудачника, скорее всего, завалит кишками).

Изначальное тело фомора же после рассыпания «опухоли» остаётся целым и невредимым (хотя и без сознания), и все его Способности остаются теми же. Однако фомор должен сделать проверку Выносливости (сложность 7), или permanently потеряет пункт Интеллекта (мозг, знаете ли, штука уязвимая). Если Интеллект персонажа опускается до нуля, то это безмозглое чудовище переходит под контроль Рассказчика.

Пентекс очень тщательно следит за использованием этого вируса, поскольку он может легко выйти из-под их контроля. Фоморы, переносящие этот вирус, часто (и вполне оправданно) агрессивны настроены по отношению к корпорации, и часто бунтуют.

• **Физическая Деграция (разное)** - Эта Скверна идёт в паре с одной из Сил фомора. Когда бы ни была использована эта Сила, персонаж теряет пункты в физических Атрибутах. Это временная потеря, хотя чем чаще используется Сила, тем выше шанс дегradировать навсегда.

**Система:** Каждый раз при использовании соответствующей Силы, персонажу необходимо сделать проверку Силы Воли (сложность 6). При успешном броске, негативного эффекта нет. При неуспехе, персонаж теряет количество пунктов в выбранном Физическом

Атрибуте, равное количеству Очков Силы, полученных от этой Скверны. Дегradирующий Атрибут (Сила, Ловкость или Выносливость) должен быть выбран при покупке этой Скверны. Эффект длится одну сцену. При провале броска персонаж permanently теряет 1 пункт в выбранном Атрибуте.

Пример: У Эмили есть Сила: Эктоплазменные Конечности, которая связана с Дегradацией Выносливости (она взяла за эту Скверну 4 Очка Силы). Она использует эту Силу, чтобы атаковать Гару. При этом она делает проверку Силы Воли, и проваливает её, временно теряя 4 пункта Выносливости. Игрок объясняет этот эффект тем, что Эмили сжигает собственное тело, чтобы создать эктоплазменные щупальца.

В случае, когда показатель любого Атрибута становится равен нулю, используйте следующую таблицу:

Атрибут	Эффект
Сила	Фомор не может двигаться. Он слишком слаб даже для того, чтобы стоять – что уж говорить о каких-либо других действиях.
Ловкость	Фомор теряет возможность контролировать собственные движения. Его нервная система настолько измотана, что реагирует случайным образом. Например, попробовав поднять левую руку, фомор может обнаружить, что поднял правую ногу.
Выносливость	Любой физический контакт с фомором вызывает у него синяки и ссадины; также, у него может возникнуть масса опасных болезней

• **Гниение (6)** – Тело фомора медленно истлеивает. Через несколько месяцев он обратится в прах.

**Система:** Каждый раз, когда фомор получает от атаки количество уровней повреждений большее, чем показатель его Выносливости, он теряет часть тела, в которую пришёлся удар (если это была голова или сердце, смерть наступает мгновенно). Более того, каждый месяц фомор теряет фрагменты своего тела. На ранних стадиях это могут быть всего лишь пальцы на руках или ногах, но на завершающих этапах это уже руки или ноги. Также, возможно и уничтожение каких-либо внутренних органов, выходящих из организма по желудочно-кишечному тракту.

Если у фомора есть Сила: Регенерация, органы восстанавливаются за месяц, хотя он может потерять их вновь.

• **Вторая Голова (5)** – У фомора есть вторая голова. Она может быть на плечах фомора, бок о бок с первой головой. Или она может вырасти на животе, левой пятке, правой ягодице и пр. Вторая голова разумна, может говорить и не слишком-то хорошо относится к основной голове. К счастью, она практически не имеет контроля над телом персонажа, но всё же доставляет ему серьёзные неприятности. Дополнительная голова нацело лишает фомора возможности влиться в нормальное человеческое общество. К тому же, у неё практически отсутствует инстинкт самосохранения. Она будет делать всё, чтобы доставить фомору неприятности (крыть матом руководство Пентекс в их присутствии, кричать «Я здесь, ублюдки!», когда фомор пытается прокрасться мимо стаи Гару, и тому подобные выходки). Конечно, можно временно заткнуть ей рот, но дополнительная го-



лова способна разжевать любой кляп. При попытке решить проблему хирургическим путём (отрезание языка, зашивание рта, и т. д.) совершенно аналогичным образом повреждается основная голова.

Обратного действия, однако, эта ситуация не имеет. Иногда вторая голова переживает гибель основной, но и сама вскоре умирает (всё из-за того же отсутствия контроля над телом). Ментальные Атрибуты второй головы полностью соответствуют ментальным атрибутам первой. Она также может развивать какие-нибудь Способности, не требующие наличия тела (любимой фишкой является Умение: Чревоуещание). Вторую голову отыгрывает Рассказчик.

• **Аллергия (3/2/1)** – У фомора невероятно сильная аллергия на какое-либо вещество. Оно причиняет персонажу урон, хотя может быть абсолютно безвредным для окружающих. Кроме кожных раздражений или астматических припадков, аллерген наносит фомору 1 уровень непоглощаемых повреждений. Этот ущерб может быть излечен только при полном отсутствии контакта фомора с источником аллергии. Первая аллергия даёт 3 Очка Силы, вторая – 2, а третья – только одно. Наиболее вероятными аллергенами являются шерсть животных (включая Гару), трава (или любые другие «природные» объекты), ружейное масло, шёлк (чёртова униформа), пыль из Коросточек (см. соответствующую Скверну) и тому подобные вещи.

• **Особая Диета (разное)** – Фомор не может существовать на нормальной еде. Ему требуется пища другого сорта – кровь, свежее мясо, человечина, плоть фоморов и т. д. Это не Зависимость (см. выше); это просто единственная еда, которую может усваивать организм фомора.

#### Очки Предмет диеты

- 1 Еда, которую легко добыть (сырое мясо, свежее молоко)
- 3 Еда, добывать которую опасно (кровь, человеческое мясо, живые младенцы)
- 5 Еда, получение которой связано с риском для жизни (мясо Гару или других фоморов)

• **Теледементия (5)** – Фомор является могучим телепатом... Ну, или, по крайней мере, он так считает. Реальность теледементии подтверждена учёными Проекта «Илиада», но её полезность остаётся под вопросом. Фоморы, обладающие этой Силой (называемые Психонавтами или Психопатами) получают телепатические сообщения, но и их смысл исковеркан и безумен. Психонавты верят, что живут в аду. Каждый день они улавливают сотни самых мерзких и порочных мыслей окружающих. Эти мысли также изрядно искажены, а их смысловая нагрузка усилена. Каждый в мире кажется или никчёмной жертвой, или маньяком-садистом – третьего не дано. Психонавт может получать от этого удовольствие, но, тем не менее, подозревает всех и каждого в желании объединиться против него. Поскольку информация, получаемая с помощью телепатии такого рода далека от истины, она, как правило, является бесполезной (Рассказчик может выдавать таким образом и некоторое количество правды, но она не должна выделяться на фоне прочих сообщений).

**Система:** Психонавт должен совершать проверку Силы воли (сложность 5) каждый день, или попадёт в мучительную психическую ловушку, из которой реальность выглядит совершенно иначе. Фоморы, попавшие в такой порочный круг, часто устраивают массовую резню, атакуя и союзников, и противников, и случайных прохожих. Пентекс часто даёт другим фоморам право в такой ситуации прикончить Психонавта на месте. Жизнь у Психопатов короткая, даже по стандартам фоморов.

• **Страшен, как смертный грех (1)** – Персонаж невероятно уродлив; его Внешность равна нулю, и не может быть повышена с помощью свободных очков или очков опыта. Это может быть вызвано обезображенным лицом, или же какой-либо Силой фомора, не позволяющей ему общаться с людьми кроме как в экстренных ситуациях.

• **Ходячая бомба (5)** – Чтобы защититься от персонажа, в Пентекс подстраховались – и вставили бомбу в его голову. Они могут активировать её когда угодно, независимо от местонахождения фомора. Только они могут обезвредить её, и эта работа должна быть выполнена лично их экспертом по взрывотехнике. При активации, бомба взрывается, нанося фомору 12 уровней непоглощаемых повреждений. Если он вдруг выживает, то на завершение «процедуры» будут отправлены несколько Первых Команд.

• **Черви (3)** – Эта ужасная Скверна воплощает самого Вирма – внутренности персонажа населяют паразитические черви. Они вызывают у фомора нестерпимую боль, и периодически вылезают через рот, уши и другие естественные отверстия.

Если не извергать их хотя бы раз в день, черви скапливаются у персонажа в животе и начинают поедать его внутренние органы. Если, по какой-либо причине, персонаж не может выплеснуть червей наружу (наличие посторонних, кляп и т. п.), он начинает терять по 1 Уровню Здоровья в день, пока паразиты окончательно его не сожрут. По очевидным причинам, поглотить эти повреждения нельзя.

Атаки, включающие в себя извержение червей, приобретаются с Силами Вредоносное дыхание и Помпа в желудке.

## **Пример создания персонажа**

Крис создает персонажа для хроники по Легиону Уродов. С копией правил создания персонажа он приступает к работе.

### **Шаг первый: Концепция**

Крис смотрит на схему создания персонажа и думает, каким может быть персонаж. Он решает играть обычного офисного работника, простого клерка среднего звена, который презирает свою работу и начальство. Он завидует преимуществам работы управляющего, но ненавидит процесс вылизывания задниц вышестоящих, сопровождающий карьерный рост. Он называет эту концепцию персонажа «рассерженный слуга».

Во-вторых, Крис решает, что его персонаж будет уникальным фомором. Чтобы там ни добавляли в его любимую колу, но Минздрав этого явно не одобряет...





В качестве Натуры Крис выбирает Бунтаря, аргументируя это тем, что его персонаж хочет освободиться от рутины, сбросить оковы восьмичасового сидения в офисе. Маской персонажа становится Кающийся, так как он скрывает своё презрение к руководителям под личиной верного блюдолиза.

Что же насчёт имени, то Крис решает взять имя, отражающее серость и никчёмность среднестатистического офисного работника. Персонажа зовут Филберт Пинакль.

### *Второй шаг: Атрибуты*

Следующий этап – распределение Атрибутов Филберта. Крис хочет, чтобы Ментальные атрибуты были первичными. Он решает, что филберт – молодой, образованный человек, но его сломала нудная бессмысленная работа на благо системы. Вторичной категорией он выбирает Физические Атрибуты, и Социальные Атрибуты как третичные.

Крис распределяет шесть очков создания на Ментальные Атрибуты Филберта. Она тратит три очка в Интеллект. Филберт слишком заиклен на своей ненависти и часто не замечает происходящие вокруг него события, так что в Восприятие Крис тратит всего 1 очко. Оставшиеся 2 очка уходят в Сообразительность.

Следующими следуют Физически Атрибуты. Крис тратит два очка в Выносливость (Филберт держит себя в хорошей форме), а оставшиеся 2 очка делит между Силой и Ловкостью (соответственно, по 1 очку в каждый).

С Социальными Атрибутами же всё просто. Крис вкладывает все три очка в Манипулирование, отражая умение Филберта убеждать окружающих в хорошем своём к ним отношении (хотя на деле он их ненавидит). С точки зрения Криса, показатели Внешности и Обаяния, равные единице, вполне соответствуют выбранной концепции персонажа.

### *Третий шаг: Способности*

Просматривая Способности, Крис считает, что первичной областью для Филберта должны стать Таланты.

Итак, у Филберта 11 очков, что надо использовать. Он занимался каратэ (и небезуспешно!), так что Крис тратит 3 очка на Рукопашный бой. Филберт действительно пугает коллег своими взглядами на жизнь (они часто шепчутся о том, что «а крыша-то у мужика потекла!»), так что в Запугивание тоже идут три очка. Он очень подозрительный человек, и поэтому одно очко уходит на Бдительность, чтобы он мог отслеживать перемещения людей вокруг. Он часто смотрит современное кино, поэтому ещё 1 очко уходит в Уличные порядки. Ну, и, естественно, он тратит массу времени и усилий, чтобы скрывать свои истинные чувства и побуждения от окружающих, поэтому последние три очка уходят в Хитрость.

У Криса есть семь очков, которые следует распределить на вторичные Способности. Он выбирает Познания. Поскольку Филберт работает в современном офисе, Крис считает, что он хорошо владеет компьютерной грамотностью, и тратит три очка на Компьютеры. Также он получил неплохое образование; два очка уходят в Естественные науки. Филберт также потихоньку шпионит за всеми, поэтому оставшиеся 2 очка идут на Расследование. (Все эти Способности пригодятся Филберту и на его новой работе в Пентекс).

На Навыки у Криса всего 4 очка. Филберт боится ограбления, поэтому готовится отразить вооружённое нападение; он тратит 2 очка на Огнестрельное оружие. Шпионить за коллегами он любит не только в офисе, но и в повседневной жизни, поэтому последние два очка уходят на Скрытность.

### ***Четвертый шаг: Преимущества***

У Филберта есть пять очков создания в Деталях биографии. Он грамотно обращается с деньгами и умеет экономить, так что три очка уходят на Ресурсы. Он живёт ожиданием момента, когда можно будет потратить эти деньги на уничтожение врагов. Крис тратит оставшиеся два очка на Снаряжение; что это за предметы, решено выбрать позднее.

Далее Крис переходит к основным особенностям фоморов – Скверне и Силам. Поскольку за одно очко Скверны он получает только одно очко Сил, Крис решает делать выбор с осторожностью; ему не хочется создавать персонажа, который сыграт в ящик от первого же выхода на прогулку.

В качестве первой Силы Филберта он выбирает Берсеркер (3); он обосновывает это тем, что Вирм дал выход ненависти Филберта в таком виде. Также он берёт Иммуниет к Первобытному ужасу (1), поскольку не хочет, чтобы Филберт впадал в панику, или сходил с ума, увидев Гару. Ещё он берёт Искажённые видения (4); Филберт хочет расквитаться со своими врагами (своими боссами), заставив их упасть в собственных гла-

зах. Он хочет уметь подбираться к своим жертвам прежде, чем они заметят его, и берёт себе Невидимость (5).

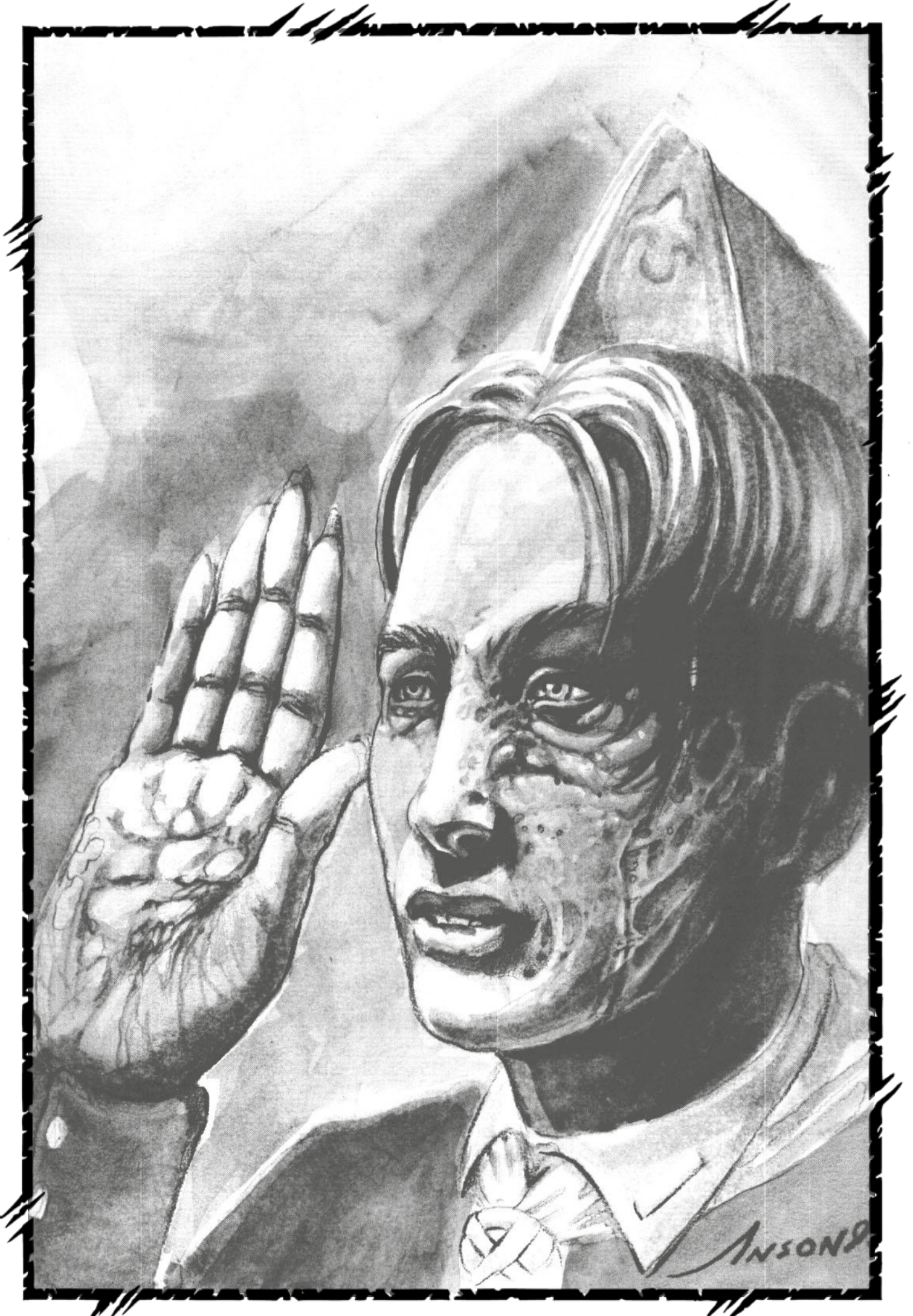
Его Силы стоят 13 очков. Теперь ему нужно набрать соответствующее количество очков Скверны. Первым делом он выбирает Зависимость; Филберт «сидит» на коле, из-за которой и стал фомором (в ней был Бэйн). Пентекс обещают поставлять ему эту колу – если он будет работать на них (3 очка, недельный цикл). Следующим он выбирает Психоз (3), названный «Список». Всякий, кто обижает или раздражает Филберта, заносится в мысленный список его врагов; рано или поздно он расправится с каждым из них. Также он выбирает Психоз: Мизомания (всего 2 очка, т.к. и Психоз второй). Филберт ненавидит всё вокруг. Он выбирает Деграцию Выносливости (3), комбинируя её с Искажёнными Видениями; каждый раз, используя эту Силу, Филберт рискует довести себя до истощения. И, наконец, он выбирает Скверну: Обречённый (2) – Филберт совершенно точно умрёт через три года.

### ***Пятый шаг: Последние штрихи***

Крис записывает стартовое значение Силы воли, равное 3.

Теперь пришло время потратить 21 свободное очко. Сначала Крис тратит 2 очка на Достоинство: Скрытая Сила; для стороннего наблюдателя Филберт выглядит совершенно нормальным человеком. Далее он тратит пять очков, чтобы увеличить значение Манипулирование до 5 (это чтобы лучше ковыряться в чужих мозгах). Затем он тратит шесть очков, чтобы повесить Скрытность до 5 (а это – чтобы удобнее шастать невидимым). Четыре очка уходят на повышение Силы Воли (до 7). Последние четыре очка обмениваются на четыре очка Ярости (всё-таки, у него есть Берсеркер).

Строго говоря, к персонажу можно добавить ещё деталей, но Крис считает, что это вполне подходит для созданной им концепции. Теперь можно начинать игру.





## Глава 2: Выводки

*За мою неудержимую ярость они называют меня преступником,  
Но среди людей-животных нет места клеймам.  
В этом мире фанатизма и боли  
Насилие ширится и правит ужас.  
— Biohazard, "Human Animal"*

Далее описаны наиболее широко распространённые выводки фоморов. Рассказчики и игроки могут свободно изобретать новые, если им вздумается. Число выводков, созданных Пентекс, достаточно мало, поскольку весьма трудно сделать именно такого фомора, какой требуется. Даже

если выводки обладают какими-то бесполезными или опасными (по меркам Пентекс) чертами, они всё равно продолжают существовать, поскольку подавляющее большинство прочих черт имеет области применения, и вполне соответствует целям плана «Омега».

• **Предубеждение против выводка (разное)** – Эта Скверна доступна только представителям фоморских выводков. Каждый выводок страдает от негативного отношения со стороны других фоморов, учёных Пентекс, Танцоров Чёрной Спирали, или даже Гару (которые могут первыми в отряде противника уничтожать фоморов определённого выводка). Это предубеждение складывается из различных факторов: это могут быть черты, вызывающие отвращение окружающих (неприятный запах Странноногов), или пугающие их (Феректой нельзя верить). Они могут просто нервировать остальных (Опустошённые) или когда-то в прошлом предали прочих фоморов (Теневые твари). Стойкость Скверны для новых выводков Рассказчик определяет самостоятельно. Примеры описаны ниже. Другим фактором, влияющим на цену этой Скверны, является известность выводка. Все знают о Соблазнителях, но мало кто слышал о Пожирателях мозга; поэтому эта Скверна у Соблазнителей стоит дороже, хотя Пожиратели Мозга гораздо страшнее.

## Дети Бэйнов

### Черты

**Силы:** (обязательно) Иммуниет к Первобытному ужасу(1).

### Описание

Дети Бэйнов создаются «Концептуальные Услуги, ООО.». Подробности см. в Главе 4. Каждое Дитя Бэйна уникально.

## Пожиратели Мозга

### Черты

**Силы:** (обязательно) Пожирание Мозга (6), Иммуниет к Первобытному ужасу (1), выберите одну: Искажённые Видения (4) или Ментальное Изнасилование (6).

**Скверна:** (обязательно) Зависимость (3; поедание человеческого мозга, недельный цикл), Предубеждение Против Выводка (4), Психоз (3; мания величия), Физическая Деграция (1-3).

**Нумина:** 3+ пункта в Психических Способностях (см. Проект «Сумерки», либо Охота на охотников).

### Описание

**Внешний вид:** Пожиратели Мозга выглядят так же, как и обычные люди. Они могут быть где угодно. Когда угодно.

**Происхождение:** Пожиратели Мозга созданы под эгидой проекта Энеида, последнего предложения Отдела Специальных Проектов Пентекс. Комбинируя проект Илиада с проектом Одиссея (который выделяет и развивает псионические способности), проект Энеида внедряет бэйнов особого вида, называемых Ментальными паразитами, в экстрасенсов. Получившийся фомор усиливает свои психические умения, а также получает возможность вызывать галлюцинации у окружающих, но должен съедать человеческий мозг хотя бы раз в неделю, иначе будет страдать (Скверна: Зависи-

мость). Использование псионических способностей также имеет свою цену, ослабляя и угнетая организм (Скверна: Физическая деграция).

**История:** Пожиратели мозга являются новейшей разработкой Отдела Специальных Проектов, и поэтому ещё не опробованы в действии. Прежде всего стоит помнить, что псионики встречаются весьма редко, а тех, кто может перенести трансформацию в фомора – ещё меньше. Пентекс не собирается тратить всех своих экстрасенсов на проект, который вполне может оказаться провальным. Первый фомор, выпущенный проектом Энеида, только сейчас готовится к полевым испытаниям.

**Рекомендации к отыгрышу:** Теперь тебя никто не остановит. Твой мозг подвергли ужасным пыткам, чтобы полностью раскрыть психический потенциал. Это было больно, но оно то стоило. Теперь ты можешь читать мысли окружающих, или видеть вещи, которые от тебя хотят скрыть. Ты можешь заставить их делать то, что пожелаешь, всего лишь усилием мысли, обманом заставить причинять себе вред, если они тебя раздражают. Всё что они знают, ты можешь украсть.

## Соблазнители

*Она была великолепна, красивее любой женщины, что он когда-либо встречал. Ларри таращился на неё, не отводя взгляда, и не заботясь о том, что столь пристальное внимание может быть замечено. Аннет, сидевшая напротив него, что-то говорила, и он попытался сфокусироваться на её словах, но прекрасное видение, приближавшееся к их столику, начисто стёрло возможность рационального мышления. Она шла в его сторону, рассекая дымный воздух ночного клуба и игнорируя взгляды прочих мужчин.*

*Аннет на мгновение удивилась, увидев, что Ларри игнорирует её, после чего повернула голову направо, проследив направление его взгляда. При виде мужчины ослепительной красоты, идущего к столу, она потеряла дар речи. Раздражение на Ларри улетучилось, сметённое волной похоти, исходящей от приближающегося человека. Ларри? А кто такой Ларри?*

*Соблазнитель приблизился к столику, прекрасно понимая, что оборотень и родич слишком заняты его разглядыванием, чтобы думать друг о друге или о том, почему их сексуально привлекает одно и то же существо. Он улыбнулся, зная, что зубы, которые увидят его жертвы, не имеют ничего общего с его настоящими клыками, и продолжил движение к несчастной паре. Скоро они все вместе покинут бар, и тогда ему можно будет продемонстрировать свою истинную форму. А потом смертельная пляска начнётся вновь.*

### Черты

**Атрибуты:** Показатель Обаяния не менее 3.

**Детали биографии:** Ресурсы 3.

**Силы:** (обязательно) Идеализация (3), Клыки (3), Вуаль Суккуба (6); (возможно) Берсеркер.

**Скверна:** (обязательно) Зависимость (4; продукция «Сирен Косметикс», ежедневный цикл), Промытые мозги (3; лояльность к Пентекс), Предубеждение против выводка (5).

## Описание

Соблазнитель способен совратить любое живое существо. Феромоны, постоянно выделяемые их кожей, воздействуют на центры удовольствия жертвы, вызывая в мозгу образ идеального полового партнёра.

Соблазнитель не любит сражаться. Они будут избегать прямой физической конфронтации любой ценой. Соблазнитель предпочитает заставлять своих жертв биться друг с другом (зачастую, такие драки начинаются с попытки определить, кто же получит доступ к телу Соблазнителя), или просто заводят их в засаду. Больше всего Соблазнительам нравятся склонять Гару и других слуг Гайи к служению Вирму.

**Внешний вид:** Без применения Сил эти фоморы выглядят как нормальные люди, разве что с набором неестественно длинных и острых зубов. Однако, их редко видно под вуалью их Вирмовых сил, делающих Соблазнительей невероятно привлекательными.

**Происхождение:** По слухам, эта форма фоморов создана «Сирен Косметикс», дочерней компанией Корпорации Пентекс. Процесс достаточно прост, и включает в себя выдачу запаса особой «гипоаллергенной» косметики или парфюмерии победителям ежегодного конкурса. В качестве приза выступает годовой запас косметики, гарантирующей получателю повышенное внимание со стороны представителей противоположного пола. На самом же деле, косметика изменяет физические и психологические ощущения «победителя», вызывая у него ложное чувство счастья; человек, носящий этот макияж, действительно становится привлекательным для противоположного пола, но исключительно из-за особых феромонных желёз, развивающихся у него под кожей спустя несколько дней. Кроме того, химические реакции, вызываемые в коже носителя, стимулируют эндокринные железы и центры удовольствия, вызывая беспричинные приливы радости.

Уникальные аддиктивные свойства косметики провоцируют жертву носить этот макияж в течение дня, а также наносить на ночь специальные крема и увлажняющий лосьон. Через месяц процесс трансформации заходит настолько далеко, что носитель уже не может обходиться без этой косметики и обречён стать Соблазнителем.

Когда превращение совершилось, победители ежегодных конкурсов становятся совершенно другими существами. Физически они зависят от косметики, не только из-за вызываемого ей удовольствия, но и из-за изменений, произошедших в их крови. Трансформация делает Соблазнительей зависимыми в такой степени, что они готовы пойти на всё, лишь бы получить продукцию «Сирен Косметикс», и Пентекс с радостью готовы предложить им её – в обмен на некоторые услуги. Соблазнительей всегда отправляют вести какие-либо переговоры, с небольшим эскортом телохранителей, разумеется. Также их используют в качестве приманки для врагов Пентекс.

Эти создания настолько психологически зависят от Пентекс, что с удовольствием предадут членов собственных семей медленной и мучительной смерти, лишь бы поставки косметики продолжались. Планируется увеличить количество ежегодных «призов», но цена продукции весьма высока, и требуется тщательный анализ необходимости Соблазнительей для принятия окончательного решения.

## Феректои, Личинки Вирма

*Макинтайр осторожно скользил сквозь высокую траву. Эти чёртовы джунгли начинали его раздражать, он уже был сыт по горло тяготами и лишениями службы, а в особенности этим Джонсоном. Весьма странный парень, явно из тех, кто в детстве терзал соседских кошек. Но стрелок отменный, этого не отнять. Такое ощущение, что этот Джонсон родился с пушкой в руках.*

*Он уже собирался спросить Джонсона, когда же закончится сегодняшняя вылазка, как вдруг воздух взорвался ружейным огнём, и маленькие свинцовые «пчёлы» с гудением промчались мимо него. Но не ужалили.*

*Он бросил взгляд на Джонсона, который продолжал стоять. Он крикнул Джонсону, чтобы тот падал. Этот парень что, идиот? Он так и стоит, пялясь себе на грудь. Ого, да Джонсона, похоже, ранило.*

*Макинтайр вскочил, и бросился на Джонсона, намереваясь сбить его с ног, пока стрельба не возобновилась. Но почти мгновенно замер, уставившись на Джонсона во все глаза. Джонсон смеялся, наслаждаясь сладкой болью от прорастающего сквозь кожу панциря; пули безвредно стучались о него и падали на землю. Запястья Джонсона странным образом изогнулись, и костяные лезвия выскользнули из кожаных «ножен», поблескивая странной жидкостью.*

*Макинтайр мог лишь смотреть, как Джонсон на его глазах превращается в монстра, и явно получает удовольствие от этого процесса.*

*Джонсон повернулся к Макинтайру. «Теперь-то мы покуражимся, приятель! - сказал он. - Ох, и покуражимся!»*

## Особенности

**Детали биографии:** (обязательно) Союзники 3-5 (существа Вирма); (рекомендуется) Услуги, Ранг.

**Силы:** (обязательно) Иммуниет к Первобытному ужасу (1). Выберите ещё Сил минимум на 4 очка (каждый Феректои уникален).

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (5); (рекомендуется) Психоз (3; внутренняя борьба).

**Достоинства/Недостатки:** (обязательно) Скрытая Сила; (рекомендуется) Стигмата Вирма.

## Описание

Эти создания - результат скрещивания Бэйнов Породителей с людьми. Они - сверхчеловеческие существа с полным пониманием человеческого общества и неудержимой страстью к разрушению.

**Внешность:** Несмотря на свою нелюдскую сущность, внешне Личинки Вирма ни чем не отличаются от нормальных людей. Даже Силы фомора, способные выдать нечеловеческую природу, легко маскируются (когти и клыки втягиваются, дополнительные конечности отсыхают и вырастают вновь, и т. п.).

**Происхождение:** Эти существа - отродье Бэйнов-Породителей (см. Приложение). Феректой выглядят и действуют как люди, хотя таковыми не являются. Многие следуют своим человеческим интересам, и живут подобно прочим богатым и могущественным людям. Однако, они постоянно находятся не в ладах с самими собой, в душах их идёт борьба между человечностью и скверной Вирма. Вирм побеждает почти всегда. Они постепенно становятся всё менее и менее человекоподобными в своих поступках и суждениях, хотя большая часть их деятельности вращается вокруг уничтожения планеты, а также тех, кто пытается этому уничтожению помешать.

**Рекомендации к отыгрышу:** Ты источник абсолютного зла, источающий скверну и жестокость. Мало кто может соревноваться с тобой в бесчеловечности. Но иногда тебя терзают сомнения - тихий слабый голос внутри тебя противостоит этому злу. Ты можешь быть вежливым и учтивым, если это не обходимо, так же как и быть грубым и жестоким. Личная власть очень важна для тебя. Тебе служит несколько Бэйнов и других созданий Вирма, для которых ты - жестокий и неоспоримый повелитель.

## Фоморские семьи

*Лучше держаться подальше от Копперхэд-Роуд.*  
— Стив Эрл, «Копперхэд-Роуд»

*Если доберётесь до Змеиной Бухты, то попадёте в земли клана Горсталлов. Советую держаться от них подальше - уж больно мерзкая это семейка, сборище чистокровных мерзавцев. Мужчины Горсталлов убьют вас при первой же возможности, да и их женщины ни чем не лучше. Некоторые говорят, что они заключили сделку с дьяволом, другие утверждают, что они прокляты. Что до меня, то не могу точно сказать, что именно с ними не так, но это как-то связано с тем чёрным илистым бочагом, что располагается как раз за их жилищем. Это неестественная штука. Да и они сами не слишком естественные, если подумать.*

— Уиллис Котли, лавочник, г. Такови, Северная Каролина

### Черты

**Познания:** Знания местности (район обитания) 3

**Детали биографии:** Союзники 1-3 (зависит от размеров семьи), Посвящённый 2

**Силы:** (обязательно) Иммуниет к Первобытному ужасу (1), один «семейный дар» (одна Сила, присутствующая у всех членов семьи; см. ниже. Рекомендуются Берсерк, Регенерация или Смена Форм)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (2)

### Описание

В предгорьях Аппалачей, лесах Новой Англии и Американского Северо-запада, болотах Флориды,

и в других регионах по всему свету, где маленькие поселения людей существуют в изоляции от остального мира, Бэйны, или группы Бэйнов иногда овладевают целыми семьями. Все эти «жуткие братья Шанкиллы из отдалённой бухты» или «чокнутая семейка Филлиморов ниже по реке» могут на самом деле принадлежать к множющимся ныне фоморским семействам.

**Внешность:** Представители фоморских семей выглядят как обычные люди (коиными до поры до времени и являются), пока не пройдут Ритуал Создания (см. ниже). Став фоморами, мужчины напоминают пресловутых «диких волосатых людей с гор», а те редкие женщины, которых допускают к прохождению ритуала, выглядят либо как отвратительные старухи, либо как манящие красавицы. Семьи фоморов, обитающие возле болот, часто рыбоглазые со скользкой кожей, а те, кто обитают недалеко от свалок или мест токсических отходов, напоминают жертвы облучения.

**Происхождение:** Фоморов в семьях делают, а не рождают. Когда они достигают определённого возраста - иногда это начало пубертатного периода, но чаще всего это совершеннолетие - подходящих юношей (а иногда и девушек) посвящают в «фамильный секрет». Взрослые - сами давно фоморы - отводят кандидата в глушь, к Адской дыре, служащей домом для «семейного» Бэйна. Там и совершается ритуал, превращающий посвящённого в фомора.

## Ритуал Создания

Целью ритуала является создание фомора из нормального члена семьи, отмеченного Бэйном как подходящий объект для одержания. Он всегда проходит на «осквернённой земле», глубоко на территории Бэйнов: у стоявшего пруда, в отравленной бухте реки или на куче химических отходов далеко в чащобе. Ритуал индивидуален для каждой семьи, но как правило все варианты включают физические и эмоциональные мучения. Подобно Обряду Перехода Гару, этот ритуал вычищает из субъекта человеческие эмоции и наделяет его фоморскими Силами. В большинстве случаев члены одной фоморской семьи в дополнение к любым особенным свойствам, приобретённым во время ритуала, получают также уникальный «семейный дар». Эти дары иногда служат «визитной карточкой» для фоморских семей («Парни семьи Ларами всегда быстро выздоравливали», или «Эти Робинсоны и впрямь скользкие как угри»). Каждый дар, однако, имеет свою цену.

## Семейный дар

Хотя Ритуал Создания наделяет каждого созданного фомора уникальными силами, большая часть фоморских семейств обладает также «семейным даром» - Силой, которую получают все члены этой семьи, ставшие фоморами. Эти семейные Силы обычно привязаны к конкретной Скверне (также передающейся внутри семьи). Наиболее обычными Силами являются Регенерация, Берсерк и Смена форм, но игрок и Рассказчик вольны создать собственные наборы семейных даров и расплаты за них.



**История:** Земли, долгое время терзаемые открытой угледобычей, вырубкой лесов, эрозией почв, свалками промышленных отходов, мусорными свалками или отравленной водой, часто становятся в Умбре Адскими дырами или Ямами, привлекая внимание Бэйнов к происходящему там. Нуждаясь в сосудах, с помощью которых они смогли бы распространять свою скверну, эти твари Вирма часто влезают в местных людей, заманивая их в свои лапы обещаниями могущества, или педалируя на основных инстинктах. В отдельных случаях особенно могущественные Бэйны заключают договор с главами семей, живущих вблизи этих мест-проявлений Вирма, обеспечивая себе многолетние поставки более-менее добровольных носителей для Бэйнов под их контролем. Так и появляются семейства фоморов.

Кроме предоставления носителей для духов Вирма, заражённые члены семей также служат и другим стремлениям Вирма, поддерживая слухи о том, что в дикой местности обитают «опасные и жестокие люди». Постоянство этого стереотипа служит нескольким целям. Возможность встречи с безумными убийцами и насильниками отпугивает любителей отдыха на природе. Для них собственная жизнь, как правило, дороже шанса «вернуться к корням». Репутация таких уголков как опасных также ослабляет деятельность природоохранных организаций. Если ох-

рана места угрожает жизни и здоровью, то запруживание реки, осушение болот или вырубка леса под строительство должно решить эту проблему, не так ли? (На самом деле нет, но это другая история).

Забавно, но эти же причины привлекают в такие места различных искателей приключений и асоциалов. Часто склонные подвергаться насилию, эти ребята находят именно то, что искали (а иногда даже больше), поскольку становятся либо кандидатами на соращение, либо пищей для соращённых. Семейства фоморов, опровергая репутацию угрюмых и замкнутых людей, всегда пускают гостей в свои владения, и часто сами приглашают их к себе домой «на обед».

Поскольку многие фоморские Силы так изменяют своих носителей, что поддержание сексуальных связей становится для них трудным или почти невозможным делом, многих членов фоморских семей делают фоморами после дощужения совершеннолетия в том числе и для того, чтобы они успели зачать/родить детей. Более того, женщин в семьях часто не подвергают ритуалу вообще, используя их лишь как производителей новых носителей для Бэйнов. Это, впрочем, не является обязательным для всех семейств, и многие семьи проводят через «семейный обряд» всех подростков, независимо от возраста.

Дети, рождённые в фоморских семьях, ведут жалкую унылую жизнь. Воспитанные взрослыми, страдающими от скверны Вирма, несчастные детишки страдают от массы вещей, начинают от родительского равнодушия и заканчивая физическими, эмоциональными и даже сексуальными издевательствами. В результате, к подростковому возрасту они настолько исковерканы духовно, что мало кто из них способен противостоять неизбежности Ритуала Создания. Женщины в семействах фоморов, если только сами не являются фоморами, также становятся объектами сексуальных домогательств собственных мужей, отцов, дядюшек, братьев и кузенов.

Некоторые фоморские семьи, особенно живущие в лесной глуши, занимаются семейным бизнесом - самогонованием, выращиванием марихуаны или сбором и бутылированием минеральной воды на продажу. Поскольку сырьё для этого домашнего производства собирается в местах обитания Бэйнов, конечный продукт несёт в себе скверну Вирма. Другие семейства продают фрукты, мёд, жареный арахис и прочие заражённые Вирмом продукты возле заправок, автобусных остановок или кемпингов. Таким образом, фоморские семьи вносят свою маленькую лепту в распространении скверны среди человеческого общества.

Гару, наткнувшись на семью фоморов, имеют дело с проблемой более сложной, чем просто схватка. Если они уничтожают всех фоморов в семье, остаётся нерешённым вопрос с «не-комбатантами». В некоторых случаях детей и жён можно спасти, но многие Гару считают необходимым полное истребление осквернённой семьи.

**Рекомендации к отыгрышу:** Всю твою жизнь над тобой издевались отец, дед, дядя, и прочие взрослые (кроме баб). Теперь же ты узнал семейный секрет. Ты ходил в тайное место, сделал особые вещи, и вернулся назад изменённым. Теперь твоя очередь издеваться над всеми, кто тебя раздражает. Ты слышал истории дяди Эзры об отрезании лиц у придурков, забредших на ваши земли. Он говорил, что забавнее всего, когда они приезжают с женщинами, ведь вы можете проделать массу интересных вещей с представителями противоположного пола. Да, скорей бы появились эти туристы... Вот только эта чёртова синяя мокрота очень раздражает, а кишки сводит так, будто по ним ползает ёж, но батя сказал, что пройдёт. Батя, правда, и сам всегда выглядел очень хреново....



## Странноноги

*Амадей Блитц-Швайн возмущённо фыркнул. Сегодня он бился с Чёрными Спиралями - они устроили засаду на его стаю. Он победил, но трое его друзей погибли. Закончится ли когда-нибудь война против Вирма? Но, по крайней мере сейчас, в своём собственном санузле он был в безопасности. Здесь можно было спокойно посидеть, сосредоточившись лишь на книге. Однако после пяти минут сидения в туалете его волосы стали дыбом: кто-то схватил его за яйца! Амадей попытался отпрыгнуть, но не смог пошевелиться. Что-то затягивало его в унитаз! Не может быть! Ааарх!!! Тело привычно перетекло в боевую форму, но это не помогло! Кожа и кости принялись изменяться в неправильной манере, организм плавился, словно нагретый воск, не поддаваясь никакому контролю с его стороны. Когти беспомощно скребли по полу. Последними звуками, которые он слышал, был плеск воды в унитазе и хихиканье безумных хорьков.*

### Черты

**Силы:** (обязательно) Клыки (3), Разжижение (6), Крысиная Голова (4); (рекомендуется) Омерзительная Слизь (3)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (6), Психоз (3; боязнь открытых пространств), Инфекции (4); (рекомендуется) Коросточки (3), Аллергия (3)

### Описание

**Внешний вид:** Несуразных и довольно таки забавных Странноногов часто недооценивают именно из-за их внешности. От пояса и выше они достаточно похожи на людей. Основным отличием являются длинные мускулистые руки с неестественно крупными кистями и выпуклыми костяшками пальцев. Шея очень короткая или вообще отсутствует. Ноги же очень короткие (от 15 до 30 см) и почти бесполезные. Заканчиваются они длиннопальмыми ступнями, скорее напоминающими кисти. Кожа подобна лягушачьей, и часто сочится Омерзительной слизью. Окраска варьируется в очень широком диапазоне, и часто служит гордостью фомора. Глаза большие и блестящие, также много вариаций цветов. Из-за укороченных ног рост Страннонога редко превышает 4 фута. Передвигаются они подобно гориллам, опираясь на кулаки. Несмотря на кажущуюся неуклюжесть, они могут перемещаться с невероятной скоростью. Подавляющее большинство Странноногов мужского пола, однако в каждом улье есть матка-«королева», очень большая и жирная. У королевы есть небольшое, но очень острое жало, растущее из копчика, через которое она откладывает яйца.

**Происхождение:** Не взирая на их внешние различия, все Странноноги (на клеточном уровне) являются клонами. Лаборатория, создавшая их, использовала улучшенную технологию клонирования для соединения ДНК человека и амфибий. В получившуюся смесь был вселён Бэйн-Х'ругглинг (Шлаковый элементаль, см. **Книгу Вирма**). Предполагалась, что в результате будет выведена группа бесплодных существ с единым разумом, преданная Пентекс. Однако всё произошло иначе. В связи с эффективностью их метода размножения (см. ниже), Странноноги являются наиболее плодовитым выводком фоморов.

**История:** Странноноги были созданы «Панацей», дочерней компанией «Магадон», в конце 70-тых годов XX века. Президент «Панацей» Гарольд Хайнс (сам фомор; см. **Саботаж: Пентекс**) желал получить расу дешёвых в создании, самовоспроизводящихся подземных фоморов, способных занять ту же экологическую нишу, что Костегрызы и Носферату. Странноноги казались подходящей идеей, но, к сожалению, внезапный взрыв на берлинской фабрике «Панацей» позволил многим из них сбежать до промывки мозгов. Через десять лет они и их многочисленные потомки расселились по всем континентам (кроме Антарктиды). Эти беглые Странноноги считаются предателями, и уничтожаются агентами Пентекс при первой же возможности. Из-за своей плодовитости они быстро заселяют системы канализации крупных городов. Странноноги, оставшиеся на службе Пентекс находятся под жёстким контролем. Они занимают самую низкую ступень в фоморской иерархии, и часто подвергаются издевательствам со стороны фоморов других видов.

Хотя первое поколение Странноногов и было создано в лаборатории, последующие поколения возникли «нормальным» образом. Жертвы процесса размножения Странноногов выкрадываются (часто через унитаз) и доставляются в логово. Странноноги используют силу Крысиная голова, чтобы скользить по сточным трубам. Трое или четверо Странноногов могут одновременно пролезть сквозь сливное отверстие унитаза. Однажды застрявший в трубе Странноног всю жизнь страдает от насмешек сородичей.

Тела жертв размягчают с помощью силы Разжижение. Затем Странноноги протаскивают несчастных по сточным трубам до самого улья, где выкладывают из ещё живых тел чудовищные орнаменты и мозаики. Жертва остаётся живой, но парализованной, пока матка улья не отложит одно из своих яиц в тело несчастного. Яйцо развивается две недели, после чего взрослый Странноног покидает свой человеческий кокон (Обряд Очищения Гару способен уничтожить фоморского эмбриона на ранней стадии). У фомора останутся некоторые черты суррогатного «родителя» (черты лица, какие-то ярко выраженные особенности тела, и т. п.). Из одной жертвы получается только один фомор, однако жертва может пережить «роды» (бросок на Выносливость, сложность 8), становясь постоянной живой деталью улья Странноногов.

У Странноногов есть собственный язык, состоящий из утробного угуканья и агаканья, и понятный только Странноногам и Х'ругглингам.

### Рекомендации к отыгрышу:

Странноноги-ренегаты: Не смотря на вражду с Пентекс, Странноноги тоже служат Вирму. Многие из них фанатично поклоняются Коллуму, Мазльджин Инкарна (Повелитель Слизей, см. **Книгу Вирма**). Ренегаты - бешеные кровожадные извращённые твари. Большинство - алкоголики или наркоманы. Они живут тайной жизнью в канализациях крупных городов и совершают набеги на Гару, Носферату и Пентекс. Они нападут только, если будут уверены, что преимущество на их стороне. Гнёзда Странноногов также служат жилищем Х'ругглингам.

Странноноги Пентекс: Странноноги, служащие Пентекс, находятся под постоянным наблюдением и жёстким контролем. Большая часть из них создаётся лабораторным путём, и потому они больше похожи между собой, нежели их «дикие» братья. Их число чётко регламентировано, а поклонение Коллуму строгойше запрещено. Странноноги Пентекс регулярно подвергаются идеологической обработке, но, тем не менее, служат кандидатами на переработку номер один. По этой причине, каждому из них в череп внедрено следящее устройство. Сбежав, Странноноги Пентекс обычно стремятся к ближайшему гнезду ренегатов, помогая тем самым организации в борьбе с предателями. А поскольку среднестатистический Странноног тупее современной кофеварки, неудивительно, что таким образом было истреблено множество диких фоморов.

### Кровоосы

*«Дарагой Джейсон, я твой самый большой фанат. Я видел все твои filmy. Ты нибацца крут. я хачу быть таким жэ, как ты. Асобенно мне понравился твой новый филм «Кровь пронзённых», я уже насматрел его десить раз. Ты ни в главной роли, но это всиравно крутой филм. Этот накачанный чувак насаживает этих шлюх на острые колья. Тибе явно это нравицца.*

*Я тожа ришил попробовать, паэтому поймал сосецкую кошку и насадил её на палку. Она очинь громко орала, и эта была здрава. Гатов паспорит, ты тожа с этого начинал. Как я напесал выше, я хачу стать такимже, как и ты. Ниплахое начало, правда?*

*Всигда твой крававый паклонник, Доктор Боль»*

### Черты

**Силы:** (обязательно) Берсеркер (3), Иммуниет к Первобытному ужасу (1), Регенерация (5)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (4), Психозы (5; мания убийства и садизм)

Бэйны, которые создают Кровоосов, обитают в продукции компании «Дом Резни»-Видео». Неосторожные зрители во время просмотра рискуют получить в себя Бэйнов, которые превращают больные фантазии свои жертв в жажду настоящей крови. Одержимый человек становится Кровоосом, маниакальным фомором-убийцей.

**Внешний вид:** Как правило, большой мускулистый мужчина в маске и полосатом свитере, с хозяйственным инструментом в качестве оружия (кухонный тесак, бензопила, вилы и т. д.).

**Происхождение:** Одного просмотра достаточно для того, чтобы Бэйн начал одержание. Каждый последующий просмотр уменьшает время, необходимое Бэйну для вселения в носителя. После этого зритель становится фомором и начинает воплощать в жизнь свои садистские фантазии, начиная сперва с домашних животных, но быстро переходит на людей. Зритель, изначально наверняка не являющийся самым психически устойчивым человеком, становится одержим манией убийства и желает стать убийцей в маске, таким, как персонажи его любимых фильмов.

Жертвой одержания обычно становится одиночка, выросший в проблемной семье и шпыняемый другими детьми. Бэйн опирается на его ярость, даруя видения об истязаниях и смерти его «палачей». Пожал, наиболее ужасной возможностью является



одержание хомида, ещё не прошедшего через Первое изменение. Безвестный Гару с тяжёлым детством - идеальная цель для превращения в Кровопса.

Кровописы не дорожат собственной жизнью; как и «герои» его любимых фильмов, вступив в бой, Кровопис бьётся до последней капли крови.

Кровописы часто проявляют недюжинную хитрость. Они обычно тщательно замечают следы в начале своей «деятельности», но со временем становятся всё беспечнее. После десятка человеческих смертей, Бэйн обычно провоцирует своего носителя на кровавую баню, чаще всего ведущую к уничтожению фомора.

## Опустошённые

*Уорнер Гейтс, региональный менеджер сети «О'Толлейс», стоял на краю обрыва под дождем. Его руки были связаны перед грудью, а штаны болтались на уровне щиколоток. Перед ним был бушующий океан и линия скалистого пляжа.*

*«Ти, хи, хи», прокудахла старая карга за его спиной. Боль в заднем проходе усилилась, стала хуже чем любая другая. «Не бойся, дорогой. Ты умрёшь всего на несколько мгновений, и, к тому же, есть гораздо более лучшие способы служения Вирму, чем работа офисным планктоном в Пентекс. Лучшие, более чистые, и гораздо более сочные способы. Более того, ты заслужил это, придумав свои мерзительные бургеры.»*

*«Пожалуйста...»*

*«О, не скули. Эта боль лишь разминка перед тем, что тебя ожидает. Как ты уже заметил, я воткнула в тебя этот шипованный крюк, и зафиксировала его в твоих кишках. С помощью верёвки крюк прикреплен к дереву. Я толкну тебя с этого утёса, и... Что ж, я уверена, ты пройдёшь испытание. Воп-voyage, бутербродный мальчик!»*

*Последовал толчок, и пляж рванулся ему навстречу. Резкая боль пронзила его кишки, сопровождаемая звуком рвущейся ткани. Однако камни не убили его. Да, его налитые кровью глаза осмотрели скалы вокруг, усыпанные его внутренностями. Боли не было, но пустота... «Боже, почему я не могу умереть?» Так одиноко, так пусто.*

*Ветер с океана шелестел вокруг его опустошённого тела. Внезапно он заметил, что больше не один. Десятки крыс выглядывали из-за камней. Как ни странно, но он не испугался – по крайней мере, они составили ему компанию. Король Крыс приблизился к нему, наградив взглядом своих глаз-бусинок.*

*«Да»*

*Существо подошло ближе.*

*«О, пожалуйста. Я так пуст.»*

*Голова Короля Крыс проскользнула между его зубов. Его влажное пушистое тельце просочилось в живот Грейса.*

*«О, да. Прекрасно. Чтобы не быть пустым.»*

*Остальные последовали за своим королём. Каждый был желанным гостем в храме его тела. Он чувствовал их благодарность за жильё, которое он им предоставил.*

*«Дети мои...»*

*Что-то тёмное и влажное поднялось внутри него, и тело пришло в движение...*

## Черты

**Силы:** (обязательно) Силы колонии (10-12; см. далее), Рассыпание (4; см. далее); (рекомендуется) Удлиненная жизнь (4), Регенерация (4: только если животные того же типа, что и колония, обитают в данном регионе; они призываются, чтобы заменить погибших членов колонии), Запах Вильд (5)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (6), доберите ещё Скверны на оставшиеся очки; (рекомендуется) Увядание (5), Гниение (6)

## Описание

**Внешний вид:** Опустошённые представляют собой лишь ходячие мешки из человеческой кожи, населённые колонией животных, осквернённых Вирмом (см. Стаи падальщиков в Приложении). Хотя они и могут сойти за людей при определённых обстоятельствах, эта маскировка не выдерживает серьёзных проверок. Опустошённые (вне зависимости от пола) действуют в манере, отражающей специфику обитающих в них животных (т.е., одержимые колонией змей передвигаются в змеиной манере, разговаривают с упором на шипящие, и пр.). Кожа фомора шевелится и волнуется вместе с движениями колонии. Опустошённые носят соответствующую одежду, чтобы скрыть это (длинные плащи, шляпы, черные очки и т. п.). Взгляд налитых кровью глаз Опустошённых пугает окружающих. Отдельные представители колонии периодически выглядывают изо рта фомора (либо из других естественных отверстий, если это достаточно мелкие животные). Они также могут ползать по телу носителя и снаружи. Опустошённый может потратить пункт Силы воли, чтобы предотвратить такую демаскировку (животные будут спокойно сидеть внутри количество часов, равное постоянному значению Силы воли фомора). Многие другие фоморы не слишком любят общаться с Опустошёнными, потому что они «слишком уж жуткие». Странноноги, впрочем, по какой-то причине часто отираются возле них (для Странноногов Опустошённые представляются всего лишь ходячим обеденным столом).

**Происхождение:** Опустошённые - это люди, одержимые Бэйнами Стаи падальщиков. Чтобы Охотничья стая вселилась в чьё-то тело, человек сначала должен быть физически опустошён. И, хотя такие вещи происходят и естественным образом (в случаях с гниющими трупами), Стаи падальщиков предпочитают свежее мясо.

**История:** Опустошённые являются одним из старейших выводков фоморов. Хотя никто точно не знает, когда они возникли, впервые их заметили Фианна в Римской Британии. Легенды Фианна утверждают, что они были созданы друидами-служителями Вирма. Отдельные Опустошённые могут жить веками (сила Удлиненная жизнь); некоторые из них действительно пришли из древних времён. С течением столетий Опустошённые стали одной из движущих сил в планах Вирма по осквернению Гайи. Они имеют некую тенденцию к Вирму-Осквернителю и некоторые из них занимают высокие посты в «Седьмом Поколении» (см. **Во власти Ярости: Нью-Йорк**). Но, несмотря на их долгий срок жизни, они сравнительно редко встречаются.



• **Силы Колонии (разное)** - Силы колонии зависят от типа животных, составляющих колонию. Некоторые примеры:

*Колония ядовитых пауков (12):* Ядовитый укус (3), Паутинные железы (5), Хождение по стенам (4)

*Колония крыс (10):* Тихие стопы (1), Болезнетворное касание (5), Крысиная голова (4)

*Колония удавов (11):* Мега-сила (3+), Пасть Вирма (4), Крысиная голова (4)

• **Рассыпание (4)** - При желании, фомор может временно выпустить всю колонию из своего тела. Отдельные представители колонии действуют как материализованный Бэйн Стаи Падальщиков (см. Приложение). Эти существа находятся под полным контролем фомора, и могут быть использованы как шпионы, или даже атаковать противника (хотя для самого фомора это очень опасный акт). Если лидер колонии убит, фомор не сможет собраться обратно.

Если здоровье Опустошённого упало до уровня Обездвижен, Рассыпание происходит автоматически. После этого колония ретируется с максимально возможной скоростью. Когда опасность миновала, животные возвращаются к телу и вновь наполняют его (если, конечно, оно не было уничтожено; очень немногие Гару знают об этой силе, и редко уничтожают тело). После этого колония излечивает фомора (до уровня Искалечен), позволяя ему обратиться с места событий.

**Система:** Фомор тратит один пункт Силы воли, чтобы рассыпаться, и ещё один, чтобы собраться вновь (если он доведён до состояния Обездвижен, ему не надо тратить Волю на рассыпание, но для восстановления это всё равно необходимо). Рассыпавшаяся колония уязвима к площадным атакам вроде Даров: Леденящий ветер или Пробуждение духов шторма. Дар: Зов Вирма замедляет их отступление.

**Типы колоний:** Каждый Опустошённый одержим Стаей падальщиков определённого типа (это могут быть крысы, гадюки, тарантулы, осы, и т. д.). Каждый из видов Опустошённых обладает собственным набором способностей. Несколько из наиболее часто встречающихся типов Опустошённых описаны выше. Игроки могут создавать свои типы колоний. Рассказчик определяет, какие силы разрешены для данного вида животных. Главная причина редкости Опустошённых состоит в том, что колонии одного типа стремятся уничтожить друг друга при встрече.

**Рекомендации к Отыгрышу:** Опустошённые - одни из наиболее измученных, и наиболее садистских выводов фоморов. Они ненавидят всё вся. Связь одержимого с населяющей его колонией является одновременно и симбиотической, и паразитической, странные узы построенные на взаимной любви и ненависти. Опустошённый чувствует себя подавленным и пустым (а также неподвижным) без колонии, однако это не самые лучшие друзья из возможных. Их наличие обрывает связи фомора с другими живыми существами, что часто служит источником депрессий и озлобленности фомора. Некоторые Опустошённые, бывшие очень стойкими людьми до трансформации, могут подавлять желания стаи и оставаться хоть немного человеческими, но их очень мало. Большая часть колонии обладает животным разумом, однако их лидер (к

примеру, Крысиный король) является центром сознания Бэйна. Он может даже, иногда, подавлять разум хозяина. Будет ли фомор сотрудничать с лидером колонии, или лишь изредка пользоваться его советами - зависит от игрока. Рассказчик в данном случае выступает в роли лидер колонии. Некоторые Опустошённые работают на Пентекс, другие же (особенно старые) следуют собственным целям. Особенно сильно Опустошённых ненавидят Гару племени Кровавых когтей, способные выследить Опустошённого под любой личиной.

## Нормалы

### Черты

**Силы:** (обязательно) Единообразие (6), Чутье сверхъестественного (2), Ядовитый укус (3)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (6), Психоз (5; гомофобия и ненависть к супернатуралам)

### Описание

**Внешний вид:** Эти фоморы выглядят тварями из ночных кошмаров. Их когда-то человеческие тела исковерканы так, чтобы им удобно было перемещаться на четырёх ногах. Они полностью лишены признаков пола, их бледные усреднённые дела демонстрируют всю мощь трансформирующей силы Корпорации Единообразия. Даже их лица лишены каких бы то ни было черт, кроме огромных пастей. Многие Нормалы абсолютно безволосы и не носят одежды, хотя иногда их хозяева, смеясь ради, надевают на них ошейники или шлейки. Даже самый храбрый Гару содрогнётся, встретив свору эти безликих воющих созданий.

**Происхождение:** Как описано в Главе 4, Нормалы возникают в результате гипнотических сессий курса лечения гомосексуалистов от Корпорации Единообразия. Аудиозаписи, любезно предоставленные сотрудниками проекта «Илиада» Пентекс, содержат Бэйнов, захватывающих тела жертв, когда они загипнотизированы проигрываемой записью. Слабовольные личность подвергаются одержанию незамедлительно; более устойчивым жертвам может понадобиться несколько сеансов гипноза, прежде чем Бэйны овладеют ими.

**Рекомендации к Отыгрышу:** После одержимости вы впервые в жизни чувствуете себя полностью удовлетворённым и довольным. Нежеланная, ненормальная тяга к сексу, отравлявшая ваше существование, исчезла навсегда. Более того, у вас исчезли сами органы размножения, и прочие признаки, определяющие ваш пол. Уныние, которое вы могли испытать от этой мысли, было быстро сметено волной новых чувств. Вы ощущаете себя сильнее, бодрее и... злее.

Вы начинаете испытывать и проявлять отвращение к другим гомосексуалистам. Вы были излечены - так почему же они продолжают наслаждаться своей извращённостью?! В течение месяцев перед тем, как ваше тело начало изменяться, это отвращение распространилось на все вещи, которые вы считали ненормальными - панк-рок, пирсинг, длинноволосые мужчины, женщины в брюках. Вы стали гиперчувствительным к таким ненормальностям окружающих. Ваши друзья из отдела

агитации «Единообразия» очень заинтересовались уродами, которых вы определяли с вашей новой чувствительностью. Особенно теми уродами, которые внешне выглядели нормально.

И, наконец, ужасная трансформация в Нормала извратила ваше тело, пронизало вашу психику ненавистью ко всем, кто выделяется из толпы. Эти гнев и ярость подавили все прочие чувства, даже боль от самой трансформации, и вы стали лишь безмозглым монстром, одержимым одной-единственной целью: Истребить всё неестественное! Да здравствует нормальность!

## Змеиные Братья

### (Змеиное Братство)

*Кевин, трепеща, стоял в шеренге остальных.*

*«Братство Змей - это самая высокая честь, которая может быть оказана скауту», говорил начальник отряда бойскаутов. «Многие сенаторы, конгрессмены и руководитель крупных компаний являются братьями ордена. Вы долго и упорно трудились, доказывая свою верность как скауты. Вы прошли все испытания, которые мы для вас приготовили. И теперь пришла пора открыть вам самую важную тайну». Он указал жестом на изображение змеи на карточном столике. Затем начальник отряда вынул нож; лезвие сверкнуло в пламени камина. «Ради сохранности собственной души, никто из вас не расскажет о том, что произошло этой ночью. Назад дороги нет». Он наклонился к Майклу. «Готов ли ты вступить в Змеиное Братство?» Мальчик кивнул.*

*Кевину доводилось слышать о сценических ножах. Странно, но этот нож не выглядел пластиковым.*

*«Прольёшь ли ты кровь ради своих братьев?» Ещё один кивок. Лезвие скользнуло по руке Майкла. «Хорошая фальшивая кровь», подумал Кевин. Затем пришла его очередь, и нож опустился. Когда же он поднялся, Кевин больше не был человеком.*

### Черты

**Способности:** (обязательно) Понимание зверей 1, Выживание 2, Медицина 1

**Силы:** (рекомендуются) Темновиденье (2), Иммунитет к Первобытному ужасу (1), Потусторонняя рука (4), Мега-интеллект (3+), Мега-выносливость (3+), Чутье Гайи (2), Духовные связи (3), Переход в Умбру (5)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (1)

**Достоинство:** (обязательно) Скрытая Сила

### Описание

Змеиное Братство скрывается под маской организации, занимающейся общественно полезными работами (строительство постоянных лагерей в нетронутой глуши или ремонт/прокладывание дорог к труднодоступным регионам) в бойскаутском движении. Заботливые пожилые люди (сотрудники Пентекс, Нефанди и один-два педераста-вампира), финансирующие детский труд сами являются членами братства, и более чем с радостью помогают многообещающим юношам в оплате колледжа и поисках работы.



**Происхождение:** Братство нацелено на подростков, которые чувствуют себя отвергнутым обществом при распаде их семей, разочарованы несоответствием реального мира картинкам из телевизора или ищут товарищества, которое их школьные и дворовые друзья дать не могут.

Братья, как правило, это ученики старшей школы с высоким уровнем интеллекта и любовью к выездам на природу. Физически они остаются нормальными максимально долгое время (в колледже), и делают грязную работу для их хозяев, которым требуются расчётливые и успешные молодые люди. Их способности делают их достаточно сильными, чтобы служить Вирму и оставаться незамеченными для его врагов. Однако чем сильнее прогрессирует их моральное разложение, тем сильнее они отдаляются от общества, и в итоге Пентекс прожирает их целиком.

Посвящение происходит во время уикэнда в лесном лагере, расположенном в лесопарковой зоне, принадлежащей Пентекс. В этот период дети подвергаются серии жутковатых странных ритуалов. Завершающим является обряд, проходящий в уютной «домашней» обстановке, когда всех новых членов режут особым ножом. Это вводит в их организмы Бэйнов, быстро захватывающих тело. Фоморы, возникшие в результате, находятся на пике физического развития и агрессивности, а также весьма умны и обладают массой навыков для выживания в дикой местности, а Бэйны ещё и усиливают их физически и ментально.

Конечно же, любая корпорация с удовольствием примет на работу таких ярких и одарённых молодых людей. Пентекс предлагает целые программы кадровой подготовки для студентов колледжа, включающие в себя обучение за границей. Некоторые используют Переход в Умбру, чтобы вводить младших скаутов в «поездки в лагерь», или для успешных акций по осквернению каз-

рнов и выжиганию лесов для своих хозяев. Другой стратегией является загрязнение окружающей среды под видом «общественных работ», обычно заключающихся в зачистке подлеска под постройку очередного летнего лагеря. Из братьев получаются отличные охотники на Гару; один из отрядов скаутов около двух лет назад провёл свои летние каникулы в лесах Амазонки...

Все члены одного отряда будут захвачены одним и тем же Бэйном, однако он может даровать им разные силы для каждого. Змеиные братья также представляют угрозу для Пентекс, поскольку их высокие интеллект вполне может подсказать им, что же происходит на самом деле. Они вполне могут почувствовать, что их используют, и попытаться захватить контроль над ситуацией. В отличие от большинства фоморов-ренегатов (которыми они себя никогда не признают), все братья имеют человеческий интеллект и средства к существованию. Если они откажутся от Вирма, кто сможет их превозмочь?

### **Шеневые твари**

*Тоби остановился перевести дыхание, тяжело дыша, и морщась от вони из мусорного бака, за которым он укрылся. Он тщательно оглядел окрестности, высматривая нежеланных свидетелей. Никого. Он успокоился и усмехнулся сам себе. «Сворачиватели гаек опять выиграли», подумал он.*

*Он достал видеокассету из заднего кармана и осмотрел её. Этикетка гласила: «У О'Толли, место для иемби». Тоби снова усмехнулся. Ага, посмотрим, сколько ещё семей придёт сюда есть испорченную Вирмом еду после публичной демонстрации этой записи. Внезапно он замер. Что это был за звук? Он медленно обернулся, но ничего не увидел. Кроме него на аллее были лишь тени.*

*Тоби потряс головой, и шагнул вперёд, заталкивая кассету обратно в карман. Шагнул прямо на серебряный нож, пробивший его кишки и заставивший кашлять кровью. Что за чёрт?! - подумал Тоби, падая на землю.*

*Тени вокруг него зашевелились, и полускрытая ими фигура выдернула из Тоби нож, покрытый его кровью...*

## **Черты**

**Детали биографии:** Снаряжение 1-5, Ранг 1-3

**Силы:** (обязательно) Иммуниет к Первобытному ужасу (1), Игра теней (4), Прогулка по теням (2; см. Окраска Хамелеона); (рекомендуются) Тихие мтопы (1), Газообразная форма (5), Шкура Вирма (1-5)

**Скверна:** (обязательно) Промытые мозги (3; лояльность к хозяевам), Предубеждение против выводка (4)

## **Описание**

**Внешний вид:** Теневые твари всегда обладают стройным и гибким телосложением. Их кожа гораздо темнее, чем была при рождении, а глаза абсолютно чёрные.

**Происхождение:** В отличие от многих фоморов, потенциальным Теневым тварям требуется одна вещь для прохождения процесс одержания - добровольное согласие. Персонажи, желающие стать фоморами, приезжают в Вашингтон, округ Колумбия, где встречаются с агентами проекта «Илиада». Агенты увозят их в свою лабораторию, где субъекту предоставляются любые удовольствия в течение одной ночи. После чего следует ещё одно собеседование, во время которого определяется, достаточно ли человек верен компании. Если решение положительно, то во время сна цели вводится микстура с Бэйном.

Процесс весьма болезнен. Бэйн, содержащийся в инъекции (чаще всего Душитель, Наблюдатель или Обманщик) медленно захватывает разум жертвы, сливая цели и желания жертвы со своими, и программируя на выполнение единственной задачи - уничтожения «нежелательных элементов». Во время процесса цель чувствует слияние Бэйна со своей душой как сотни раскалённых шипов, терзающих череп изнутри. Процесс считается завершённым, когда Бэйн полностью слился с душой жертвы, а её глаза стали абсолютно чёрного цвета.

**История:** В 60-ых годах XX века Пентекс столкнулась с массой проблем - не только от Гару, но и от людей. Множество младших компаний Пентекс попали под наблюдение таких организаций, как «Гринпис». Как только они обнаружили некоторые способы решения проблем, применяемые Пентекс, они забили тревогу.

Теневые твари были созданы именно для решения подобных недоразумений. В Пентекс обнаружили, что они больше не могут отправлять безмозглых убийц для устранения политических и общественных деятелей, а нуждаются в новом типе фоморов, способных действовать скрытно и аккуратно. После нескольких попыток, процесс был доведён до совершенства, и Теневые твари были выпущены в серию.

Теневые твари используются для устранения политических/общественных деятелей, которые мешают реализации проектов Пентекс или узнали слишком много. Теневые твари также достаточно физически и ментально подготовлены, чтобы убить даже Гару в случае экстренных ситуаций.

**Рекомендации к отыгрышу:** Ты абсолютно лоялен Вирму. Ты сделаешь всё для того, чтобы ни коим образом нельзя было связать твою собственную смерть с твоим последним заказом. Ты не слишком разговорчив, и считаешь всех болтунов опасными. Умение убивать ты возвёл в ранг искусства; оно не имеет ничего общего с кровавой резнёй, устраиваемой другими фоморами.

## **Слабогрудые**

### **Черты**

**Силы:** (обязательно) Никотиновое дыхание (2), Иммуниет (3; токсины, распылённые в воздухе)

**Скверна:** (обязательно) Предубеждение против выводка (1), Обречённый (1; пять лет), выбери-те Скверны ещё на 3 очка

### **Описание**

**Внешний вид:** Слабогрудые внешне ни чем не отличаются от обычных людей. Они, как правило, выходцы из достаточно высоких социальных слоёв (курс, создающий их, стоит достаточно дорого; см. Главу 4) и хорошо одеваются. Они обычно яркие, многообещающие личности, у которых просто не хватает силы воли бросить курить. Один из них может быть вашим соседом - или вашей женой.

**Происхождение:** Проект «Илиада» создаёт Слабогрудых из участников своей программы «Бич курильщиков». Бэйны, называемые Душителями лёгких, внедряются в их организм в безалкогольных напитках, выпиваемых за их успех в борьбе с курением.

**История:** Появление Слабогрудых связано с началом антеникотинных кампаний несколько лет назад и их современным усилением в наши дни, когда всё больше общественных мест становятся запретными для курения. Возмущённая тем, что её план по внедрению Душителей лёгких в большом масштабе внутри сигарет не может быть исполнен должным образом из-за проблем с продажами и возмущением общественности, доктор Никола Трегар разработала другой план, план «мести». Нацелившись на «мы-лучше-вас»-позицию некурящих, она поклялась распространить среди них вирус рака лёгких, не привязанный к табачному дыму. Результатом стал новый вид Душителей лёгких и программа «Бич курильщиков». Второе поколение Слабогрудых уже подходит к своему пятилетнему сроку жизни, но толпы бывших курильщиков «спешат» занять их место.

**Рекомендации к отыгрышу:** Жизнь хороша. Благодаря этим курсам, на которые вы пошли, что-бы бросить курить, вы подняли собственную самооценку. Вам нравится быть рядом с людьми, и это отразилось на вашей работе. Более того, вы нако-нец-то получили долгожданное повышение. Вы не можете понять людей, которые говорят, что не могут бросить курить. Пусть



берут пример с вас. Вы сделали это, и с лёгкостью. Вы не можете дожидаться еженедельного собрания группы и в очередной раз поднять тост за свой успех. Все должны узнать об этом! Да, всё чаще возникает некий дискомфорт в груди, но он почти не заметен.

## Сыновья Тифона

### Черты

**Детали биографии:** Союзники 2 (знакомые собратья)

**Силы:** (рекомендуется) Воспроизводство (4), Регенерация (5)

**Скверна:** (рекомендуется) Предубеждение против выводака (1)

### Описание

Студенческие городки американских колледжей - это места где молодые люди растут и развиваются, учатся и изменяются. Сыновья Тифона всегда рады им в этом поможь. Добро пожаловать на вечер первокурсника!

Студенческая организация «Тау Ипсилон Фи» имеет свои отделения в большинстве кампусов крупных колледжей, и её братья качественно финансируются старыми членами братства. Хотя предпочтение отдаётся «наследникам» (детям членов организации) и скаутам Змеиного братства (ещё не ставшим фоморами), любой молодой человек с добрым характером приветствуется. На самом деле, процесс одержания тайно контролируется наиболее влиятельным братом в доме, а предположительные рекруты тщательно проверяются, чтобы убедиться, что их души опустошены и готовы принять Вирма. Тифон, демонический зверь Вирма из греческой мифологии, является их покровителем. Мифы описывают Тифона как гиганта,

покрытого крыльями и змеями; крылья - это верные ему Бэйны, а змеи - фоморы, исполняющие его волю.

Вечеринка для новых участников организации - на самом деле Вирмовский ритуал, слишком мерзкий, чтобы его описывать. Скажем лишь, что в нём есть такие элементы, как баллоны с вином, ведёрные клизмы с холодным шампанским и пивные кеги (всё это заполнено смесью Бэйна и алкоголя), и к концу этих «Адских выходных» кандидаты становятся фоморами. Однако, процесс трансформации протекает довольно медленно, и на самом деле требуется много много вечеринок с непомерным употреблением бухла и всех сопутствующих прелестей, чтобы Бэйн полностью слился с душой кандидата. Если он по какой-то причине пропускает одно из «мероприятий», процесс приходится начинать заново. Каждый раз, когда жертва теряет сознание во время драк стенка-на-стенку, от передозировки алкоголя или наркотиков, или от ритуалов Вирма, Бэйн получает Силу воли, Ярость и Гнозис. Когда он достигает полной силы, молодой человек становится фомором окончательно.

Бэйны, принимающие участие в ритуале, различаются способностями, и потому награждают братьев различными Силами. Естественно, что те, кто уже являются фоморами, не теряют своих прежних способностей, однако Силы: Воспроизводства и Регенерация присутствуют у большинства участников вечеринки. Типичный Бэйн-участник, как правило, является одним из Выводка Тифона.

По истечении первого года членства в организации, новоприбывшие совершенно однозначно являются фоморами. Их тяга к насилию, похоть и вандализм превышают обычные человеческие пределы, а набор фоморских сил делает ещё более разрушительными. Никто

никогда не подсчитывал, сколько членов «Тау Ипсилон Фи» выпускаются из колледжей каждый год, но их с радостью принимают на работу в «Магадон Фармацевтикс», «ОмниТВ» и корпорацию «Везувий»...

## Извраты

*Сталь пульсирует в моём достоинстве.  
Та, в кого он воткнут – умирает.  
Длиной с мою руку и толще в пять раз.  
Ты умрёшь на конце моего члена.  
— Coven, “Iron Dick”*

## Черты

**Силы:** (обязательно) Идеализация (3), Мега-Сила (3+); (рекомендуется) Регенерация (5), Устрашающие гениталии (2), Чутье Гайи (2)

**Скверна:** (обязательно) Психоз (3; женоненавистничество), Ментальная Деградация (3+; Мега-Сила)

## Описание

**Внешний вид:** Перекачаные красавчики с постоянной эрекцией. Многие выглядят гораздо привлекательнее внешне, чем можно было бы представить, однако их манеры оставляют желать лучшего.

**Происхождение:** Эти «лучшие ученики» программы доктора Веридиан получают из молодых парней, желавших усилить свою мужественность. Пропитанные Бэйнами медикаменты доктора Веридиан и их собственная фрустрация выпускают самые худшие мужские стремления и доводят их до человекоубийственного уровня. Насилие, бессмысленный гнев и сексуальная агрессивность перекорёживают этих несчастных юнцов в своеобразных неандертальцев, озобоченных только драками, ёблей и накачивание мускулов.

Первыми признаками мутации являются интенсивное выделение феромонов и резкий рост мышечной массы. Настроение изменяется пропорционально физиологическим изменениям. В критических случаях у субъекта развивается фаллос непомерной длины и плотности, нарастают огромные мышцы и возникает неосознанная ненависть к женскому полу (являющаяся следствием подсознательного отвращения к Гайе). Такие индивидуумы насилуют и убивают без малейшей жалости. Их буйный нрав и криминальные тенденции часто приводят их на службу Пентекс, где они работают в качестве телохранителей, шпионов или просто силовиков. Те же Извраты, кто продолжает действовать в «свободном полёте», приносят окружающим массу страданий. Может быть, эти фоморы и красиво упакованы, но любой, кто сблизится с ними чересчур близко, сильно пострадает. Очень сильно.

**История:** Как таковая отсутствует, поскольку чудесная программа доктора Веридиан вышла на рынок меньше трёх лет назад, и пошла в гору только в последние 15 месяцев. Сравнительно мало Извратов на последней стадии сейчас существует; большая часть заражённых ещё только на пути к трансформации в фомора.

**Рекомендации к отыгрышу:** Представьте себе наиболее прогнившего ублюдка из вам известных, и ведите себя соответствующе.

## Фоморач

*Огонь одинаково может и согреть, и обжечь  
— Тайрел, из фильма «Бегущий по лезвию»*

Хотя фоморы вообще не являются самыми приятными существами, они всё же гораздо привлекательнее своих мерзких родичей, называемыми фоморач. Изувеченные фоморы, годные только на переработку, фоморач служат сырьём для продукции дочерних компаний Пентекс и бесчеловечных генетических экспериментов проекта «Илиада». Ученые из сектора «С», неудовлетворённые бесконтрольными появлениями фоморач, ищут стабильный способ получения этих порождений Вирма.

## Ирроисхождение: Ирограмма переработки

Восемь лет назад сотрудники «Илиады» обнаружили, что небольшое, но увеличивающееся число субъектов их генетических программ мутирует в чудовищно деформированных, но очень «одарённых» фоморов. Первоначально они были признаны бракованными: огромный потенциал мерк по сравнению с невероятно коротким сроком жизни - от суток до недели после прохождения трансформации - и почти полной невозможностью их контролировать. Из-за этих первых провалов часть учёных проекта «Илиада» была превращена в фоморов за бессмысленную растрату Бэйнов, а остальным была поручена задача выяснить причину происшедшего, а также найти полезное применение полученным существам.

Испуганные судьбой своих коллег, оставшиеся учёные быстро достигли требуемых результатов. Выяснилось, что кандидаты на трансформацию с наиболее сильными психическими недостатками привлекают наиболее могущественных Бэйнов, которые, в свою очередь, делают их гораздо сильнее среднестатистических фоморов. и, хотя их срок жизни и сократился до отвращения, они всё же являются полезными ресурсами даже после смерти. Проект «Илиада» использует продукты их распада для различных проектов (в зависимости от вывода), таких как, создание и контроль фоморов, загрязнение морских глубин, стройматериалы для зданий и компоненты высокотехнологичных устройств. Открывшиеся возможности настолько заинтересовали руководство «Илиады», что была запущена отдельная Программа переработки, направленная на поиск новых отраслей применения погибших фоморач.

Среди нынешних способов использования фоморач наиболее популярны создание и контроль фоморов; в рамках Проекта «Илиада» даже был создан одноимённый отдел с сопутствующим персоналом. На данный момент Отдел Создания и Контроля открыл следующие вещи:

- Фоморач может быть переработан в «препарат», называемый фоморол, инъекция которого временно усиливает фоморские силы. Однако фоморол вызывает сильную зависимость, и поэтому Пентекс использует обещание дальнейших инъекций как способ манипулирования «подсевшими» фоморами. Поговаривают, что длительный период употребления перманентно усиливает способности фомора, но уменьшает срок его жизни и/или вызывает чудовищные мутации.

• При использовании на людях, фоморол запускает в них процесс трансформации в фоморов. Таким образом, фоморол, добавленный в продукты компании, позволит быстро создать требуемое число фоморов. («Да, у новой диетической колы странный привкус, но вы сразу же почувствуете её эффективность!»)

• Сейчас в Проекте «Илиада» организована Программа Создания Фоморач (ПСФ), удовлетворяющая потребности Пентекс в этих существах. Не смотря на то, что учёным удалось примерно определить методы влияния на процесс трансформации для получения фоморач, а не фоморов, она всё равно часто случается спонтанно. Выдвинута даже версия о том, что на трансформацию фоморов может влиять Вильд, перекручивая генетические цепочки, жонглируя Силами и создавая, в итоге, этих несчастных деградировавших ублюдков. Но, даже будучи недостаточно надёжной, ПСФ активно поддерживается «Илиадой» и Пентекс, использующих короткоживущих фоморач как «ударные отряды» в случае необходимости. Элитные отряды, составленные из живых фоморач настолько сильны, что способны противостоять каэрну Гару; после смерти фоморач перерабатывают на сырьё для фоморола и другие материалы, в то время как простых фоморов обычно нельзя использовать в таком качестве. В таких случаях Проект «Илиада» использует фоморов для сбора и доставки останков фоморач в лаборатории по переработке.

## Выводки

Дополнительные задачи учёных из Программы Переработки включают в себя исследование и внедрение новых способов использования фоморач. Эти же учёные пришли к простому, но логичному выводу: как у обычных фоморов есть Выводки, так же в точности Выводки есть и у фоморач. К ним относятся Фоморолы, Колликваторы и Недвижимые.

## Фоморолы

**Силы:** (Рекомендуемые) Грибковое касание (4), Болезнетворное касание (5), Ядоносные опухоли (3), Иммуитет (5; яды).

**Скверна:** (Обязательно) Предубеждение к выводу (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

**Недостаток:** Уродство.

Названные так в честь производимого из них продукта, Фоморолы являются фоморач, тела которых (после смерти) идеально подходят для производства фоморола. Как правило, фоморач этой группы источают яд, разлагающие вещества и/или различные инфекции, передающиеся воздушно-капельным и водным путями.

## Колликваторы

**Силы:** (Рекомендуемые) Газообразная форма (5), Онемение (3), Жидкая форма (3), Омерзительная слизь (3).

**Скверна:** (Обязательно) Предубеждение к выводу (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

**Недостаток:** Уродство.

Колликваторы (медицинский термин, обозначающий фоморач, чьи тела теряют форму в воде и других жидкостях) используются для загрязнения морей, рек, океанов, ручьёв и других водоёмов. Фоморач этого выводака обычно мягкие, бесформенные и текучие.

## Недвижимые

**Силы:** (Рекомендуемые) Когти/Клыки (3+), Дополнительные конечности (3+), Шкура Вирма (1-5), Мега-сила (3+), Регенерация (5).

**Скверна:** (Обязательно) Предубеждение к выводу (3), Психоз (3; выберите любой), Обречённый (4-5).

**Недостаток:** Уродство.

Недвижимые – это фоморач, чьи Силы приводят их в неподвижное состояние. Обычно это Силы, сконцентрированные вокруг физического усиления. После гибели, тела Недвижимых используются в строительстве и технологическом производстве – некоторые в качестве деталей фундамента или арматуры зданий, другие как составные части систем безопасности или оружия против Гару. Поговаривают, что даже после смерти фрагменты эти фоморач сохраняют некоторые остатки разума, но ни один из учёных проекта «Илиада» не занимался этим вопросом серьёзно.

Хотя эти выводы и специализированы для конкретных задач, тем не менее, они являются взаимозаменяемыми. Так, например, после должной обработки, Колликватор может быть переработан на Фоморол, а Недвижимый использован для загрязнения водоёма.

Живых фоморач также можно использовать для получения более мощной версии фоморола, называемой альфа-фоморол. Проблема, впрочем, состоит в том, что инъекция альфа-фоморола ментально убивает и обычного человека, и фомора. Да и сам процесс добычи альфа-фоморола из живого фоморач весьма трудоёмок и болезнен, так что итогом операции часто становится не порция альфа-фоморола, а труп фоморач или труп учёного (или трупы обоих). Испытания альфа-фоморола на самих фоморач только начались, и пока не дали точного результата. Зато альфа-фоморол отлично подходит для создания дегенерировавших Гару или для повреждения здоровых Гару (одна инъекция автоматически наносит две непоглощаемых раны, которые оборотни не могут поглотить).

Основываясь на имеющихся наблюдениях, некоторые учёные из руководства ПСФ выдвинули гипотезу, что наиболее искажённые и дегенерировавшие фоморач после смерти становятся Бэйнами. Эти фоморач-Бэйны отлично подходят для создания новых фоморач. В каждом следующем поколении примерно один процент становятся Бэйнами. Специалисты проекта «Илиада» предполагают, что с увеличением числа таких Бэйнов, сила и способности создаваемых из них фоморач, а также силы и способности фоморов, которых кормят останками этих фоморач, будут также увеличиваться. По подсчётам, если условия не изменятся, то через 75 лет количество фоморач вдвое превысит число обычных фоморов.

## *Отыгрыш Фоморач*

Только люди со значительными психическими отклонениями могут стать фоморач. Из-за присутствия им нестабильности, в «Пентекс» заботятся о том, чтобы они вели себя тихо – стоит эксперименту выйти из-под контроля, как фоморач тут же будет ликвидирован. В конце концов, любой, подвергающийся угрозе авторитет проекта «Илиада», будет немедленно уничтожен.

После того, как фоморач выходит из-под присмотра опекунов (см. ниже), учёные «Илиады» сообщают ему о его скорой смерти, и предлагают бессмертие в обмен на верность. Для персонажей, однако, это предложение означает лишь падение в ещё более глубокую бездну мучений и борьбы за жизнь, здоровье и нормальность.

В последнее время фоморач возникают не только в лабораториях «Илиады», но и в маленьких городках и деревеньках. Эти неконтролируемые фоморач разыскиваются либо для поимки, либо для уничтожения. С разрешения Рассказчика, ваш персонаж может происходить из лабораторий проекта «Илиада» (такие обычно живут дольше) либо из подобной деревни (такой фоморач навряд ли протянет больше одного дня). Хотя деревенские фоморач и живут слишком мало, они всё же обладают некоторой свободой, и могут оказать организованное сопротивление отрядам «Пентекс» (впрочем, даже при удачном исходе они долго не протянут).

Как только вы определите, к какому типу относится ваш фоморач (Лабораторный или Деревенщина), создавайте персонажа по стандартным правилам, но с некоторыми ограничениями. Все фоморач имеют два или более ярко выраженных физических недостатка, а также сильные психические отклонения. Они также обязаны взять Недостаток Уродство и Скверну Обречённый (на 4 или пять Очков).

## *Иредыстория Фоморач*

Сам процесс метаморфоза зависит от выбранного типа фоморач – Лабораторный или Деревенщина. Многие Лабораторные фоморач, ещё будучи людьми, попадают в реабилитационные центры или психиатрические клиники, тайно контролируемые Проектом «Илиада», и выходят оттуда уже в виде фоморач или обычных фоморов. Других набирают в хосписах и наркологических клиниках, а также школах для трудных подростков (учёным «Илиады» особенно нравится работать с незамутнёнными умами современных подростков). Месяцами твои опекуны – на самом деле, учёные из «Илиады» – регулярно вводили тебе фоморол, пока ты не почувствовал изменения. С этого момента твои опекуны поместили тебя в охраняемую камеру, где тебя бросили связанным, чтобы ты завершил свою трансформацию во тьме и тишине. Многие люди на этом этапе сходят с ума (если, конечно, ещё были психически здоровы). Ты не можешь говорить, да и нет никого, кто бы тебя слушал. Твоя пища обильно сдобрена фоморолом, и доставляется всего раз в сутки. Темнота скрывает от тебя твоё текущее состояние (многие фоморач чувствуют,

что изменяются физически, но не могут увидеть как). Совокупность невозможности увидеть, что происходит с твоим телом, вместе с твоей психической нестабильностью рано или поздно приводит к тому, что ты ломаешься. Как правило, на этом этапе «Илиада» подсылает фоморов, чтобы помочь тебе «сбежать», заручившись, таким образом, твоей лояльностью к определённым персонажам.

Фоморач-Деревенщины не настолько безумны, однако и они страдают от серьёзных нарушений психики. Эти фоморач могут происходить из пасторальных деревенок лавкрафтианского стиля, где духовная атмосфера привлекает множество Бэйнов. Или ты можешь быть богатенькой бездельницей-домохозяйкой с суицидальными наклонностями, привлекающими духов Вирма. Или же, ты можешь быть обычным городским жителем, сидящем на редкой наркоте (являющейся, на деле, фоморолом), которая даёт тебе ощущение всевластия. В любом случае, когда начинаются первые изменения, это вызывает у тебя лишь положительные эмоции. Подобно герою повести «Муха», персонаж становится жизнерадостным и энергичным, чувствуя себя лучше, чем все предыдущие годы. Но когда из твоих пор начинает сочиться слизь, или ты покрываешься жёсткими чёрными волосами, или же длинные острые шипы начинают расти из твоего позвоночника, ты обычно понимаешь, что всё не так хорошо, как казалось...

Очевидно, что персонажи-фоморач не подходят для продолжительных хроник. Однако они идеально ложатся в односессионные хроники, и отлично подходят для погружения в тот кошмар, который представляет собой истинное существование фоморов.

Очень немногие фоморач слышали о существовании Гару. В конце концов, если твой жизненный срок колеблется от нескольких недель до нескольких месяцев, маловероятно даже, что ты услышишь о них хоть что-нибудь. Вот если тебя отправят охранять какой-нибудь дальний форпост «Пентекс» в лесной глуши, ты быстро столкнёшься с оборотнями...

Существуют ли фоморач, прожившие больше, чем шесть месяцев. Да, но их очень немного. Фоморач постоянно мутируют, и различные заболевания и физические дефекты постоянно вносят болезненные изменения в их исковерканные тела. Фоморач-долгожители способны без проблем противостоят нескольким Гару сразу, однако их терзает чудовищная боль, каждое их мгновение.

Самый старый из зарегистрированных фоморач прожил два года с момента прохождения через метаморфоз. Всё то время, что он не использовался в проектах «Илиады», он находился в криогенной камере, чтобы не допустить его самоубийства, поскольку, очевидно, его боли были совсем уж нестерпимыми. Каждый раз, выпуская его, ему вводилась слоновья доза морфия, и он сбрасывался на встречу отрядам противника, сам по себе равный небольшой армии. Каждый раз требовалось не менее двух десятком фоморач помоложе, чтобы загнать его в криокамеру. Их останки потом перерабатывали на фоморол...



ANSON 95



# Глава 3: Сверхъестественные фоморы

*Уродство не является силой.*

— Рекс, комикс *Оружие X* «After  
Xavier: The Age Of Apocalypse»

Какими бы ужасными ни были нормальные (нормальные?!) фоморы, они не могут сравниться с полнейшей отвратительностью и силой сверхъестественных существ, которые решили связать себя или были вынуждены служить Бэйну. Вампиры, Гару, подменыши, маги, экстрасенсы и мумии могут быть одержимы Бэйнами.

Призраки не могут, так как у них нет материальных тел, которые могли бы служить носителями этих испорченных Вирмом духов. Вместо этого призраки могут время от времени проявляться в теле хозяина, как и Спектры. Это не то же самое, что одержимость Бэйном, и здесь не рассматривается.



## Создание сверхъестественного персонажа

Сверхъестественные персонажи фоморы начинают с любого процесса создания персонажа, который влечет за собой их конкретная игра. Таким образом, вампиры создаются и получают свои обычные Дисциплины в соответствии с кланами, а другие свои атрибуты (Запас Крови, Добродетели и т.д.) — в зависимости от их поколения. Гару получают свои Дары, подменяши выбирают Искусства и Царства, маги выбирают свои магические Сферы, экстрасенсы покупают Нумину, а мумии создают свои Секхемы. Все создано так, как если бы персонаж был обычным представителем своей расы. Стать фомором — все в Силах и Сквернах (и предыстории).

### Иммунитет к Первобытному ужасу

Сила, которой почти все сверхъестественные фоморы обладают без необходимости платить за нее, — это Иммунитет к Первобытному ужасу. Они обладают иммунитетом в силу своей сверхъестественности и не теряют его, когда превращаются в фоморов. Исключением является персонаж-псионик. Экстрасенсы должны иметь как минимум три точки в любой одной Нумине, чтобы быть невосприимчивыми к Первобытному ужасу. В противном случае они должны платить за Силу так же, как и все остальные фоморы.

### Силы и Скверна

После того, как персонаж создан, Рассказчик и игрок должны вместе решить, какими Силами и Порчей он будет обладать. Более того, игрок должен отойти в сторону и позволить Рассказчику проявить творческий подход. Не все фоморы должны осознавать каждую силу, которую они могут проявить в стрессовой ситуации. Они также не обязательно должны иметь представление о недостатках тех чудесных новых сил, которые они приобрели, имея дело с Вирмом, — пока не стало слишком поздно. Ты просил об этом, жаждая силы. Они берутся с помощью системы генерации персонажа, подобной той, которая используется для получения Достоинств и Недостатков. Силы приобретаются путем взятия Скверны, чтобы компенсировать их. Забавно, как эта старая уловка-22 подкрадывается к фоморам, не правда ли?

Конечно, персонаж также может брать обычные Достоинства и Недостатки (давай, чем больше, тем лучше), но ни один из них не может использоваться для компенсации или контроля любых Сил или Скверн, которые получает персонаж. Берите столько, сколько хотите (эй, это крутая часть бытия сверхъестественным), но помните, чем больше Сил вы хотите, тем больше Скверны вам придется взять. В конце концов, у вас так много Скверны, что склеите ласты буквально спустя ничего. Пуф. Ваша голова падает, когда вы встаете. Пора создать другого персонажа. Как насчет пойти к этому разумно на этот раз?

## Как и почему

Когда все решено, Рассказчик и игрок должны составить предысторию, включающую обстоятельства, при которых персонаж стал фомором. В общем, Бэйну гораздо сложнее завладеть сверхъестественной личностью, поскольку у большинства из них есть способы отразить такое вторжение. Гару может совершить шаг за грань, чтобы сразиться с Бэйнами в Умбре, в то время как маги со Сферой Духа могут сдерживать Бэйнов или отпускать их. У мумий есть несколько частей души, и поэтому их довольно трудно победить в духовной битве, а экстрасенсы часто могут защитить себя от духовных нападений. У большинства вампиров нет такой защиты. Хотя они якобы беспомощны, чтобы помешать Бэйну завладеть ими, у них есть свой собственный метод борьбы с этим.

Бэйны, пытающиеся завладеть невольными сверхъестественными носителями, должны поэтому сделать успешный бросок Гнозис против Силы воли +2 предполагаемого носителя, чтобы попытаться осуществить одержимость. Если Бэйн побеждает, он должен провести 24 часа в покое, пока он проявляется внутри хозяина. Если это удастся, Бэйн постоянно тратит единицу Силы Воли, чтобы укрепить свою хватку над жертвой. Это также навсегда снижает Силу Воли получившегося фомора. Поскольку так много сверхъестественных существ способны дать отпор, большинство Бэйнов, которые пытаются завладеть такой собственностью, делают это под опекой других представителей своего вида, которые сражаются за них и пытаются удержать жертву от сброса влияния духа.

Если персонаж является невольным носителем, можно подумать о том, как его освободить от Бэйна, что обычно невозможно. Смерть всегда возможна, но погружение в Серебряное Озеро (для Гару) или самоубийство (для подменьшей) до того, как ваша волшебная природа будет полностью уничтожена, чтобы ваша волшебная душа могла вернуться в чистом новом человеческом теле, также являются вариантами. Родичи могли бы выжечь Бэйна, если бы они могли противостоять палящим солнечным лучам в течение нескольких минут, а мумии могли бы навязать Бэйну свои Ка, фактически перестав быть мумиями, но проживая последнюю, смертную жизнь.

Добровольно сдаться — это совсем другая история. Если Бэйн был принят носителем, независимо от причины, совершенно невозможно, чтобы дух Вирма был удален из существа, если не убить и хозяина, и Бэйна. Существо эффективно объединилось с Бэйном, чтобы стать чем-то совершенно новым: сверхъестественным фомором.

Хотя теоретически каждое из сверхъестественных существ, описанных ниже, может быть одержимо любым видом Бэйна, который может испортить человека-носителя, на практике определенные типы Бэйнов имеют тенденцию проявляться в каждом типе. Конкретные Бэйны подробно описаны в Приложении, и это типы, которые, скорее всего, преуспеют в одержимости сверхъестественным персонажем. Каждый создает выводок фоморов с особыми способностями и сквернами, характерными для этого выводка. Это ни в коем случае не исчерпывающий список. Не стесняйтесь настраивать вещи так, как вам нравится, чтобы создать персонажа, которого вы хотите. Давайте, мы ждем вашей креативности.

## Вампиры фоморы

*Людоедская порочность*

*Лишенный всего человечества*

*Подходящий праздник отвратительного безумия*

*Темный занавес перед последним бедствием*

— Gwar, Crack in the Egg

Гару в любом случае верят, что вампиры — порождения Вирма, так почему бы не пойти по полной программе? Вампиры должны быть самыми легкими мишенями для одержимости Бэйном, поскольку многие из них сами по себе испорчены. Они высокомерны. Они победили смерть и утвердились на вершине пищевой цепи; они быстрее и сильнее людей, могут принуждать к повиновению меньших существ и могут по желанию превращаться в летучих мышей или струйки дыма. Они контролируют полицию и прессу, вершат суды среди литераторов и художников своих городов и распоряжаются огромными состояниями. Если у него появится враг, вампир может уничтожить своего противника или просто пережить его. Почему вампиры должны верить, что им не победить Бэйнов?

Будь то эта вера или кровь Каина, которая их защищает, большинство вампиров чертовски удивляет Бэйна, которому удается завладеть ими. Подобно тараканьему мотелю, Бэйны входят внутрь, но не могут выйти. Они также не контролируют ситуацию. Бэйн, успешно овладевший вампиром, оказывается в ловушке отношений, в которых его носитель сохраняет собственный разум. Вампир, а не Бэйн, является старшим партнером в этом соглашении. Узнав об этом, многие Бэйны стремятся покинуть плоть нежити, и тогда они обнаруживают, что заперты внутри - навсегда. Добро пожаловать в свой собственный кошмар, приятель Бэйн. По этой причине вампиры-фоморы встречаются крайне редко. Только самые смелые и плохие или невежественные неудачники мира Бэйнов стремятся овладеть вампирами.

Два выводка Бэйнов, у которых нет таких проблем с Сородичами, — это Бэйны крови и Психомахии. Они не получают никаких штрафов при попытке завладеть целью-вампиром. Из-за своей связи с кровью и безумием эти Бэйны могут превзойти своих носителей и взять их под контроль. Даже в этом случае вампиры сохраняют частичный контроль над собственным разумом, по крайней мере, часть времени.

Некоторые Сородичи активно приветствуют Бэйнов. Вне зависимости от того, искушены ли они проектом «Илиада» или странными ритуалами, эти вампиры ищут легкой силы. Хотя Шабаш может показаться идеальным хозяином, на самом деле жертвами Бэйнов чаще всего становятся независимые и Сородичи Камарильи, которые ищут новое, более сильное оружие, которое поможет им в Джихаде и в их текущих политических махинациях. Те, кто слишком умен, чтобы быть пойманным на совершении диablerии (поскольку оно проявляется в вашей ауре), на самом деле, скорее всего, поддадутся искушению Бэйна.

Проект «Илиада» под бдительным оком Гарольда Зеттлера, антирибу Малкавиана, члена правления Пентекс, недавно начал активную вербовку Сородичей Камарильи для экспериментов по созданию сверхъестественных фоморов. Их самая успешная связь на сегодняшний день привела к созданию существа, которое они называют «Кровавая гончая».

## **Силы Кровавой гончей**

• **Кровавый нюх (2)** — эта способность позволяет фомору отслеживать любого, кто приблизился к нему ближе чем на 15 метров в течение последних 24 часов. По сути, он может вернуться в то место, где находился человек (или существо), которого нужно выследить, и может использовать свое воспоминание о запахе крови этого человека, чтобы выследить его. Даже если человек сел в машину и уехал, фомор может точно проследить за ним благодаря своей настройке на его кровь. Если добычу не найти в течение 24 часов, запах исчезает.

Однако, как и любая гончая, фомор-вампир с этой Силой очень чувствителен к обонятельной перегрузке. Красный перец, по-настоящему вонючая рыба и тому подобные вещи, которые пересекают след, по которому следует фомор, имеют тенденцию перебивать запах крови, вызывая приступы чихания и сильный дискомфорт в течение следующих получаса. След может быть восстановлен после этого времени, если не истекли 24 часа. Кроме того, вызывающий воспоминания запах крови, за которой следуют, затмевает кровь, которая ближе к фомору. Он не может заметить никакой другой крови, пока активно охотится на свою первую добычу, и поэтому он не может охотиться или пить другую кровь. Это может привести к безумию, если фомор выйдет на тропу голодным.

**Система:** фомору не нужно делать бросок, чтобы активировать эту Силу; однажды купленная, это естественная способность. Однако может потребоваться бросок Восприятие + Бдительность, чтобы отличить кровь жертвы от других запахов в этом районе. Одновременно можно охотиться только на одну цель. Персонаж может учуять запах на расстоянии 18 метров. Если с момента оставления запаха прошло более 24 часов, эта способность бесполезна.

• **Кровавая рвота (4)** — эта сила в точности соответствует своему звучанию. Вампир-фомор может изрыгнуть сгусток крови (эквивалентный одному пункту крови) в цель, находящуюся не более чем в двух ярдах от него. Извергнутая кровь была изменена зараженным Вирмом телом фомора и теперь больше похожа на напалм или жидкий огонь, чем на простую кровь.

**Система:** фомор тратит один пункт крови и делает бросок Ловкость + Атлетика, чтобы нацелить брызги крови. Цель должна находиться в пределах двух метров от фомора (и может попытаться увернуться). Если атака успешна, цель получает два уровня аггравированных повреждений, которые нельзя поглотить (кроме Стойкости). Эту силу можно использовать столько раз, сколько пожелает фомор, пока у него есть кровь, чтобы подпитывать ее. Кровь, выпитая из цели, занимает как минимум один ход, прежде чем ее можно будет вырвать.

## **Скверна**

• **Болезненная кровь (4)** — фомор-вампир страдает от повторяющихся циклов болезней, переносимых с его кровью. Она может испытывать озноб, лихорадку, головные боли, тошноту, скрежещущую боль или ужасную слабость. Она покрывается пятнами, сыпью или язвами или развивается саркома Капоши, которая характеризуется злокачественными синевато-красными кожными опухолями. Обычные животные склонны сторониться персонажа (даже если у него есть Понимание зверей), чувствуя гнилость ее крови. Кроме того, те, от кого она питается, имеют 90% шанса заразиться какой-либо изнурительной болезнью, такой как СПИД.

Представьте себе, как весело кусать и питаться от оборотня. Да, даже эти паршивые псы могут быть заражены этой новой, сверхъестественной болезнью. Вкусняшка. Если зараженные - обычное стадо вампира, то кормление от них после заражения вызывает рецидив болезни внутри нее.

**Система:** Из-за огромного стресса, создаваемого этой болезнью, Кровавая Гончая ежемесячно теряет один пункт Силы и Выносливости и один пункт Силы Воли. Это может быть компенсировано специальным лечением, требующим полного переливания крови в вампирском стиле (через рот после осушения), доступного в Проекте Иллиада. Естественно, кровь Гарольда Зеттлера используется в качестве основы для лечения, а это означает, что те вампиры, которые стремились к большей силе, став фоморами, вместо этого стали связанными кровавыми узлами с Малкавианом антитрибу и должны обращаться к нему, чтобы сохранить свои не-жизни.

## Кровавые гончие

### Черты

**Силы:** (Обязательно) Кровавый нюх (2), Кровавая рвота (4)

**Скверны:** (Обязательно) Предубеждение к выводу (2), Болезненная кровь (4)

### Описание

**Внешний вид:** Кровавые гончие могут выглядеть как нормальные люди (если вампир обладает Достоинством: Детское лицо), или они могут казаться ужасно больными, с ранами и очевидными язвами, разбросанными по их коже. Поскольку болезнь протекает циклично, вампир-фомор может казаться здоровым в одну ночь, но на следующую ночь он будет выглядеть как жертва бубонной чумы. Дыхание Кровавой гончей невероятно зловонное, как будто персонаж полоскает рот разлагающейся кровью.

**Происхождение:** Кровавые Гончие создаются, когда Бэйн крови, дух, служащий Пожирателю душ, вселяется в вампира. Этих Бэйнов очень привлекают Сородичи, они проникают в кровотоки вампира и заражают его различными передающимися через кровь болезнями. С другой стороны, слияние с Бэйном дает вампиру дополнительные три очка в его запасе крови и позволяет ему использовать один дополнительный пункт крови за ход. Он также дает ему Силы: Кровавый нюх и Кровавая рвота (см. врезку). Другие Силы также возможны, но варьируются в зависимости от человека.

**История:** Кровавые гончие существуют совсем недавно. Родительская программа, созданная Гарольдом Зеттлером, предназначена для того, чтобы навязать Сородичам Камарильи кровавые узы и оставить их на доверительные позиции в этом обществе. Поскольку фоморы, созданные Зеттлером, могут передавать свои болезни другим сверхъестественным существам, Зеттлер надеется, что они ослабят как Камарилью, так и Гару. Кроме того, их способность идти по кровавому следу делает их идеальными «гончими», ведущими убийц к логовам тех, кого они выслеживают. Программа все еще находится на экспериментальной стадии; лишь несколько Сородичей были изменены.

**Рекомендации к отыгрышу:** вы чувствуете себя не очень хорошо. Это должно было сделать вас сильным и устрашающим; вместо этого вы чувствуете себя несчастным. В промежутках между приступами тошноты и тщетными попытками прикрыть эти отвратительные болячки по всему лицу, вы успеваете поесть и заняться своими делами. Сделка с кровавой рвотой довольно крутая, и вам нравится иметь лишнюю кровь, как старейшине. Никому лучше не связываться с вами (пока вы чувствуете себя здоровым).

### Исихомахии и вампиры-одиночки

Исихомахии охотятся с вампирами, обычно застигая их врасплох и незаметно проскальзывая во время безумия. Они суетятся, заставляя новых фоморов участвовать в диких убийствах (Маскарад? Какой Маскарад?), характеризующихся самым от-



вратительным насилием и увечьями, которые только можно вообразить, перемежающимися периодами глубокой меланхолической паранойи. Многие вампиры никогда не узнают, что их превратили в фоморов; большинство не помнят, что они делали, находясь под влиянием психоматрии. Если его не поймают охотники на вампиров или не уничтожат во время Кровавой охоты, фомор в конце концов упадет в полное безумие. Хотя такие фоморы часто проявляют невероятную хитрость и жестокость, однажды потеряв связь с реальностью, они обычно не живут долго. Те, кто выживают, являются чрезвычайно опасными противниками. Вампирские фоморы, созданные из Психоматрий, могут иметь практически любую комбинацию Сил, пока они компенсируются Сквернами, которые заставляют вампира испытывать убийственную ярость и совершать безумные действия (такие как Психоз).

Все вампиры в той или иной степени страдают психическим расстройством, когда одержимы. Их психика не может приспособиться к тому, чтобы играть вторую скрипку с Бэйном. В конце концов, если вампира-фомора ничто не спасет, он будет все дальше и дальше погружаться в безумие. Многие становятся жертвами кататонии и умирают, когда над ними восходит солнце. Другие впадают в убийственное безумие. Некоторые становятся настолько параноиками, что запираются в доме, боясь выйти даже за кровью, и впадают в оцепенение. Горе тому бедняге, который случайно разбудит их.

## Гару Фоморы

Одна из самых ужасных судеб, которую может себе представить большинство Гару, — это быть одержимым Бэйном. Многие храбрые и выносливые герои Гайи дрожат при мысли о заражении Вирмом, и по этой причине они боятся Ям и Адских дыр, как ничего другого. Со своей стороны, Бэйны наслаждаются тем, что побеждают и развращают защитников Гайи, и многие устраивают соревнования, чтобы увидеть, кто из Бэйнов достаточно силен или умен, чтобы оседлать Гару. Поскольку Бэйны и Гару ненавидят друг друга, новый фомор воюет сам с собой. Существует постоянная борьба между честью, одержимой Бэйном, и его стороной Гару. Однако, чем больше он борется, тем сильнее становится Ярость Гару и тем менее он способен контролировать свои Дары.

Духи, обучающие Гару Дарам, не будут учить тех, кто заражен Вирмом, и отказываются приближаться к ним, если их призывают. Гару фоморы не могут изучить никаких других Даров, кроме тех, что известны Танцорам Черной Спирали. Если для вызова духов используются Дары или обряды, появляются только Бейны. Конечно, новый фомор сразу же получает два постоянных пункта Ярости (если только это не поднимет его выше десяти пунктов).

Любой, кто использует Чутье Вирма на испорченном Гару, может сказать, что персонаж заражен Вирмом, если только фомор не обладает силой Фальшивая аура, которая скрывает его истинную природу под ложной аурой — и очень немногие фоморы Гару имеют доступ к этой могуществен-

ной силе. Даже с Фальшивой аурой действия фомора в конечном итоге выдадут его. Духовная гниль внутри может быть скрыта задолго до того, как она вырвется наружу, и радикальное изменение личности, сопровождающее превращение Гару в фомора, наверняка вызовет подозрения даже после того, как проверка на зараженность Вирмом не покажет никаких проблем. Это предполагает, конечно, что фомор даже остается со своей стаей.

Гару вряд ли беспомощны, когда дело доходит до отражения атакующего Бэйна. Обладая знаниями о Бэйнах и способностью совершить шаг за грань Умбру, Гару имеют преимущество, которого нет ни у смертных, ни у большинства сверхъестественных существ, — они сражаются с Бэйнами на их родной территории, где их можно уничтожить. Вместо того, чтобы беспомощно ждать, пока одержимость вступит в силу, Гару могут напрямую попытаться убить тех духов, что пытаются заполучить над ними контроль. Трудность возникает, когда вторгшийся Бэйн приводит с собой несколько десятков друзей, чтобы занять Гару, пока тот проскальзывает внутрь и начинает переставлять мысленную мебель оборотня.

Кроме того, есть глупые Гару, которые охвачены завистью или ненавистью к члену стаи, злятся на то, что их не продвигают в более высокие чины, или просто недостаточно мудры, чтобы заслужить более высокое место в септе. Эти Гару иногда предаются Гайю и их септ, приглашая Вирма войти в обмен на силу, которая, по их мнению, позволит им править. Бэйнов Порчи едят этих парней на обед, и только когда уже слишком поздно, Гару понимает, что он только что позволил другому овладеть собой — нечистому инопланетному духу, который теперь контролирует и манипулирует им на службе у Вирма. В конце концов, борьба против первенства Бэйна, чувство вины, которое неизбежно всплывает на поверхность, когда Гару осознает, что он сделал, и дикость бешенства, в которое постоянно впадают фоморы, берут свое. Когда-то сильное тело фомора Гару пронизано порчей, его мысли путаются и бессвязны. Если его бывшие товарищи по стае не разорвут ему глотку, вероятно, это сделает один из его новообращенных друзей среди Танцоров Черной Спирали. Если никому не будет дела, он все равно скоро умрет от рака, поразившего его тело и мозг, и он не вернется обратно к Гайе — на самом деле, иногда он снова встает и продолжает жить даже после того, как умер и развалился на части. Эй, не говори, что мы тебя не предупреждали.

Подобно вампирам, почти любой тип Бэйна может попытаться завладеть Гару, но лишь немногие особенно искушены в этом.

## Воюющие шаркатели Черты

**Таланты:** Красноречие (вой) 5, Запугивание 3

**Силы:** (Обязательно) Вой ужаса (3), Оцепенение (3), Чутье Гайи (2), Запах Вильда (5), Шарканье (6; см. врезку)

**Скверны:** (Обязательно) Предубеждение к выводу (2), Обреченный (4; 6 месяцев), Увядание (5), Ограниченная подвижность (2), Гниение (6)

## *Силы Воющего шаркателя*

• **Вой ужаса (3)** - Воющие шаркатели могут издавать ужасный крик, который вызывает различную реакцию у других оборотней в зависимости от высоты и тембра воя. Искаженный вой, который Гару используют для общения, эти крики используются в качестве приманки и для психологической войны.

Вой может парализовать любого, кто его услышит (за исключением агентов Вирма), на один ход. Они не могут предпринимать никаких действий, даже бежать, сражаться или защищаться. Вместо этого фомор может испускать вой страха, заставляя существ, не являющихся Вирмами, которые его слышат, бежать в ужасе.

**Система:** фомор тратит одну Силу воли и делает бросок Манипулирование + Красноречие (сложность 7). Чтобы имитировать определенный вой Гару (т. е. Зов о помощи), фомор должен сделать бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 7). В противном случае, гару, которые откликнутся, будут подозрительны и будут опасаться ловушки.

• **Шаркание (6)** — когда Воющий шаркатель умирает, будь то из-за собственной внутренней порчи или полученных травм, он остается лежать только один ход. Затем он снова поднимается на ноги, гниющий, истекающий кровью и слизью, воплощение порчи, и возобновляет свою последнюю задачу. Например, если он сражался, он продолжает, как будто никогда не умирал, омерзительно воя и переходя к следующему противнику и следующему, пока не останется противников. Затем он отправляется на поиски новых жертв, убивая всех, кто встанет у него на пути, и поедая их плоть, если это возможно. Если он был занят какой-то мирской деятельностью, такой как приготовление ужина, он выполняет действия по приготовлению и еде, а затем начинает искать Гару, чтобы сражаться, выкрикивая вызовы на ходу. Естественно, поскольку его тело мертво, он может ковылять только с половиной своей нормальной скорости. Это позволяет многим потенциальным жертвам сбежать, просто убегая. Конечно, рано или поздно им придется поспать...

Тело не сохраняется от разрушительного действия смерти; он сочится гноем и желчью, и на нем развиваются раковые язвы. Мясные мухи могут поселиться в мертвой плоти. В конце концов, тело разлагается до такой степени, что оно больше не может оставаться живым. До этого момента только огонь или кислота могут остановить гниющий фомор. Потерянные руки и ноги продолжают ползти рядом и атаковать остальным телом, а потерянные головы катаются, пытаясь вцепиться зубами во все, что движется.

**Система:** В момент смерти фомор тратит все свои оставшиеся пункты Силы Воли, кроме одного. Через один ход он снова восстанет.

## *Скверны*

Менее привлекательная сторона Воющего шаркателя должна быть очевидна. Они должны приобрести Скверны: Обреченный (в течение шести месяцев они довольно быстро созревают), Ограниченная подвижность (мертвецы не могут бегать слишком быстро), Гниение (эй, они мертвы!) и Увядание (их собственный вой сводит их с ума). По сути, Бэйн настолько развращает Гару, что его внутренности разъедают раковые опухоли, а мозг превращается в желе от душевных пыток, через которые он проходит, зная, что он либо добровольно сдался, либо был захвачен одним из тех, кто уничтожил Белых Ревунов. Если этого недостаточно, его собственный непрекращающийся вой разрушает его нервы, делая его восприимчивым к безумным приступам ярости.

## *Описание*

**Внешний вид:** Один из типов Воющего шаркателя похож на сумасшедшего, о котором вас предупредила ваша мать. Безумие сияет в их глазах и нарисовано на их лицах, их волосы спутаны и грязны, а их одежда грязна и изодрана. Другой тип кажется совершенно нормальным. В форме Криноса все Шаркатели выглядят как грязные метисы. Их мех болезненного зеленовато-серого цвета, глаза светятся диким, безумным светом, и они беспрестанно воют.

Когда Воющих шаркателей убивают, они ожидают на следующий ход с зияющими ранами и возобновляют деятельность, которой они занимались в момент своей смерти (обычно бой). Отрубать куски от «мертвого» Шаркателя — плохая идея; это не остановит Шаркателя, так как его части просто атакуют независимо друг от друга. Только погружение в кислоту или поглощение огнем остановит Шаркателя (и его части). После смерти тело Шаркателя проходит неизбежный процесс разложения и с течением времени становится все более и более отвратительным. Из ран сочится гной, с губ существа капает зеленоватая желчь, а запах выворачивает наизнанку.

Верное своему названию, однажды убитое существо может лишь еле ковылять в подобии жизни. Если они не были уничтожены до этого, то в течение шести месяцев тело разлагается и превращается в лужу ила. В такой тине появляются новые Воющие безумцы.

**Происхождение:** Один особый выводок Бэйнов делает разращение Гару делом своей жизни. Многие из них работают вместе с Танцорами Черной Спирали, некоторые служат более могущественным Бэйнам, и многие из них существуют, чтобы слиться с Гару и создать фомора. Они известны как Воющие безумцы, и они не получают никаких штрафов при попытке завладеть Гару. Оборотни, которые успешно одержимы Воющим безумием, становятся Воющими шаркателем.

**История:** Воющие безумцы существуют очень давно. Эти безумные Бэйны были среди тех, кто давным-давно помог уничтожить Белых завывателей. Надеясь создать больше Танцоров Черной Спирали, Безумцы начали пытаться сливаться с обычными Гару. Те немногие успехи, которых они добились, были настолько эффективны для создания ужаса среди других Гару, что Проект Илиада



SKAR  
1995

вмешался и стандартизировал процесс, чтобы результаты были предсказуемы для каждого фомора. Несколько Воющих шаркателей, которых проект «Илиада» испытал в полевых условиях, превзошли щенков Гару, которых они послали убить. Разрабатываются планы размножения в количестве, достаточном для того, чтобы захватить целые каэрны.

**Рекомендации к отыгрышу:** Гару должны умереть. Так сказал хороший док. Агррр! Они убьют тебя, если смогут. Агррр! Так что ты должен достать их в первую очередь. Агрррррр!

Если ты уже умер, много шаркай и не забывай выть.

## Маги Фоморы

Маги с большей вероятностью попадут в руки Бэйнов из-за опрометчивых путешествий в зараженные районы Умбры, чем другие сверхъестественные персонажи. Те, кто ищет силы или новых знаний, могут торговаться с Бейнаммом, мало осознавая, что они на самом деле выбрасывают. В некоторых случаях Бэйны могут скрывать свою истинную природу, обманывая неосторожных магов, заставляя их поверить в то, что они добрые духи, желающие научить мага новым Сферам магии или поделиться информацией, которую маг может использовать для повышения своей силы. Некоторые просто подружались с мистиком, возможно, охраняя его от вреда, пока он путешествует по царствам Умбры, только для того, чтобы напасть, когда маг ослабит его бдительность. Другие практикующие могут приглашать Бэйна внутрь, думая, что они могут контролировать его с помощью тайных ритуалов, забывая, что оказавшись внутри, дух больше не Бэйн, а часть нового существа, в котором маг кровно заинтересован.

Танцевать на тонком льду под мелодию нового волынщика может быть даже какое-то время интересно, а те Бэйны, которые обитают среди магов, как правило, позволяют магу иметь большой контроль и свободу действий. Во-первых, достаточно долго, чтобы взять на себя обязательства и узнать, какую сделку он заключил. Как только он принимает силы, которые дает Бэйн, маг обрекает себя на постоянно углубляющуюся нисходящую спираль.

За каждые три очка Сил, купленных магом, он теряет одно очко Арете. Вместо того, чтобы обрести чудесные новые способности в дополнение к тем, что у него уже были, он жертвует частью своей способности использовать магию. Поскольку доступ мага к более высоким уровням магии ограничен его Арете, он теряет все уровни, которые он получил в результате прежнего уровня Арете. Например, если у мага был Арете равный трем, и поэтому он мог получить до трех уровней в своих магических Сферах, когда он теряет пункт Арете, его доступ к этим третьим уровням Сфер исчезает. По сути, он лишил себя более высоких уровней знаний и настройки на своего Аватара, которые позволили ему использовать магию, чтобы изменить мир, и заменил ее несколькими ограниченными салонными трюками. То, что эти уловки приносят с собой довольно серьезные недостатки, лишь усугубляет проблему.

Всякий раз, когда маг понимает, что его магия умирает, он обычно отчаянно хватается за все, что может восстановить его угасающую силу. Угадайте, что доступно? Больше сил фоморов! Конечно, если он наберет еще три очка, Арете снова пойдет вниз. В конце концов, аспект Бэйна получает господство, полностью искажая его Аватар. Даже если ему

удастся вернуться на космическое колесо и попробовать еще раз (маловероятно), его Аватар все еще может быть испорчен в следующей жизни, или он может быть поврежден настолько, что он никогда больше не сможет использовать магию.

В дополнение к другим ее проблемам, маг-фомор выделяется, как Нефандус на церковном приеме. Другие маги могут почувствовать, что с ним что-то не так, и взгляд на его Аватар показывает, что он покрыт гноящимися ранами. Каждое магическое действие, которое он пытается совершить, имеет шанс привлечь Парадокс, как если бы на него смотрел непробужденный смертный, поскольку сам маг оскорбляет естественный порядок вещей. Счастливчик, по крайней мере, у него есть шанс начать все заново в следующий раз, хоть и невелик.

## **Подменыши Фоморы**

Подменыши в своем смертном облики, особенно те, кто пали от Банальности и временно забыли о своей волшебной сущности, очень восприимчивы к одержимости Бэйнами. Те, кто находится в аспектах феи во время попытки одержимости, более защищены и могут попытаться призвать свой Глэмур, чтобы защитить себя. Если им не удастся удержать одержимость, они могут сделать одну попытку бросить свой Глэмур против Силы воли Бэйна, чтобы изгнать Бэйна до того, как он сольется с ними. Если это не удается, они сливаются и теперь являются фомором.

Подменыши, ставшие фоморами, полностью теряются. Трансформация полностью уничтожает их бессмертную душу феи, делая их совершенно обыденными и банальными. Это постепенный процесс, занимающий несколько месяцев. Хотя они сохраняют свой волшебный Глэмур, они становятся все более и более смертоносными для других подменнышей, поскольку повсюду излучают Банальность и порчу. Фоморы-подменыши сохраняют (а в некоторых случаях приобретают) чарующую красоту, но это всё равно, что застилать выгребную яму тонким восточным ковром; гниль внутри просачивается через все, что они делают. Когда они, наконец, поддаются своей порче или умирают в бою, они умирают навсегда, их души фей безвозвратно потеряны.

## **Исионики фоморы**

Давно ходили ужасные истории о медиумах, которые открывались духовным проводникам только для того, чтобы оказаться одержимыми злыми существами. Экстрасенсы по самой своей природе восприимчивы к одержимости, потому что они должны открыть свой разум, чтобы использовать свои силы. Это все равно, что вывесить табличку о вакансии для Бейна. Многие даже не осознают, что подверглись вторжению, приписывая свои странные новые эмоции и силы расширению собствен-

ных экстрасенсорных способностей. Те, кто знают, ужасно страдают, если пытаются сражаться, в то время как те, кто принимает свою новую идентичность, часто принимают опеку Бэйна и убеждают себя, что они слишком важны, чтобы позволить им сойти с ума или погибнуть в какой-нибудь незначительной схватке с врагами Вирма. И они действительно выигрывают. Одержимость Бэйном, по-видимому, усиливает экстрасенсорные способности, давая экстрасенсу одну дополнительную точку в его основной психической способности (или предоставляя ему одну точку во второй способности, если его основная способность уже находится на пятом уровне). Знают ли они это или нет, псионики фоморы в конце концов сгорают. Большинство заканчивают свою жизнь самоубийством.

## **Проект Энеида**

Пентекс недавно начал новый проект, который объединяет проект Иллиада с проектом Одиссея (их экстрасенсорная программа). В проекте Энеида они подвергли экстрасенсов одержимости Бэйном, чтобы создать псиоников фоморов. До сих пор они добились наибольшего успеха с Питающимися разумом, которые объединяются с экстрасенсами для создания фоморов, известных как Пожиратели мозгов (см. Главу 2).

## **Мумии Бэйны**

Созданные с помощью искаженного ритуала, сформулированного в Древнем Египте, существует всего семь известных мумий Бэйнов. Сет создал Мумии Бэйнов и назвал каждую из них. Они существуют, чтобы служить ему и помогать в его возможном возвращении. Вполне возможно, что будут найдены подходящие кандидаты, чтобы стать мумиями Бэйнов, и что ритуал может быть открыт заново. Если персонаж был готов умереть, полагая, что ритуал будет проведен точно и что его тело будет правильно сохранено, может быть создана новая Мумия Бэйна. Она по необходимости будет слабее своих братьев, и ей придется разыскивать их и просить, чтобы они научили ее их магии, поскольку она не знала бы ни об этом, ни о каком-либо другом способе ее приобретения. Предполагая, что они видят преимущество в том, чтобы иметь еще одного слугу Сета, они могут обучить его некоторым мелким работам. Конечно, то, чем бы Бэйна ни обладал, могло иметь несколько собственных целей.

Помимо своих способностей фоморов, Мумия Бэйна, по-видимому, имела бы преимущество в том, что знала, что, будучи убитой, она в конечном итоге вернется к жизни. Конечно, если это произойдет через шестьдесят лет, это как бы ограничит ее участие в текущих событиях. И кто знает, что они будут носить в 2135 году?





## Глава 4: Вербовка

*Я был совсем опустошён,  
Безработный и в депрессии.  
Это так подрывало душевные силы,  
Когда я дрейфовал из города в город...  
Такое чувство, что всем всё равно,  
Жив я или мёртв.  
Поэтому, может, мне попробовать  
Немного оживить свою жизнь?  
— Judas Priest, Breaking the Law*

Ниже приведены лишь некоторые из многих групп, которые выполняют долг Вирма по вербовке новых лохов для испорченного дела. В следующий раз, когда вы услышите, как какой-то парень разглагольствует о странных корпоратив-

ных или правительственных теориях заговора, поверьте ему. Кто знает? Может быть, мука в нашей воде - это действительно уловка Вирма. В войне со скверной чистота сущности - это все.

## Татуировки Боевого Билла!

*Вы видели Боевого Билла по телевизору! Вы читали комиксы Боевой Билл!! Вы играли с фигурками Опасного отряда Боевого Билла!!! Теперь присоединяйтесь к отряду с татуировками Боевого Билла!!!!*

— Рекламный ролик, показанный во время субботнего утреннего карнавала мультфильмов на OmniTV.

**Целевые жертвы:** дети, которых родители-яппи игнорируют, помещают в детские сады и сбивают с толку 4,7 часа жестокого детского видео в день.

**Общественный фасад:** Безобидная игрушка для резвых детей!

**Реальная история:** Эти татуировки являются частью той же попытки дестабилизировать человеческое общество, обвиняя Гару, породившей весь миф о Боевом Билле. Грубый, крепкий, убивающий оборотней герой, Боевик Билл — звезда бесконечных напыщенных приключений на телевидении и в кино. Сеть OmniTV компании Пентекс показывает эту программу, а также популярную детскую программу «Брэйни», в которой рассказывается о милом фиолетовом динозавре (на самом деле Моколе, оскверненным Вирмом).

Это детские временные татуировки, которые продаются в магазинах игрушек и универмагах. Они обычно снабжены другими продуктами Боевого Билла, а дизайн включает в себя самого Билла, его помощников Сержант Атом и Героем Червем, знаки отличия отряда и талисман отряда, Свежующий Волков. Есть также татуировки Боевой машины Команды следопытов и врагов Зверь Бронто и Волчий Коммандор, смертоносных и ужасных миньонов W.O.L.F. Их наносят на типичные места татуировки, такие как плечо, облизывая и растирая бумагу.

Однако каждая татуировка содержит фрагмент Бэйна. Когда татуировки наносятся на одно человеческое тело (обычно это какой-нибудь визжащий семилетний ребенок), они не сойдут. Когда нанесено достаточно татуировок (обычно от трех до пяти), фрагменты Бэйна могут собраться заново. Бэйн начинает развращать ребенка, как и другие игрушки серии Боевой Билл, призывая к преступлению и антиобщественному поведению. Дизайны растут и меняются, оставаясь скрытыми как можно дольше. К тому времени, когда они становятся видны, их, как правило, невозможно удалить. Человек, которого они контролируют, становится ребенком-фомором с множеством уникальных Сил. Вот некоторые из них: Управление кошмарами, Игра теней и Хождение по стенам. Скверны могут включать темпераментное расстройство, особую диету (привередливые едоки) и тяжелую аллергию (например, на мыло или брокколи).

**Фоморы:** Дети-фоморы обычно остаются незамеченными до тех пор, пока породивший их Бэйн не установит над ними полный контроль, а затем используют свои чудовищные силы и доверие окружающих для совершения чудовищного зла. Например, ребенок-фомор может раздражать своих родителей, заставляя их издеваться над ним, а затем, будучи брошенным в детский дом, развратить всех остальных детей и освободить их, превратив персонал в колбасу. Многих Гару, спасающих «обиженных» детей, ждут неприятные сюрпризы. В конце концов ребенок начинает проявлять странные физические способности, такие как рога и чешуя, и отдаляется от человеческого общества.



## ООО Концептуальные услуги

**Целевые жертвы:** те бесплодные пары, которые отчаянно хотят детей, являются основными целями ООО Концептуальные услуги, хотя люди, обращающиеся за консультацией по беременности и искусственным оплодотворением, являются второстепенными целями. Концептуальные услуги предлагает гарантированную беременность или возврат денег. В клинику принимаются клиенты, которые отказываются рассматривать усыновление как альтернативу рождению собственных детей.

**Общественный фасад:** Концептуальные услуги весьма непреклонно заявляет о себе как о клинике по лечению бесплодия, занимающейся помощью бесплодным парам в рождении детей. Такие клиники стали обычным явлением, почти незаметным для посторонних глаз. Иногда на них навешивают ярлыки из-за их практики искусственного оплодотворения, а иногда ошибочно причисляют к клиникам для абортотворения, но такая «плохая пресса» быстро опровергается успокоительными выпусками новостей, ориентированными на семейные ценности, подчеркивающими их основную функцию. Большинство людей вообще игнорируют компанию. Те, кто знает о клинике, потому что очень хотят детей, считают это находкой.

**Реальная история:** На самом деле, независимо от того, ищут ли клиенты искусственное оплодотворение (предположительно от банка выдающихся доноров спермы) или лечение для повышения своей фертильности, они оба получают одно и то же: Бэйн. Вместо обычной замороженной спермы женщинам, ищущим искусственное оплодотворение, назначают сперму, содержащую Бейнов размером со сперму, известные как Бейнлинги. Сперматозоид засеивает яйцеклетку и начинает расти. Те, кто ищет лечение бесплодия, получают настоящие лекарства, предназначенные для повышения их фертильности, но их также лечат сотнями сперматозоидов, зараженных Бейнлингами. Вероятность того, что женщина забеременеет с первого раза, составляет примерно 75%, а вероятность того, что у тех, кто лечится препаратами от бесплодия, будет многоплодная беременность, составляет 55%.

Однако каждый случай индивидуален. Не пораженный сперматозоид может попасть в яйцеклетку, а не в ту, в которой находится Бейнлинг, в результате чего родится нормальный ребенок. Однако из-за близости к Бейнам во время зачатия эти нормальные в остальном люди часто оказываются более восприимчивыми к одержимости Бейнами в более позднем возрасте. Пентекс ведет досье на таких людей и отслеживает их, куда бы они ни пошли, на случай, если когда-нибудь они понадобятся для дальнейших экспериментов. Если в яйцеклетку попадает сперматозоид, одержимый Бейном, а не нормальный сперматозоид, то в результате рождается ребенок-Бейнов.

Вынашивать ребенка-фомора нелегко. На протяжении всей беременности мать мучают ужасные сны и ощущение, что с ее ребенком (или детьми) что-то не так. Она чувствует злобу, изливающуюся из существа в ее чреве, ненавидя ее, ожидая возможности убить ее и желая причинить ей боль при

каждом удобном случае. Она одна в своих мучениях, ибо никто не верит, что любой нерожденный ребенок — зло. Чем больше мать настаивает на том, что что-то не так, тем больше люди воспринимают ее как сумасшедшую. Если она попытается причинить вред ребенку, ребенок причинит ей такую внутреннюю агонию, что она потеряет сознание. То же самое происходит, если она пытается покончить жизнь самоубийством. Бейнлинг инкубирует внутри матери, сливаясь с яйцом и становясь полноценным фомором к моменту рождения ребенка. Когда приходит время родов, если мать пыталась убить своего ребенка, ребенок-фомор появляется таким образом, что убивает или калечит мать.

Все дети Бэйнов милы или красивы. Даже в младенчестве они обладают неотразимой красотой, которая ослепляет всех вокруг. Если мать пережила рождение, она, вероятно, сомневается в своем здравомыслии, поскольку дитя Бэйнов публично не делает ничего, что могло бы его выдать.

Запертый в беспомощном теле в течение первых нескольких лет жизни, фомор выживает, но в конце концов ребенок начнет проявлять признаки дурного семени, которое его породило. Такие фоморы жестоки и безразличны, но часто весьма искусны в том, чтобы скрыть свое поведение и вести себя невинно и мило. Братья и сестры таких детей Бэйнов, если только они не являются фоморами, редко переживают детство.

Дети Бэйнов мучают своих питомцев, отравляют своих бабушек, избивают других детей, крадут их имущество и устраивают хаос, куда бы они ни пошли. Поскольку они никогда ничего не делают на глазах у свидетелей или таким образом, чтобы что-либо было доказано против них, им может буквально сойти с рук убийство. И если один ребенок Бэйнов звучит пугающе, представьте, что мама пытается справиться с пятерняшками.

**Фоморы:** Самый распространенный тип фоморов, созданный с помощью этой программы, — Дети Бэйнов. Одержимые в утробе матери, буквально наполовину Бэйны, эти фоморы могут стать невообразимо могущественными, если проживут достаточно долго. Хотя у них могут быть способности Бэйна, они не сказываются на их телах и не дают внешних признаков физически, пока ребенок не достигнет половой зрелости. В то время лечение, доступное в рамках Проекта Илиада, может предотвратить появление нежелательных физических изменений. Внешне молодой человек кажется физически нормальным. Внутренне фомор опустошен, но повреждения сдерживаются лечением и прочностью их телосложения наполовину Бэйна.

Пока продолжается лечение, фомор может продолжать жить так, как будто с ним все в порядке, до бесконечности — или, по крайней мере, до тех пор, пока в противном случае он не умрет от старости. Конечно, это делает фомора довольно большим должником Пентекса, и он вряд ли пойдет против того, что хочет компания.

Бейнлинги могут нести почти любые способности Бэйна, и дети, созданные с их помощью, могут проявлять разные способности. Одна сила, которую они все даруют, — это Иммуниет к Первобытному ужасу.

## Программа тренировок доктора Веридиан

Всего за семь дней

Я могу сделать тебя мужчиной

— Фрэнк Н. Фертер, «Я могу сделать тебя мужчиной» (Шоу ужасов Рокки Хоррора)

**Целевые жертвы:** неуверенные в себе парни, которые хотят стать «настоящими мужиками». Его методы лечения действуют и на женщин, но не так хорошо.

**Общественный фасад:** доктор Веридиан — герой; он открыл способ увеличить вашу мышечную массу на 25% всего за 30 дней, без стероидов и личных тренеров! Если у вас есть посвящение, доктор Веридиан сделает вас богом! По крайней мере, так утверждает реклама. Комиксы, аудиокниги, таблоиды, рекламные газеты и журналы о мышцах превозносят достоинства чудодейственного плана тренировок доктора Веридиана. Циники, конечно, отвергают рекламу, но в данном случае циники ошибаются.

**Реальная история:** план, конечно же, работает — это усиленная Бэйном программа силовых тренировок, включающая «мегавитаминные добавки», которые на самом деле содержат зараженные скверной Вирма гормоны роста. Хотя технически это не стероиды, эффект от этих таблеток в долгосрочной перспективе намного хуже.

Первоначальные эффекты поразительны: после 30 дней целенаправленных упражнений (которые стимулируют Бэйнов, а также тело) лох - ну, клиент - испытывает экстремальный рост мышц и увеличение производства феромонов. Он становится не только больше, но и привлекательнее. Чтобы избежать юридических осложнений, сами таблетки никоим образом не вызывают физической зависимости. Однако сочетание упражнений, уверенности и тщеславия способствует психологической зависимости. По мере того, как субъект становится больше и дерзче, влияние Бэйна подпитывает его более неприятные наклонности. Он становится агрессивным, раздражительным и постоянно возбужденным. Многие клиенты останавливаются на этом, довольные, немного не дошедшие до фактической одержимости. Однако первоначальный порыв настолько воодушевляет, что некоторые переходят к «продвинутой программе» — одержимостью Бэйна.

Жертва, заинтересованная в «продвинутом обучении», получает более крупные и мощные дозы гормонов с Бэйнами. В течение следующих шести месяцев он подвергается резким перепадам настроения и внутренним битвам, поскольку Бэйн топчет всю порядочность, которая у него когда-то была. Его новыми друзьями становятся повышенный нарциссизм, склонность к насилию и постоянное сексуальное возбуждение. «Притягательная» новая личность хозяина и мастерство спальни компенсируют всех друзей, которых он теряет, когда спускается в страну мудаков. На этом этапе разворачивается не только хозяин, но и те, с кем он вступает в контакт — люди, которым он причиняет боль, становятся злыми, ожесточенными, ревнивыми или мстительными по собственной воле, без необходимости Бейнов.

В течение года (кстати, именно столько времени доктор Веридиан пользуется такой популярностью) «продвинутый» стажер претерпевает неприятную трансформацию в фомора-изврата (см. главу 3). До сих пор очень немногие «прекрасные, порядочные молодые люди» дошли до такого состояния, поэтому программа тренировок кажется совершенно безобидной. Со временем власти поймут эту связь. До тех пор доктор Веридиан (ученый, не мутировавший со склонностью к накачиванию железа) продолжает загребать бабки и создавать растущую армию мускулистых ублюдков.

**Фоморы:** Извраты; женщины иногда становятся Соблазнителями через продвинутую программу, но химия доктора Веридиана не очень хорошо сочетается с женскими хромосомами.

## Товарищество

**Целевые жертвы:** дети любого возраста.

**Общественный фасад:** Товарищество является образцом агентств по уходу за детьми. В наше время, когда широко распространены жестокое обращение с детьми и плохие приемные семьи, эта организация имеет удивительный показатель успешного устройства детей, которые проходят через эти центры. Возраст детей варьируется от младенцев до подростков, и они приходят из разных слоев общества. Независимо от того, умерли ли их родители, погибли ли они, или ребенок оказался на улице, Товарищество открывает свои объятия для всех. Работая быстро и эффективно, Братство помещает детей в наилучший возможный дом для каждого ребенка.

Оригинальное здание расположено в центре Нью-Йорка. Их община была основана в 1964 году совместными усилиями Честера Р. Ван Гелдинга и СимТек. С тех пор Товарищество открыло филиалы во многих крупных городах, включая Сан-Франциско, Чикаго и Арлингтон, штат Вирджиния.

Товариществом управляет совет директоров, расположенный в Нью-Йорке. Каждый центр расположен в большом доме, где дети могут бегать и быть активными (неотъемлемая часть философии Товарищества), и вмещает от 50 до 100 детей. У них большой штат сотрудников, в том числе не менее трех врачей на общину, несколько медсестер, учителей с очень высокой квалификацией, десять социальных работников, садовник и множество консультантов, которые помогают детям с любыми проблемами, которые могут у них возникнуть при адаптации к новой среде. Общины регулярно получают подарки от своих благодетелей. Они управляют собственной инклюзивной школой, чтобы дать детям возможность создать внутри себя чувство общности. Это позволяет ребенку чаще всего поступать в государственные школы с небольшими трудностями.

**Реальная история:** Товарищество — это организация, управляемая Вирмом. Первоначально инициированный Седьмым поколением (см. **Во власти Ярости: Нью-Йорк**), он распространился по всей стране как один из ведущих методов создания молодых новых фоморов. Седьмое поколение создало эту организацию для реализации желаний Вирма Осквернителя.

Каждая каста Пентарха имеет влияние в этой организации. Первоначально он был создан Че-

стером Ван Гелдингом для бизнеса, которым руководил Пентарх; совет директоров состоит исключительно из других членов деловой касты. Они гарантируют, что центры никогда не будут нуждаться в деньгах и смогут платить максимальную заработную плату каждому специалисту. Многие дети приобретаются через похитителей, и многие члены каждого выпускного класса возвращаются к работе в Фонде в этом аспекте. Правительственная каста обеспечивает безопасность центров. Он следит за тем, чтобы каждый центр соответствовал строгим федеральным стандартам, а также работает над снижением этих стандартов. Медицинская каста посылает «профессионалов» для организации и содержания лабораторий в каждом учреждении, где создаются новые лекарства и испытываются на детях. Из-за враждебности между другими кастами и кастой воинов последние не делают ничего, чтобы помочь этой программе.

Товарищество знакомит детей со своей системой с помощью различных средств, многие из которых поддерживаются государством. К ним относятся наличие у каждого сообщества статуса приемной семьи, а также известность как одного из ведущих агентств по уходу за детьми в стране. Оказавшись в пределах досягаемости общин, они включают в себя во внутреннюю школьную систему.

Дети вскоре узнают, что они «тупые» или неадекватные из-за несоблюдения правил в точности. Любые нарушения караются телесными наказаниями перед классом или походом в кабинет директора. Учитель быстро начинает и поддерживает видимость лучшего друга для потерявшегося ребенка, наказывая его только тогда, когда ребенок делает ошибку. В конце концов, работа учителя состоит в том, чтобы помочь ребенку стать достойным человеком, а детям нужна любая помощь, которую они могут получить. Чаще всего телесные наказания плюс ключевые негативные фразы («Ты что, дурак?», «Почему не отвечаешь на вопрос?», «Ты стыд потерял?») лишь способствуют созданию гноящихся внутренних ран и чувства неполноценности. - дыры, через которую Бэйну легче проникнуть в тело ребенка.

Второй шаг программы — введение в детскую еду определенных токсинов Вирма Эти токсины принимают форму конфет или специй, созданных медицинской кастой, но их действие направлено на ослабление ментальных барьеров ребенка. После начала такого лечения дети обычно начинают видеть странные кошмары об ужасных монстрах и злобных вампирах. Лишь немногие избранные получают внимание Психомахии.

Последним этапом программы является размещение ребенка в «Хорошо выбранном доме». Эти дома либо оскорбительны, либо содержат алкоголиков, либо содержат родителей-фоморов. Товарищество предпочитает помещать детей в неприемлемые дома, пронизанные алкоголизмом. Семья наблюдает за ребенком, вполне естественно вовлекая ее в круг боли. Конечным результатом этого процесса является эмоционально слабый ребенок с низкой самооценкой. Товарищество снова приглашает всех своих детей на выпускной вечер, где их достойный подарок на выпускной — Бэйн.



## Корпорация Единообразия

*Современный мир стал прозе. Мы сняли все сложности. Все квадратные колёсики, болезненные и странные. В нашей утопии, лишенной культурных ориентиров на девиантность, все довольны своей участью... Все абсолютно одинаковы. Разве это не сладко?*

— Neil Gaiman, "From Homogenous To Honey"

**Целевые жертвы:** Корпорация Единообразия является дочерней компанией Пентекса. Корпорация охотится на гомосексуальных мужчин и женщин, которые стремятся «излечить» себя от своей сексуальности. Считая себя большими, неестественными или злыми в результате постоянной индоктринации со стороны гетеросексистского общества, эти несчастные геи и лесбиянки слишком охотно записываются на десятидневный курс корпорации Единообразия за 2000 долларов.

Не все гомосексуалы становятся жертвами ненависти к себе. Хорошо приспособленные гомосексуалы являются мишенью отдела реорганизации корпорации Единообразия. Эта ветвь организации финансирует группы, выступающие против геев, такие как Моральное большинство в США и неонацистскую группу С-18 в Англии, чтобы способствовать созданию атмосферы, в которой законы, поддерживающие геев, будут отменены, а гей-позитивные образы будут быть выштампованы. Чем меньше будет счастливых геев и лесбиянок, согласно извращенной стратегии Отдела перестройки, тем больше несчастных гомосексуалистов сможет завербовать корпорация Единообразия.

Корпорация Единообразия обещает своим потенциальным клиентам, что они могут превратиться в счастливых, полноценных гетеросексуалов. Гипнотерапия, групповые консультации и терапия отворачивания являются элементами, включенными в «лечение» организации. К тому времени, когда новобранцы заканчивают курс, большинство из них полностью асексуальны. Многие из них уже даже не люди.

**Общественный фасад:** Корпорация Единообразия размещает рекламу в религиозных журналах и информационных бюллетенях, периодических изданиях и на ночных станциях кабельного телевидения, таких как OmniTV. Его брошюры часто распространяются среди врачей, психотерапевтов и других медицинских работников, получая их почтовые адреса от других консервативных организаций, принадлежащих Пентексу. Фундаменталистские церковные группы обещают Корпорация Единообразия самые богатые доходы. Организацию возглавляет харизматичный Джим Фаулер, светловолосый и сердечный южанин. Он лично поддерживает «лечение» компании, утверждая, что оно спасло его от лишенной любви гомосексуальной жизни, полной греха и разврата.

**Реальная история:** гомосексуалы уже стали жертвами слабой силы воли и отрицательной самооценки, что дает корпорации Единообразия легкую добычу для одержимости Бэйнами. Во время регулярных сеансов гипнотерапии, которые разбросаны по всему курсу, люди подвергаются воздействию Бэйнов, поставляемых Пентексом. Хотя не каждый, кто записывается на курс лечения гомосексуализма от корпорации Единообразия, становится одержимым, тех, кого это не задевает, этот процесс постоян-

но беспокоит. Их сексуальность чахнет, их личности испорчены процессом идеологической обработки. Многие выжившие без одержимости совершают самоубийство в течение нескольких месяцев после курса, настолько разрушено их чувство собственного достоинства. Участь этих одержимых немногим лучше.

Как только признаки заражения Бэйнами становятся очевидными, корпорация Единообразия обращается к своим бывшим клиентам, пытаясь склонить их к работе с организацией в качестве волонтеров и вербовщиков. Кампании по домам корпорации Единообразия обычно укомплектованы именно такими добровольцами. Другие фоморы могут сопровождать вербовщиков. Если Гару, родители или другие «нежелательные» обнаруживаются во время обхода домов, другие дочерние компании Пентекса немедленно привлекают к ним внимание.

Джим Фаулер, президент корпорации Единообразия, несмотря на заявление о том, что его гомосексуальность вылечена, продолжает вести скрытый гей-образ жизни, часто соблазняя слабых мужчин, подписавшихся на курс его организации, а также нанимая мужчин-проституток, на которых он утоляет свою жажду похоти. Его ненависть к себе часто выражается в таких встречах как садистское и мазохистское поведение. Нередко его игры выходят из-под контроля, оставляя за собой след из мертвых юношей, что, возможно, и послужило причиной падения Фаулера. Тех участников курса, которые отвергают его, поздравляют с прохождением несуществующего теста, в то время как те, кто поддается его извращенным чарам, становятся еще более мучимыми чувством вины и, таким образом, более открытыми для одержимости. На публике Джим Фаулер демонстрирует благотворный фасад, частично поддерживаемый его женой, заботящейся о публичном имидже, сотрудником Пентекса.

**Фоморы:** Одержимость Бэйном из корпорации Единообразия происходит по хорошо задокументированной схеме. После первоначального овладения половое влечение жертвы быстро снижается. Это часто является причиной временной радости, поскольку нежелательные гомосексуальные желания носителя Бэйна начинают ослабевать. Однако никакие гетеросексуальные побуждения не вытесняют гомоэротические побуждения; вместо этого новый фомор теряет всякое желание сексуальной активности. Именно во время этой фазы слияния (которая обычно длится от шести до восьми месяцев) неоперившийся фомор разсыкается корпорацией Единообразия и отправляется с вербовочными группами. Как только способность фомора чувствовать неестественных существ полностью проявляется (обычно через восемь месяцев, хотя у некоторых людей это занимает до года), в кровь фомора выбрасывается всплеск гормонов, вызывая окончательную трансформацию и, как побочный эффект, делает фомора агрессивным и жестоким.

Метаморфоз начинается с атрофии гениталий фомора (увядание и отпадение у мужчин или просто закрытие у женщин) в течение двухнедельного периода. Через три недели над глазами и носом фомора начинают расти похожие на струппя корки, медленно поглощающие органы в мясистой новой плоти. Когда они заживают, фомор остается безликим, за исключением зияющего рта.

По мере того как гениталии фомора атрофируются, его кости, особенно позвоночник, руки и ноги, деформируются и растут. Этот последний период трансформации особенно болезненный. Через месяц трансформация завершена. Безликий фомор ходит на руках и ногах, выслеживая добычу с помощью чуждых органов чувств, атакуя зубами и когтями. Такие фоморы известны как Нормалы, или Нормы, и с правильным поводком и намордником они используются Пентексом и корпорацией Единообразия для выслеживания и убийства Гару и их родни.

### **Международное общество неоспоримых талантов (Агентство талантов)**

*Заходи, шоу вот-вот начнется.*

*Гарантированно разнесёт твою голову на части*

*Вы должны увидеть шоу*

- Emerson, Lake & Palmer, Karne-Evil 9

**Целевые жертвы:** МОНТ ищет ничего не подозревающих новобранцев на двух фронтах по всему миру. Агентство обещает сделать их следующими звездами как актеров, певцов или моделей. Во-первых, его разведчики рыскают по морям голодных «подражателей». Будь то на улицах Сохо, в тени Эйфелевой башни или в темных туннелях метро рядом с Бродвеем, представители МОНТ чуют неопытность и необузданные амбиции за много миль.

На втором и более избирательном фронте руководители МОНТ постоянно охотятся за той особой жертвой – этим безнадежным случаем – опытной в своем самоуничтожении и особо достойной скверны. Звезды восходят и падают в сфере развлечений. Причуды приходят и уходят в кино, сметая за собой целые урожаи бывших звезд. Голоса исчезают из моды в популярной музыке. Морщины покрывают лица, бедра становятся шире, а грудь обвисает, что положило конец бесчисленным модельным карьерам. Всех этих забытых идолов объединяет одно — глубокая, извилистая боль. Им не терпится вернуть себе успех и благосклонность публики, которыми они когда-то пользовались.

Мужчина или женщина, молодой или старый, актер или модель — МОНТ отдает ненасытного заблудшего в руки Пентекса. Миньоны мегакорпорации знакомят их с Вирмом. Вирм знакомит их с их новой, недолговечной ролью в организованном гноящемся разрушении Гайи.

**Общественный фасад:** Регистрация Исполнителей Мира начиналась как небольшое литературное агентство, расположенное на Голливудских холмах. Однако, будучи выкушенной и выпотрошенной Пентексом, МОНТ выросла в глобальное агентство по поиску талантов. Имея офисы в Нью-Йорке, Чикаго, Лос-Анджелесе, Лондоне, Сиднее, Париже и Токио, МОНТ может прочесывать большинство заблуждающихся индустриальных обществ мира в поисках рекрутов фомори.

По иронии судьбы, МОНТ пользуется лучшей репутацией, чем любое другое агентство. Слишком часто любое крупное развлекательное агентство подвергается заслуженному шквалу негативных общественных настроений. Подлые агенты высасывают деньги и жизнь из более талантливых людей, выбрасывая их на экран или на подиум, как кусок мяса. Когда это имя, лицо и голос перестанут

приносить деньги, агенты потратят немного времени, бросив эту человеческую жизнь в гниющую кучу бесчисленных других всплеск на сковороде.

В отличие от этого, история МОНТ, предоставляющая молодым, непроверенным талантам шанс или призывающая старых, забытых звезд обратно в центр внимания, заслужила теплое уважение во всей отрасли. Некоторые утверждают, что МОНТ должна потерять целое состояние на стольких рискованных предприятиях. Другие даже шепчутся, что МОНТ скрывает странные планы в отношении своих клиентов из шоу-бизнеса, но эти голоса никогда не звучат достаточно долго, чтобы их кто-нибудь услышал.

**Реальная история:** В то время как большинство агентств просто высасывают из клиентов 10% крови и денег, МОНТ вырывает слишком много процентов, жертвуя их Вирму. А тот наслаждается богатым урожаем молодых фоморов благодаря соблазнению МОНТ молодых исполнителей и моделей.

В мире развлечений нижняя часть пищевой цепи индустрии снабжает свои кладовые энергичной и голодной молодежью. Эти заблудшие души в возрасте от 14 до 30 лет никогда не получали ни малейшего подобия любви или внимания со стороны своих семей. Они развили свои таланты или внешний вид, чтобы скрыть зияющие раны под ними. Сверстники считали их претенциозными изгоями за искусственное, экстравертное поведение. Их насмешки только заставляли их углубляться в мелодраматические фантазии. Так часто таланты этих честолюбивых детей никогда не достигают того, что им действительно нужно, чтобы удовлетворить свою первичную потребность в любви и внимании.

Прежде чем эти молодые люди будут «обнаружены» агентами Вирма, они попадают в дешевые фетиш-студии, порнографические видеостудии и плохие общественные театральные постановки. Любое предложение МОНТ этому «необработанному алмазу» кажется слишком хорошим, чтобы быть правдой. Однако это внимание, которого душа хотела всю свою жизнь. Это также становится побегом из мира, пропитанного смертоносными наркотиками и сексуальным насилием. Хватают латунное кольцо - не зная, что это дверная ручка в ад ав качестве фомора.

МОНТ предлагает многим брошенным обществом охотникам за гламуром и одноразовым чудесам другую жизнь. Они могут поверить, что нашли свой билет обратно к любимой публике. Они слишком поздно узнают, как легко их зависимость от славы приводит их к обреченному существованию. Чтобы добиться успеха и сохранить его надолго, требуется сильный (пусть и неполноценный) дух и интеллект выше среднего. Из таких одноразовых звезд получают мощные и эффективные агенты Вирмов. В некоторых случаях такой фомори может стать достойным соперником один на один с проверенным в боях Гару.

Будь то потрепанный ветеран шоу-бизнеса или наивный новичок, оба типа перспективных фоморов имеют одну удивительную черту. Эти актеры и модели уже существуют в таком состоянии иллюзий и фантазий, что не осознают своего превращения в фоморов до тех пор, пока оно почти не завершится. В то время как их черты превращаются в звериные посмертные маски, даже когда их мышцы и конечности превращаются в окровавленное, пропитанное гноем оружие, они считают себя красивыми и мо-

гущественными. Либо в первый, либо в последний раз, кто-то хочет их. Если это связывает тело и душу с уничтожением Матери-Земли, то так тому и быть.

**Фоморы:** Как опытный пиар-агент, Вирм, похоже, способен превратить прошлое развращение этих одиноких духов в конкретных агентов фомори. В зависимости от прежнего рода занятий новобранца, силы Пентекса подтвердят, что его фомори наделены хорошими способностями.

Например, агент МОНТ соблазнил и преобразовал павшего кинорежиссера. Этот бывший клерк по аренде видео, ставший мега-знаменитостью, когда-то был колоритом месяца и стал притчей во языцех, разжирел на успехе, высосанном из прокисшей тины подбрюшья цивилизации. Он сделал разложение человеческого общества занимательным. Жестокая мякоть его извращенной фантастики упивалась кончиной Гайи. Когда в мусоропровод Голливуда спустился кто-то более отвратительный, все его забыли - кроме МОНТ. Вирм превратил этого фомора в лидера, обученного убивать Гару и хорошо вооруженного мощнейшими Глазами Вирма. Он обладает режиссёрским виденьем до забвения.

В соответствии с этой специфической мутацией, одержимый танцор может отрастить несколько шипастых щупалец из своего позвоночника или раздуть свои раздутые кишки, как гусеницы танка, для большей подвижности. Певец заимствовал мучительный голос Вирма, высасывая сомнительную волю как из несчастного человека, так и из ослабленного Гару.

И, наконец, модель - самый трагический из всех фоморов. Ее ангельская внешность выворачивается наизнанку, а некогда розовая и совершенная плоть покрывается грибком и ядовитыми опухольями. В очень редких случаях модель, ставшая фомором, становится уникальным агентом Вирма. Способная превращаться по желанию на короткие промежутки времени и скрывать свою фоморную отвратительность под прежней гипнотической красотой, она может перемещаться среди детей Гайи и ловить свежее мясо практически незамеченной. Если фомор найдет сопротивляющегося субъекта или если случайно какой-нибудь Гару обнаружит ее злобу, она может вернуться в форму фомора и устроить особое развлечение в стиле Вирма.

Всеми правдами и неправдами МОНТ остается одним из самых эффективных инструментов вербовки Пентекса и Вирма. Используя базовые человеческие слабости амбиций, жадности и зависимости, МОНТ искушает обещаниями нескончаемой славы, материальных благ и первобытной любви. Отчаянно нуждаясь в внимании и признании, которых они никогда не узнают (и, к сожалению, могут не заслужить), фоморы МОНТ становятся самыми преданными агентами Вирма.

## **Царство обмана**

### **(Многопользовательское подземелье)**

**Целевые жертвы:** компьютерные фанатики

**Общественный фасад:** это онлайн-игра, одна из тысяч существующих. Царство обмана — это AberMUD; многопользовательская текстовая игра, в которой вы, игрок, пытаетесь убить злых существ ночи и решить множество онлайн-головоломок.

Вы начинаете игру как воин-новичок и, надеюсь, быстро узнаете способы получения могущественных артефактов и решения сложных квестов. Найдите большой меч, чтобы убить оборотня! Где спрятан кол, чтобы убить вампира в катакомбах? Поиски таинственной Леди Озера! Вскоре вы узнаете, как решать каждую сложную головоломку и получать все более и более мощное оружие. С каждым решением вы также получаете очки для перехода на следующий уровень, пока в конечном итоге не достигнете самого высокого титула игрока: Волшебника.

**Реальная история:** Царство обмана — это AberMUD, основанный на массовой привлекательности онлайн-игр для людей. Он запускается с филиального компьютера IC, и пока игрок развлекается, убивая любое новое существо, попадающееся ему на пути, IC оценивает потенциал клиента и выясняет другую важную информацию, такую как дом игрока и адрес электронной почты.

Царство обмана было создано шесть лет назад в ответ на возросшую доступность в Сети. Его настроила Кацуми Такахаши, теург Стеклоход, через свои офисные компьютеры. Это была еще одна из сотни MUDS, в которые люди могли войти и бездумно играть. IC наблюдали за компанией, и с началом MUD она начала медленно портить базу данных, слегка меняя квесты. Кацуми оказалась втянутой в собственную MUD. Сочетание насилия, к которому она уже привыкла, и новых квестов позволило порочному духу войти и слиться с ее душой. Несколько коротких месяцев спустя она исчезла из своего септа и установила Царство обмана на IC, где она и находится в настоящее время.

Все квесты имеют какое-то отношение к конкретным заданиям для фоморов. Один из самых популярных квестов — поиск Большого меча и использование его для убийства оборотня, терроризирующего маленький городок. Другой квест требует, чтобы игрок убил вампира. Игрок должен медленно учиться на собственном опыте, какие шаги и в каком порядке нужно предпринимать, чтобы решать головоломки, создавая зависимость от игры. Каждый шаг, каждое убийство погружает игрока в игру и в игровой сеттинг. В то время как игрок считает, что MUD избавляет от стресса, а только бессмысленное насилие и веселье, IC постепенно начинают ослаблять решимость игрока, пока он не погружается в игру настолько, что реальность и MUD становятся неразделимы.

После определения уровня приверженности игрока IC усложняют решение уровней. Игрок поднимается по служебной лестнице, убивая всех сверхъестественных существ и становясь невосприимчивым к актам насилия. Наступает финальное испытание, и открывается финальный квест: игрок должен убить пятерых других игроков. В то время как многие находят это забавным и даже забавным, другие останавливаются на этом. Те, кто убивает пять других игроков, получают титул Волшебника и получают дополнительные полномочия, такие как власть над игроками с более низким рейтингом.

Одним из величайших преимуществ Волшебника является Рунический меч, также известный как меч Волшебника. Этот меч можно отдать дру-

гим игрокам, но после того, как он будет передан, меч заставляет владельца убивать всех вокруг, кроме Волшебника. Многие игроки узнают об этом инструменте и действительно попросят его использовать, когда узнают, что им нужно убить еще пятерых игроков. В любое время после достижения Волшебника, Бэйны обмана и скверны находят своих новых хозяев, создавая новых фоморов, многие из которых обладают замечательными компьютерными навыками.

**Фоморы:** Многие люди становятся либо добровольными сотрудниками Пентекса, либо настоящими Архиволшебниками MUD. Другие, более агрессивные игроки, становятся Кровопсами. Игроки находят либо Ооралата, либо Бэйнов Абхорры, либо Ангу, населяющих их душу.

### «Бич курильщиков»

**Целевые жертвы:** эта программа якобы приносит пользу тем, кому не хватает силы воли или дисциплины, чтобы бросить курить самостоятельно. Группа самопомощи, управляемая проектом Илиада из Пентекса, проверяет всех претендентов. Они принимают только тех, кто соответствует определенным критериям: они должны быть одиноки и желательно не иметь близких родственников, они должны уже пытаться бросить курить (и потерпеть неудачу), и они должны быть готовы сниматься в рекламе программы в случае ее успешного завершения. В настоящее время планируется начать новую программу для семейных пар, а также программу для подростков. В последнее время также ведутся разговоры о запуске профилактических программ для дошкольных учреждений и начальных школ, а также о предложении программы отдельным компаниям для использования их сотрудниками.

**Общественный фасад:** Несмотря на довольно высокую стоимость, «Бич курильщиков» является самой популярной новой лечебной программой для заядлых курильщиков. Разработанная для помощи тем, кто потерпел неудачу с никотиновыми пластырями, гипнотерапией или терапией отвращения, программа подчеркивает групповую поддержку и участие в мероприятиях, в которых курение запрещено. Участники посещают кино, вместе обедают в ресторанах для некурящих и выбирают одно или несколько групповых упражнений для здоровья — например, плавание, аэробику и танцы. Вместо того, чтобы изолировать группу, программа Бич курильщиков интегрирует их в текущие мероприятия, в которых участвует широкая публика. Например, вместо того, чтобы проводить свои собственные занятия по аэробике, участники присоединяются к таким занятиям в спортзалах и фитнес-центрах недалеко от дома и в то время, когда позволяет их расписание.

На собраниях участники обсуждают свои трудности и произносят «общественный тост» — стакан безалкогольного виноградного сока, который все выпивают за свой дальнейший успех. Лидер группы, сотрудник Пентекс, произносит с группой короткую напутственную речь, призванную заставить их чувствовать себя хорошо.

Публика считает «Бич курильщиков» чудодейственным средством. Они понимают, что программа делает акцент на веселых занятиях, не зависит от наркотиков или псевдо-психологических сеан-

сов, призванных заставить курильщика почувствовать себя бесхарактерным наркоманом, и до сих пор имеет феноменальный успех. В век программы «12 шагов» это тоже кажется довольно модным. Лучше всего то, что все это кажется безболезненным и больше похоже на клуб одиноких, чем на терапию.

**Реальная история:** «Бич курильщиков» действительно делает то, что заявлено — те, кто завершает программу, больше никогда не курят. Конечно, им это не нужно. На их первой встрече, когда участники выпивают тост за свое обязательство бросить курить, в каждом стакане содержится особый Бэйн, известный как Душитель легких. Участники не знают, что Бэйны проскальзывают внутрь и соединяются с их легкими. Душители легких на самом деле приносят пользу реципиентам, поскольку они изменяют ткани легких, делая их более устойчивыми к дегтям, дыму и всевозможным токсинам, переносимым по воздуху. Однако это приводит к тому, что другие ткани становятся менее устойчивыми к таким вещам, что приводит к более высокой заболеваемости раком кожи, простаты, яичников и толстой кишки. Кроме того, Душители легких выделяют особенно мощную химическую смесь, которая превращается в газ и выбрасывается изо рта и носа хозяина при каждом вдохе. Химическая смесь содержит канцерогены, а также газообразную форму никотина, которая вызывает тягу к потреблению большего количества у тех, кто ее вдыхает — если, конечно, их легкие не защищены Душителями.

Эти невольные фоморы, известные как Слабогрудые (см. главу 2), не испытывают тяги к курению (они получают огромные дозы никотина с еженедельным виноградным соком), но неосознанно распространяют свою прежнюю зависимость и смертоносные газы повсюду, куда бы они ни пошли. И поскольку они выглядят и ведут себя так же, как и все остальные, они ходят во многие места, недоступные другим фоморам, — в клубы здоровья, в секции ресторанов для некурящих, на работу в Американской ассоциации легких — привлекая заботящихся о своем здоровье становятся курильщиками и отравляют их, даже если им удастся сопротивляться желанию. Те, кто в свою очередь перенимают эту привычку, в конечном итоге могут стать кандидатами на участие в программе «Бич курильщиков», которая приносит компании больше денег и начинает цикл заново. Первоначальные носители неизменно умирают в течение пяти лет от какого-либо другого типа рака, но никто никогда не умирает от болезни легких.

**Фоморы:** В настоящее время с помощью этой программы создается только один тип фоморов: Слабогрудые. Поскольку они являются невольными двойниками, Слабогрудые - очень слабые фоморы и обычно имеют мало Сил. Некоторые более агрессивные из них были завербованы в проект Илиада и наделены другими способностями, чтобы посмотреть, как далеко они могут зайти, прежде чем станут явными фоморами и тем самым ограничат свою полезность в качестве лазутчиков. Проводятся эксперименты по усилению Слабогрудых и наделению их способностью сознательно выдыхать смертоносный дым и смертельное количество никотина во время боевых действий. Кого-нибудь угостить сигаретой?





# Глава 5: Низшее общество

*Твой Бог мертв, и всем наплевать  
Если ад существует, увидимся там.  
— Nine Inch Nails, "Heresy"*

*Ах, кончай ныть, педик! Думаешь, что несчастен? Да у тебя нет ни хрена лучше, чем у большинства из нас - кто ты, парень из колледжа, который хотел иметь член побольше, чтобы впечатлять сучек? Гребаный пустозвон из «Положения Х», который трахался не с той телкой или не с той дурью? Что у тебя за душещипательная история, ебанный плакса? Я гарантирую, что здесь есть парни, которые заставят твои худшие кошмары звучать как колыбельные песни. Так что смирись, кексик - ты один из нас, так что привыкай к этому факту.*

*Теперь у тебя нет выбора.*

Общество фоморов не отличается добротой.

Представьте, что вы с самого начала были неудачником; что-то было не так, или пошло не так, настолько, что проело дыру в вашем сердце. Теперь представьте, что в эту дыру заползло и выросло что-то другое, что-то настолько мерзкое, что превратило вас в слугу порчи. Теперь оно всегда там, разъедает вашу поганую душу, давая вам повод для власти за счет вашей человечности.

Не самая радостная мысль, не так ли? Не совсем тот опыт, который призван способствовать доброй воле и веселью.

Фоморы - несчастливые люди. Большинство вымещают свое разочарование и ужас на всех вокруг, включая себе подобных. Общество запятнанных - злобный дарвинизм, неестественный отбор, в котором правят сильнейшие, только для того, чтобы быть съеденными изнутри. Это воплощение Вирма, упорядоченный хаос, стратифицированный по трем группам факторов: членство в Пентексе (или отсутствие такового), личное могущество и мимолетное сходство с нормой.

Очевидно, что запятнанные, созданные Пентексом для Пентекса, имеют все лучшие места в автобусе. «Подержанные» фоморы, развивающиеся из собственной испорченности (или из «игрушек», подброшенных дочерними компаниями Пентекса), занимают более низкое место в этом безумном обществе. Большинство относится к «мягкотелым» (нормальным людям) с завистливым презрением. Причисленный к легиону уродов, фомор держится за счет смекалки, силы или союзников. Любой полученный статус мимолетен - фоморы прокляты на короткую, мучительную жизнь. Что будет после ее окончания - никто не знает.

## Разве мы не люди?

У запятнанных людей есть комплекс идентичности; когда-то они были нормальными, но их человечность была отнята - или отдана - внешней силой, которая пожирает их заживо. Даже те, кто ничего не знает о Бейнах или Вирме, могут почувствовать разницу на каком-то изначальном уровне. Этот распад несколько хуже, чем безумие: это состояние тела, души и разума. Естественно, фоморы не самые уравновешенные люди.

Некоторые справляются со своей потерей, дистанцируясь от человечества, живя и действуя как монстры, которыми они кажутся. Другие придерживаются противоположного подхода; они входят в состояние глубокого отрицания, в котором абсолютно все в порядке — они такие же нормальные, как и все остальные. Их плоть может отходить горстями, их глаза могут кровоточить, их выделения могут плавить тротуар, когда они идут, но это не значит, что все в порядке, это просто очень сильная простуда. Их друзья из Пентекса найдут лекарство, и все будет хорошо.

### Фоморы и «нормальные» люди

Хотя большинство компаний Пентекса смешивают людей и фоморов в своих первых командах, обе стороны отдают предпочтение себе подобным, а не «мутантам» или «мягкотельным». Большинство незапятнанных людей боятся своих товарищей на инстинктивном уровне, который связан не столько с плохими привычками и гигиеной фоморов (хотя эти вещи тоже имеют значение), сколько с первобытным страхом перед уродством. Большинство фоморов втайне считают себя хуже своих «нормальных» союзников, но компенсируют это своими впечатляющими способностями и чувством превосходства. Таким образом, ни одна из сторон по-настоящему не понимает — и даже не пытается понять — другую.

Это не значит, что все такие отношения натянуты; большинство Первых Команд обретают товарищество на поле боя — или умирают — независимо от того, насколько «нормальными» могут быть их члены. Менее активные группы все еще взаимодействуют, а иногда даже заводят друзей за границами, зараженными Бэйном. Между запятнанными и обычными людьми возникают близкие дружеские отношения и даже романы, хотя такие связи редко бывают долгими - ведь фоморы обречены. Такие отношения наиболее распространены среди людей и обычных фоморов, хотя, учитывая извращения некоторых сотрудников Пентекса, все возможно.

В целом, однако, фоморы и незапятнанные люди держатся друг от друга на расстоянии. Такая изоляция - лишь еще одна грань Вирма: она порождает предрассудки, одиночество и ярость, которая сопровождает и то, и другое.

### «Статус нормальности»

Отчаявшись обрести нормальность, некоторые фоморы оценивают свою ценность по тому, насколько хорошо они могут выдать себя за человека - или даже лучше, чем за человека. Искусители печально известны своим тщеславием, но другие фоморы, кажущиеся нормальными, тоже играют в эту игру. Эти люди часто устанавливают иерархию относительно того, насколько человечным — или нечеловечным — выглядит тот или иной фомор. Чем «нормальнее» он выглядит, тем

больше его уважают. В некоторых компаниях действительно отвратительные уроды подвергаются полному остракизму — ведь они грубые, изуродованные кляксы, совсем не похожие на нормальных людей. Более уродливые могут протестовать сколько угодно (иногда разрывая своих более «нормальных» кузенов на части), но все равно принимают это осуждение, потому что чувствуют себя уродами, и вопреки себе принимают более привлекательных фоморов в качестве своих лидеров. Для многих мутантов сила, которой они могут обладать, не может компенсировать утраченную человечность.

### «Статус силы»

В противоположность нормальности, статус силы измеряет грубую физическую мощь фомора — его фактор «я могу надрать тебе задницу». Эта форма уважения, особенно распространенная в штурмовых группах Первого отряда, исходит от причудливых Сил, таких как Паутина, Шкура Вирма, Вредоносное дыхание, Мега-сила — все, что делает фомора «превышающим возможности обычного человека», тем больше уважения он вызывает. Естественно, такая слава недолговечна; Скверна, которая приходит с возмутительной Силой, вскоре превращает фомора в грудку разумной протоплазмы.

Независимо от того, что уважает данный фомор, каждый из них несет в себе печаль и гнев, которые мало кто из людей когда-либо испытывал. Пентекс знает, как использовать эту ярость с пользой. Демонизируя протестующих, власти, Гару и других противников, боссы Пентекса доводят ненависть своих фоморов до почти психотической степени. Отвлекая таким образом их внимание, руководство держит в узде своих специально созданных уродов, дает им цель для их агрессии и ускоряет их разложение. Нестандартная психика большинства фоморов позволяет Пентексу кормить их абсурдной пропагандой и ожидать, что она сработает.

## Пентекс

*Сильнейшим оплотом капиталистической системы является невежество ее жертв.*

— Адольф Фишер

*Сколько свобод нам нужно, чтобы быть свободными?*

— Заголовок USA Today

В своем извращенном виде Пентекс и его различные подразделения служат для фоморов домом, семьей и целью. Таким образом, те запятнанные люди, которые работают на корпорацию напрямую, имеют преимущество перед теми, кто не работает. Некоторые из них имеют определенный статус и сопутствующие удобства; другие наслаждаются этой новой «семьей» больше, чем теми, кого они оставили. Даже самые бедные фоморы получают стипендию, жилые помещения и все комиксы, видеоигры, фильмы и доступ к музыке, которые они могут выдержать. Пентекс заботится о своих.

### Вербовка

Прикосновение порчи исходит из многих источников; некоторые из них личные, но многие исходят из грязных лабораторий дочерних компаний Пентекса. Многие новобранцы компании начинали как изгои — невинные жертвы, человеческие сотрудники Пентекса, и люди, чье личное зло или гнилая удача привели к их одержимости.

Некоторые индивиды начинают как обычные сотрудники. Руководство Пентекса печально известно

тем, что «улучшает» людей-членов своих Первых команд, и многие простые рабочие находят свой путь в «специальные программы» всякий раз, когда Илиаде нужны добровольцы. Довольно много рабочих зарабатывают себе на жизнь, тесно контактируя с порчей Вирма, «несчастными случаями на производстве» и собственными недостатками. В любом случае, те, кто начал работать с Пентексом, обычно остаются верными своим работодателям.

Другим распространенным источником рабочей силы Пентекса (кроме Илиады) является количество продукции, зараженной Бэйном, которую корпорация извергает по всему промышленно развитому миру. Хотя многие одержимые товары не обладают полным эффектом (в противном случае мир был бы полон фоморов), достаточное количество Бэйнов берет на себя командование своими хозяевами, чтобы обеспечить небольшой, но постоянный приток новых рекрутов. Многие такие Бэйны несут маячки, за которыми могут следить духовно настроенные сотрудники, когда фомор появляется «в сети». Эти следопыты возглавляют поисковую группу Пентекса (см. ниже), чтобы поймать нового фомора, забрать его домой и внушить ему новый образ жизни.

После преобразования фомор Пентекса привлекает к себе большое внимание; для некоторых внезапная забота и сочувствие (даже если оно наигранное) — это все, что ему нужно, чтобы оставаться верным своим новым «друзьям». Как вы понимаете, смена полярностей Бэйном чертовски травматична. Мужчина или женщина, подвергшиеся жестокому обращению таким образом, часто цепляются за первую поддержку, которая попадает им на пути. Оттуда вербовщики кормят новичка постоянной диетой пропаганды, обещая излечение, потакая темнейшим похотям нового фомора. Благодаря наградам, общению и наказаниям формируется связь с Пентексом.

### *Лакомства*

Многие «новобранцы» являются выходцами из низших слоев общества - бедных домов, неблагополучных общин, психиатрических больниц и самих улиц. Для них Пентекс обеспечивает более комфортную жизнь, чем тюрьма или благотворительность; большинство из них уже привыкли к другому обращению. В Пентексе они получают нормальное питание (даже если это питание осквернено), сравнительно роскошные квартиры или бараки (даже если эти помещения прослушиваются) и достаточно скучных развлечений, чтобы они были счастливы (даже если эти развлечения пропагандистские - в конце концов, разве большинство видов коммерческих развлечений не содержат в себе повестку дня?) Для большинства фоморов Пентекса это значительное улучшение, поэтому они не задаются вопросом об чем-то большем.

К особым угощениям относятся продвижения по службе (см. «Ранг» ниже), финансовые поощрения и особые привилегии, такие как спорт, экскурсии или радостная возможность пустить все к черту. Самые гнусные награды Пентекса — «загулы по магазинам» и «часы посещения» — выпускают благодарных фоморов на невольных гостей, приведенных в казармы для развлечения войск. Такие гости, как вы понимаете, редко выживают после ночных гуляний.

### *Наказания*

Время от времени возникают диссиденты; с этими ребятами обращаются довольно жестко. Коллективные наказания, когда группа делает выговор одному или двум людям, являются первой и наиболее распространенной формой ученичества. Эти групповые избиения - часто называемые «душевыми собраниями», «охотой на кроликов» и «вечеринками в сапогах» - обычно натравливают нарушителя(ей) на своих товарищей по команде в поединках, охоте или перчатках. Такие наказания обычно болезненны, даже калечат, но не смертельны. Пентекс не хочет тратить свое драгоценное пушечное мясо - пока.

Если преступник не усвоил урок или совершил какое-то преступление, которое нельзя исправить простым избиением, его могут отправить в секцию С — экспериментальные лаборатории. Здесь техники «Илиады» вводят новых Бэйнов в организмы фоморов и записывают происходящее. Эти мучительные процедуры иногда приводят к тому, что фомор остывает - и, возможно, становится более сильным. Однако чаще всего поход в Секцию С приводит к долгой и ужасной смерти.

Мертвых фоморов часто перемалывают в мульчу и используют для отравления земли. Некоторые базы работают с ограниченными доходами или их средства отвлекаются жадными директорами. Эти группы используют мертвых фоморов в качестве еды в своих столовых. Некоторые даже продают продукты контролируемым Пентексом сетям быстрого питания. Вы когда-нибудь задумывались, что такое «мясные субпродукты»?

### *Ранг*

Ранг — самый очевидный признак благосклонности Пентекса. Те, кто делает великие дела для мегакорпорации, получают соответствующее вознаграждение. Награждая фомора значком, званием и повышением жалованья, высшее руководство вдохновляет его на большие дела, большую лояльность и большее тщеславие. В конце концов, успех любого фомора недолговечен, но зачем сообщать об этом бедному лоху? Пусть он думает, что у него есть шанс продвинуться вперед, заводите его и смотрите, как он уходит. Что касается начальства Пентекса, то все, что мотивирует сотрудника работать усерднее, стоит того, чтобы дать какому-нибудь болвану звание.

### *Методы продвижения*

Любой в Пентексе может занимать ранг. Фоморы из-за своей изоляции более заинтересованы в продвижении по службе, чем многие сотрудники корпорации. Обычные тактики - подкуп, соблазнение, хорошо расположенные друзья и т. д. - работают лучше для «мягкотелых», чем для мутантов, поэтому прямой подход часто оказывается наиболее эффективным.

Официально продвижение в Пентексе основано на убийствах, хитрости и порче. Сильный, умный или глупый фомор, способный убить множество врагов, особенно Гару, получает повышение в глазах Пентекса. В дополнение к стимулу, который дает такое звание, компания делает ставку на то, что часть опыта запятнавшего себя фомора перейдет к его подчиненным. Хитрость отражает способность сотрудника перехитрить или провести своих врагов и соперников как внутри компании, так и за ее пределами. Фомор, доста-

точно умный, чтобы вонзить нож в чью-то спину, считается активом Корпорации Вирма; титул также даст ему достаточную известность, чтобы за ним наблюдали более внимательно, чем за рядовыми. Порча измеряет способность работника испортить окружающий мир либо с помощью скрытого влияния, либо с помощью открытой тактики подсечки и поджога. Пентекс, конечно, всегда готов поставить деструктивных личностей туда, где их таланты будут наиболее полезны.

Продвижение по службе касается любого сотрудника компании; фоморы просто получают от этого больше, чем обычные люди. Поскольку очень немногие фоморы живут вне корпорации, статус в Пентексе - самое выгодное, о чем многие из них могут подумать. Совет директоров знает об этом и подчеркивает важность продвижения по службе для всех руководителей компании. Большинство руководителей, в свою очередь, добились своего благодаря благосклонности фоморов, и это приводит к «неофициальному» методу продвижения - поддержке победителя.

Политика Пентекса делает Уолл-стрит похожим на детский сад. В корпорации Вирма любой, у кого есть хоть капля мотивации (или самосохранения, если уж на то пошло), хочет какого-то статуса. Как говорится, гвоздь, который торчит, - это гвоздь, который забивают; когда молоток приближается, всегда полезно иметь свой собственный молоток. Таким образом, у мудрого альпиниста будет несколько друзей среди фоморов компании. Фактор запугивания человека-правой руки, которого рвет кислотой, придает фразе «энергетический обед» совершенно новое измерение.

Мудрые фоморы работают телохранителями, убийцами, силовиками, шпионами, курьерами и диверсантами руководителей и ученых Пентекса. Те, кто принадлежит к военному крылу, достаточно способны командовать собой, хотя такие офицеры обычно окружают себя небольшой армией верных (пусть и тупоголовых) «лейтенантов». Работая на честолюбивого босса, фомор, который просто хочет вкусностей без хлопот, может хорошо зарабатывать, выполняя случайные неприятные задачи и оставаясь в запасе на случай неприятностей.

Сделав себя необходимыми, большинство фоморов надеются получить доступ к Святому Граалю своего существования - лекарству или, по крайней мере, нейтрализации пожирающей их болезни. Такого не существует, но испорченные не знают об этом. Такого лекарства не существует, но запятнанные не знают об этом. Разглагольствуя о возможности получить власть без затрат, совет директоров поддерживает мотивацию и бдительность Пентекса и его фоморов.

### Ранги Пентекса

Военный	Научный	Исполнительный
Рекрут	Специалист	Клерк
Рядовой	Белый уровень	Помощник
Сержант / Лейтенант	Зеленый уровень	Ассистент
Капитан	Синий уровень	Руководитель
Майор	Желтый уровень	Менеджер
Генерал	Красный уровень	Директор

### Подразделения

Ранг в Пентексе — вещь непостоянная; он редко пересекается между тремя подразделениями корпорации — военным, корпоративным и научным крылом. Когда вы не в своей тарелке, обычно не стоит переходить границы дозволенного.

«Ты можешь быть настоящей задницей в корпусе, - любит говорить руководительница Кэтрин Снодграсс в миссии Амазонки, - но я решаю, куда тебе идти и когда - и будут ли тебя кормить!»

Каждый филиал имеет свой ранг и структуру власти; посторонним предоставляются некоторые поблажки, если они имеют статус, но высокомерный улюбок обнаружит, что барьеры, о существовании которых он и не подозревал, возникают перед ним каждый раз, когда он имеет дело с другим филиалом. Некоторые из них будут бюрократическими, но многие будут более постоянными. Назойливый руководитель может исчезнуть посреди ночи (несомненно, убитый лазутчиками Гару), сержант Дерьмоголовый может оказаться без столь необходимого подкрепления, а ученый, выдающий некачественное оборудование или подделывающий отчеты о проделанной работе, может оказаться запертым в комнате с мутантами, которых она помогла создать...

Верхние чины большинства подразделений состоят из обычных людей, сверхъестественных существ (вампиров, магов и бродячих оборотней) или одаренных Вирмом. Фоморы знают истинное значение стеклянного потолка; даже если у вас есть все нужные друзья, ваша жизнь слишком коротка, чтобы добиться больших успехов. Большинство фоморов могут одновременно работать только в одном подразделении. Разделение ваших усилий между проектами дает вашим соперникам достаточно места, чтобы вонзить нож — в буквальном смысле или как-то иначе — между вашими лопатками. Короткая продолжительность жизни большинства фоморов оставляет мало времени для продвижения в нескольких подразделениях; некоторые безжалостные и преданные люди все равно добились таких достижений - в конце концов, действительно извращенный фомор мало что может сделать за стенами Пентекса, так почему бы не пойти на это? Очевидные ограничения никогда не остановят фомора, достаточно амбициозного, чтобы попробовать...

### Вера в Вирма

Другая, менее очевидная форма статуса предполагает служение самому Вирму в любом из его воплощений. В то время как многие фоморы понятия не имеют, чему они служат, некоторые знают; те, кто осознают первобытную природу своих сил, часто принимают своего создателя с религиозным рвением, надеясь заслужить безумную благосклонность, когда Вирм наконец победит.

Большинство поклоняющихся Вирму держатся вместе с Танцорами Черной Спирали. Пыл их товарищей ослабевает, и они постигают знания своего испорченного создателя. Фоморы, которые следуют за Вирмом — либо как единое целое, либо как один из многих Вирмов Позыва — часто проявляют величайшее уважение к Танцорам. Для них падшие Гару — новые Избранные, элитная стража безумия. Фоморы, демонстрирующие некоторый знак благосклонности Вирма (см. Достоинства: Стигмата Вирма в Главе 1), рассматриваются как божественные связи со своим богом, и с ними обрача-

ются соответственно. Хотя таким образом немногие достигают ранга в Пентексе, все, что могут дать им служители — от новых жертв до наличных денег и плотских удовольствий — принадлежит им по их просьбе.

Некоторые преданные слуги поклоняются Вирму с нечестивым ликованием, обезображивая себя и прорывая себе путь через любую форму невинности, которую они решили осквернить. Некоторые фоморы на самом деле начинают как человеческие фанатики Вирма, «вознагражденные» за свою преданность. Такие темные ученики светятся черным светом для Гару, использующих Дар Чутье Вирма, и поэтому редко проживают достаточно долго, чтобы сохранить постоянную силу. Однако пока они живы, эти фанатики оставляют на Гайе пятно, на стирание которого могут уйти годы или даже десятилетия.

### **Первые команды**

*Еще один чудесный день в Корпусе!*

— Сержант. Эйпон, Инопланетяне

Наиболее очевидные возможности для фомора связаны с военными первыми отрядами. Многие мутанты созданы для боевого дежурства и получают специальную подготовку, снаряжение и привилегии в воинских званиях. Обязанности в первой команде хороши для фоморов: они дают им престиж, цель и шанс выплеснуть свою ненависть на мир в целом, без последствий и ограничений. Пентекс трубит об этих льготах своим «специальным новобранцам» и предоставляет большие зарплаты, медицинское обслуживание и другие блага (см. выше) тем, кто вступает в корпус. (Корпорации Вирма менее открыто говорят о шансах фоморов быть разорванным на части разъяренным оборотнем, но ведь никто больше не верит в честную рекламу.)

Пентекс — это корпорация, а не армия; большинство дочерних компаний содержат от одного до двух взводов первой команды для обеспечения безопасности и устранения неполадок. Однако в крупных или действительно важных проектах, таких как исследовательские центры и заводы по вырубке лесов, задействованы небольшие армии людей и фоморов. Хотя некоторые Первые команды включают Танцоров Черной Спирали, злых вампиров и даже испорченных магов, большинство фоморов избегают этих безумных товарищей в таких тесных контактах. В конце концов, кто захочет доверять гребаному трупу за спиной?

Отдел Приобретений (см. **Книгу Вирма**, Главу 2) больше всего использует Первые команды, но каждое подразделение нанимает этих агентов хаоса. Связи с общественностью используют манипуляторов, чтобы завоевать людей и крошечные хирургические ударные группы, когда убеждение терпит неудачу. Координация проектов использует Первые команды в качестве исполнителей, когда амбициозные или мятежные компании отказываются от плана Омега вне графика. Особые проекты в первую очередь создают мутантов и нанимают некоторых из них для обеспечения безопасности лабораторий или «секретных миссий». Последние обычно включают шпионскую работу или наказание активистов-экологов. «Удивительно, — говорит доктор фон Хаузер из компании Исследования Эзопа, — как быстро расходятся демонстранты в защиту прав животных, когда некоторых из них убивают во сне». Некоторые ученые нанимают людей, чтобы присматривать за объектами, где



содержатся испорченные или ужасно мутировавшие фоморы, но это обычно считается неразумным; фомор не обязательно должен быть Эйнштейном, чтобы установить связь между своим собственным состоянием и мерзостями, которые он помогает сдерживать.

Дисциплина внутри корпуса сурова, как и обучение, которое получают эти мутанты. Постоянный поток пропаганды подкрепляет идею о превосходстве Первых команд над всеми другими гражданскими или военными подразделениями. В то же время шустрый солдат Первой команды знает, откуда берется его снаряжение и задания, и относится к другим подразделениям с натянутой вежливостью. Хотя большинство фоморов в глубине души знают, что они пушечное мясо, каждый из них считает, что его или ее команда лучше всего справляется с данной ситуацией. С помощью тонкого промывания мозгов, менее тонкого запугивания и щедрых бонусов (на которые мало кто из Первой команды доживает долго), офицеры Пентекса, зачастую люди, держат войска в узде. Зеркала, очевидно, чертовски редки в помещениях Первой команды.

### **Размеры команд**

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| • <b>Базовая команда:</b> | 5 человек, руководит сержант                                  |
| • <b>Взвод:</b>           | 20 солдат (4 команды), руководит лейтенант                    |
| • <b>Рота:</b>            | 80 солдат (4 взвода), руководит капитан                       |
| • <b>Батальон:</b>        | 160 солдат (2 роты + Взвод командования), руководит полковник |

### **Жизнь в Первой команде**

Военная жизнь зависит от места службы и назначения Первой команды: штурмовая команда в Амазонке, по необходимости, будет работать в условиях строгой дисциплины, постоянных тренировок и готовности к бою. А вот поисковая команда в центре города может жить в роскошных казармах, не занимаясь ничем более напряженным, чем периодические обыски и задержания и караульная служба. («Черт, эти нарушители на вкус хороши»).

Как правило, члены Первой команды (как люди, так и фоморы) просыпаются в заранее определенное время, завтракают, посещают сеансы пропаганды, занимаются спортом, тренируются с оружием, способностями и тактикой, обедают, занимаются хозяйством или выполняют обязанности, тренируются еще немного, ужинают, засыпают под какую-нибудь пропаганду или утомительные развлечения, ложатся спать, а на следующий день все повторяется сначала. Распорядок меняется в зависимости от должности, места службы и командира, но остается неизменным, как и любой военный режим.

### **Штурмовые группы**

Штурмовые группы Пентекса отбираются за их способность наносить урон, они обрушивают ультранасилие на любую цель, которую укажет их командир. Немногие «мягкотелые» достаточно выносливы - или достаточно психопатичны - чтобы служить в таких командах. Самые извращенные фоморы часто оказываются здесь, вымещая свою агрессию с помощью огневой мощи и порчи.

Дисциплина в таких группах, как правило, жесткая; ошибка может стоить цели и жизни. Вознаграждение тоже довольно щедрое, чтобы компенсировать риск. Штурмовые группы получают лучшее оружие и наибольшую свободу действий, когда их вызывают в атаку. Их смертность высока, но и моральный дух команды обычно остается высоким. Эти фоморы считают себя самыми плохими из плохих и часто действуют соответственно.

Штурмовые отряды часто действуют на спорных территориях - на фронте Амазонки, во внутренних городах, в местах особого захвата и в районах, подозреваемых в активной деятельности Гару. Небольшие огневые группы работают в качестве охранников и силовиков для руководителей Пентекса и баз проектов, но настоящие тяжеловесы отправляются на места сражений, где их сила и свирепость могут быть использованы с пользой.

### **Команды рейнджеров**

Члены команды рейнджеров, которых выбирают за ум, а не за жестокость, разведывают проблемные зоны на предмет присутствия врага, охотятся на нелегальных фоморов, исследуют новые компании на предмет возможности захвата, работают телохранителями и патрулируют отдаленные проекты Пентекса. Члены команды тренируются в ведении специализированных боевых действий, выживании и слежении, сборе информации и допросах, поддерживают высокий боевой дух и получают наилучшие общие преимущества среди всех типов Первых команд.

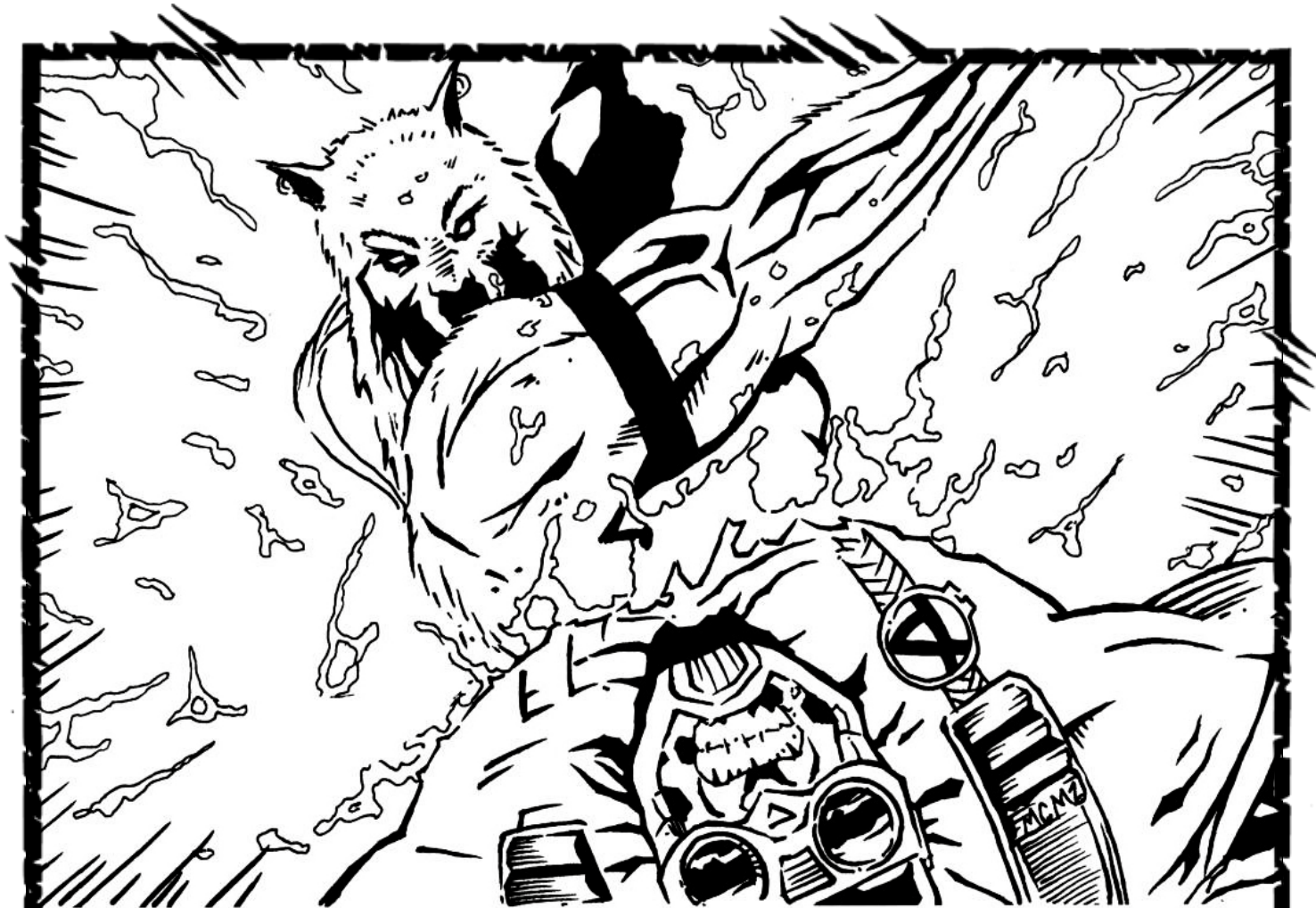
Хотя фоморы доминируют в командах рейнджеров, такие группы более «дружелюбны» к людям, чем безумные штурмовые команды. Мутанты в командах рейнджеров часто используют более хитрые способности, чем кислотная рвота или бронированная кожа. Большинство команд имеют при себе разнообразное стрелковое оружие и держат одного тяжелооруженного члена для подстраховки на случай необходимости. В первых командах рейнджерам, как правило, приходится легче, чем остальным: смертность в бою довольно низкая, дисциплина более щадящая, а товарищество более существенное. Руководители предпочитают иметь дело с уравновешенными разведчиками, а не возиться со вспомогательным или штурмовым персоналом.

### **Команды поддержки**

Эти группы смягчают или зачищают спорные территории, либо путем саботажа, подрыва, проникновения или убийства, а также обеспечивают прикрытие, связь, снабжение и информацию для войск на местах, если это необходимо. В таких зонах боевых действий, как Амазонка, группы поддержки работают в качестве курьеров, техников и специалистов. В более мирных операциях они шпионят, соблазняют и подрывают цели внутри и за пределами Пентекса.

Обязанности группы поддержки охватывают множество областей; некоторые члены группы специализируются на проникновении и уловках, в то время как другие превосходят их в скрытом уничтожении. Самые низкие чины вспомогательного персонала убирают за своими товарищами, поддерживая безопасность Пентекса и находя подходящие места для захоронения тел. Фоморы (и «мягкотелые»), которые слишком часто выводят из себя своих начальников, могут оказаться в группе поддержки.

Большинство членов группы поддержки действуют самостоятельно или без особого надзора. Мораль-



ный дух (и выживаемость) в этих командах варьируется в зависимости от назначения; хранители явно возмущены своим жалким положением и при любой возможности делают свой гнев проблемой других людей. Команды проникновения считают себя самыми гламурными среди запятнанных; многие из них со временем становятся невыносимо самодовольными или болезненно скрытными. Техники и специалисты ведут себя настолько нормально, насколько можно ожидать от фоморов, и часто выступают в роли посредников между боссами команд и их более угрюмыми товарищами. Льготы и статус обычно ниже, чем у членов штурмовой группы, но вспомогательный персонал, как правило, живет дольше.

### *Поисковые команды*

«Поисковики - кучка педиков!» - примерно так звучит отвращение других команд к этим специалистам. Несмотря на это, эти отряды, занимающиеся преимущественно похищением людей, поддерживают проект Илиада перспективными кадрами. Их работа заключается в том, чтобы отслеживать, захватывать и индоктринировать новых «диких» фоморов в ряды Пентекса. Это не всегда так просто, как кажется.

Этих солдат обучают психологии, боевым искусствам, скрытности и слежке, а также оснащают бессмертным оружием и средствами усмирения - наркотиками, газами, специальными транспортными средствами, устройствами наблюдения и фетишами. Платят им мало, но шансы на выживание у них выше, чем у большинства. Поисковики тяготеют к «мягкой» службе, и другие команды относятся к ним с презрением. Несмотря на это, этим коман-

дам приходится противостоять безумным «диким» фоморам, обычным законникам и случайным Гару, а также наблюдать за собственным проклятием. Разнести все на куски проще, чем отслеживать себе подобных и предавать их пыткам. Многие поисковики-фоморы либо ломаются, либо развивают в себе превосходство, которое убивает их, когда они слишком часто пересекаются со штурмовиками...

### *Ученые*

По большей части, фрикам не рады в научном отделе. Во-первых, исследования там проводятся слишком близко к комфорту; даже если фомор не возражает против того, чтобы тратить свое время на создание таких же монстров, как он сам, его коллеги будут, скажем так, не слишком доверять его очевидному здравому смыслу. Тем не менее, лазутчики и прочие проныры время от времени проникают в научный отдел.

Большинство фоморов, работающих в научном отделе, выступают в роли телохранителей для исследователей-людей. За этими сотрудниками ведется пристальное наблюдение, что часто вызывает недовольство со стороны запятнанного. Несколько безобидных мутантов маскируются под людей, чтобы доставить неприятности, собрать информацию, следить за определенными людьми или просто удовлетворить собственное любопытство или фетиши. Те, кто так поступает, обнаруживают, насколько презираем их вид среди тех, кто их создает.

Шутки про фриков. Карикатуры на фоморов. Враждебные сплетни, презрение и голый страх. Таковы призы фоморов, которые пробираются в чистые залы науки Пентекса. Если лазутчика обнару-



жат, его поймают и отправят в секцию С (см. ниже); если же он сохраняет свою тайну, отвращение, с которым «мягкотелые» смотрят на своих подопечных («На самом деле это не более чем подопытные животные»), доведет большинство шпионов до убийства или чего похуже.

Несмотря на это, некоторые редкие фоморы открыто работают в научных лабораториях. Хотя такие исследователи, которых уважают и боятся за их врожденные знания, помогают разрабатывать отравленные Бэйном продукты, которые распространяют компании Пентекса, игра в ученого, прикованного к лаборатории, была бы скучным занятием.

### Секция С

Название подразделения Пентекса для «отходов производства» может быть чьей-то злой шуткой. Больше похоже на общую фразу, чем на реальный отдел, Секция С описывает запертые преисподнии, где заканчивают свои дни самые извращенные фоморы. Уродов, слишком слабоумных, деформированных или больных, чтобы быть полезными, загоняют в подземелья Секции С, где за ними следят самые бессердечные ученые со времен нацистских медицинских лагерей. Там эти безумные врачи проводят эксперименты, слишком ужасные для описания, документируя факторы устойчивости, пороги одержимости Бэйном, скрещивание, восприимчивость к боли и другие интересные темы. Результаты попадают на заседания по планированию «Илиады», в дизайн оборудования, в исследования и разработки, а также в частные коллекции порнографии самых больных руководителей компании.

Большинство фоморов знают о Секции С скорее по репутации, чем благодаря контактам. Немногие ученые настолько глупы, чтобы нанимать фоморов на объекты Секции С, но время от времени особо садистский мутант занимает должность в одном из них. Эти психопаты разжигают своих внутренних демонов, мучая себе подобных, не обращая внимания на то, что рано или поздно они последуют за своими жертвами на стол мучителя.

### Проект Одиссея

Хотя большинство испытуемых в рамках проекта Одиссея (см. **Книгу Вирма**, стр. 34) - не мутировавшие медиумы, некоторые дары Бейна воздействуют на разум, а не на тело. Многие исследователи не видят разницы. Таким образом, так называемый «экстрасенс», работающий в Пентексе, может оказаться замаскированным фомором. До тех пор, пока его способности и порча остаются в тайне, этот сотрудник-экстрасенс может продвигаться в корпоративных рядах дальше, чем должен быть способен продвигаться фриг.

Большинство экстрасенсов-фоморов, если они даже осознают, кто они на самом деле, будут притворяться нормальными до тех пор, пока это возможно. Если во время такого маскарада ваше прикрытие будет раскрыто, это может оказаться фатальным. Некоторые субъекты проекта Одиссея, однако, никогда не принимают того, что произошло. («Что значит, в меня вселился злой дух? Очнись, придурок, на дворе 20-й век!»). Осознание правды может быть даже довольно травматичным, особенно если оно связано с червями, слабоумием или отвалившимися кусками плоти.

## Исполнители

Немногие фоморы присоединяются к исполнительной власти, если только они не могут сойти за человека. Ни один руководитель Пентекса не хочет, чтобы продукт их извращенной повестки дня работал в соседнем офисе — кто знает, что он может подсыпать вам в кофе, какие новости он может слить или каких «друзей» он может привести из отдела специальных проектов?

Естественно, руководители-люди тайком протаскивают союзников-фоморов в конкурирующие отделы и компании, чтобы проникнуть, нарушить работу и убить выбранные цели. Никто никогда не думает, что это может случиться с ними... Некоторые фоморы с очень слабой силой Вирма пробираются внутрь и время от времени пробираются сквозь иерархию, не раскрывая своих талантов - по крайней мере, никому из живущих. Таким образом, в то время как «официальные» должности, занимаемые фоморами в Пентексе, почти не существуют, по исполнительным залам ходит больше мутантов, чем кто-либо хочет признать.

Фоморы с умственными способностями или тонкими физическими способностями лучше всего работают среди исполнительной власти. Несколько хорошо подобранных деформированных могут по-

дорвать всю компанию. Некоторые руководители нанимают невоенных силовиков с более явными проявлениями одержимости, но только дурак подпустит их слишком близко. Таким образом, исполнительные возможности для фоморов встречаются редко, но не невозможно.

## Фоморы вне Пентекса

Корпорация Вирм не занимает весь рынок фоморов. Бейны получают контроль над множеством людей, которые никогда не видели лаборатории Илиады. Некоторых из этих «диких» фоморов собирают команды по поиску; другие попадают в лаборатории Пентекса благодаря своего рода извращенному «инстинкту наведения»; третьи живут сами по себе или в небольших общинах, не подозревая о существовании Пентекса.

Хотя они имеют много общего со своими выращенными в промышленности братьями, большинству «диких» фоморов не хватает согласованности, товарищества или цели. Многие просто переходят от жертвы к жертве, пока либо не развалятся, либо не встретят врага сильнее, чем они есть. Детали таких «свободных агентов» оставлены на усмотрение Рассказчика и ее игроков — возможностей слишком много, чтобы их исследовать.





Anson 95



# Глава 6: Повествование

*Пригнись пред тем, кому служишь.  
Ты получишь то, что заслуживаешь.*  
— Nine Inch Nails, “Head Like a Hole”

## **Ведение хроники для Фоморов**

*Я был совсем опустошён, безработный и в депрессии.*

*Это так подрывало душевные силы, когда я дрейфовал из города в город...*

*Такое чувство, что всем всё равно, жив я или мёртв.*

*Поэтому, может, мне попробовать немного оживить свою жизнь?*

— Judas Priest, «Нарушая закон»

Иногда это забавный перерыв, чтобы немного поиграть в плохих парней. Не оборотни (хотя большинство из них скорее выпотрошат человека, чем заговорят с ним), а отродья Вирма, от которых тошнит даже Гару. Одним из преимуществ ролевых игр является возможность противостоять тем вещам внутри себя, которые мы не можем — и не должны — разыгрывать в реальной жизни. Время от времени играя злодеев, мы «держим аллигаторов накормленными», как говорит Стивен Кинг, и позволяем тьме играть на короткое время, прежде чем вернуть ее на место.

(При этом давайте не будем забывать, что фоморы - это запятнанные Вирмом неудачники, с которыми обращаются как с мусором и которым суждено умереть. Они не очень-то хороши, и мы предлагаем их вам в качестве развлечения, а не примера для подражания. Для справки: любой, кто действительно хочет стать фомором, - большой щенок, которого нужно усыпить.)

Хроники о фоморах будут неприятными, жестокими и короткими. Вы, конечно, можете запустить фарсовую комедию с этими отродьями Вирма, но юмор будет иметь очень болезненный край, даже если персонажи не используют ничего более смертоносного, чем пироги с банановым кремом. Тем не менее, игра, в которой есть бесконечные экзистенциальные стенания о потерянных душах и серой морали, быстро надоедает и в любом случае не очень подходит для фоморов. Фоморы интуитивны, а не интеллектуальны, и реагируют на свое состояние на уровне кишечника. Такие простые страсти могут быть очень забавными в правильном контексте.

## **Цель труппы**

К счастью для Рассказчика, сгруппировать фоморов для достижения общей цели несложно, особенно если все они работают на Пентекс (см. Главу 5). Независимо от того, работают ли они в качестве Первой команды, подразделения по проникновению, стаи Странноногов или недовольной группы отверженных, персонажи игроков будут иметь общее происхождение, цели и одинаково искаженную перспективу.

Что объединило группу? Вышли ли они из одной партии Илиады? Являются ли они Первой командой с определенной целью или командой устранения неполадок с разными талантами? Есть ли у них общая сила или они подружились во время задания? Являются ли они мошенниками, и если Пентекс знает о них? Любой из этих вопросов может послужить поводом для начала вашей хроники.

Хитрость здесь в том, чтобы не стать предсказуемым. «Ваш капитан отдает вам приказ атаковать того-то и того-то» может стать таким же хромым, как «Вы все заходите в этот бар, смотрите и...». Заранее решите, кто является друзьями, врагами, начальством и предпочтительными целями группы. Это будет иметь большое значение для выяснения историй для запуска. Первая команда, лидер которой нажил врага в разделе заданий, находится в одной лодке, независимо от действий отдельных членов. Точно так же у группы проникновения с союзником-вампиром одни двери будут открыты, а другие заперты на замки, чего группа без таких друзей никогда не увидит.

Большинство хроник фоморов будут короткими, хотя бы по одной причине, кроме истощения. Имея короткую продолжительность жизни, испорченные принимают близко к сердцу все отношения. Каждая связь, которая связывает труппу фоморов — хорошая или плохая — будет иметь немедленный эффект.

## **Смерть**

Персонажи фоморы умрут. Это данность. Как только ваши игроки это поймут, вся труппа может сойти с ума. Хорошо отточенное чувство смертности может творить чудеса с игровой группой — без «призовых персонажей», которых нужно защищать, и без долгосрочных «уровней», которые нужно достичь, вы все можете с радостью совершить самоубийство своих персонажей в произвольной форме.

Высоты мелодраматической странности, которых может достичь хроника фоморов, уравнивают серьезность обычных игр. Удовольствие заключается не в том, чтобы подняться по лестнице, а в том, чтобы максимально использовать падение вниз.

## **Человечество**

Психи или нет, испорченные все еще люди; их судьба придает пафос и ужас тому, что в противном случае могло бы стать праздником бойни. Обыгрывая человеческий аспект творений вашей труппы — невозможность назначить свидание, навестить родителей или посрать, не развешивая унитаза, — вы можете подчеркнуть, что даже монстры сохраняют свою душу.

Время от времени, если хотите, включайте в игру человечность труппы. Каково было бы сгнить изнутри, зная, что ты обреченный агент порчи с малой или вообще без надежды на искупление? Напомяни своим игрокам, что эти существа когда-то были нормальными людьми, такими же, как и вы, вы можете расширить простую игровую сессию до исследования внутреннего ужаса. (Пожалуйста, помните, еще раз, что это тоска ради развлечения; если ваши игроки слишком сильно отождествляют себя со своими любимыми фоморами, тогда, ради бога, возьмите Парчиси или что-то столь же безопасное.)

Нарушение на уровне кишок не является обязательной частью игры по фоморам; тем не менее, смещение перспективы иногда напоминает труппе, что даже у чертей есть свои истории, которые они могут рассказать.

## **Типы историй и элементы**

Приведенных ниже трамплинов должно быть достаточно, чтобы дать толчок вашему творчеству. Просто выберите тип игры, которую вы хотите запустить, и проведите мозговой штурм.

Сидячая игра проста — просто выберите историю, которую вы хотите сыграть, и вперед. Расширенные хроники — как бы долго они ни длились — требуют более богатого сочетания. Для этого создайте простую структуру и объедините элементы по вашему выбору. Сплэттерпанк-стрелялка может превратиться в трагический роман или супершпионское приключение без особых усилий — добавьте интригующего прохожего, коварного командира, таинственное досье, войну банд, спровоцированную Гару, или кошмарный сон, чтобы пустить мяч в ход. Смешивание элементов — это очень весело, и оно может сделать хронику фоморов увлекательной даже после насыщения в стиле «руби и режь».

## **Сплэттерпанк**

Давайте признаем, что фоморы отвратительны. Так почему бы не повеселиться с ними? Соберите своих друзей, включите на CD-плеере музыку Judas Priest, White Zombie и Gwar, придумайте самого отвратительного фомора, какого только могут представить ваши извращенные мозги, и отправьте их в ад, смеясь. Есть и худшие способы провести вечер.

Такая история хорошо подходит для игр на один вечер; обойдите правила создания персонажей, соберите Первую команду, хорошо экипируйте их и бросьте их в ситуации максимальной бойни. В таких играх не часто можно найти глубокие темы, но что за черт. Веселитесь — вручайте приз (например, пакетом Гака или действительно крутым Пезом) за самого грязного фомора, наслаждайтесь графическими описаниями бойни («Его мозги развеваются по ветру, когда моя бензопила пронзает его сальную голову!») и смотрите, кто умирает самой крутой смертью. Пиво и крендельки в стиле Black Dog.

Игры в жанре сплеттерпанк обычно создаются для смеха, а не для беспокойства. Очевидно, что такие игры соответствуют всем худшим стереотипам РПГ. Не рассказывайте истории в стиле сплеттерпанк, когда бабушка приезжает в гости. Варианты с живым действием не рекомендуются.

- Да, это так, ваша группа была размещена на фронте амазонок. Эти проклятые оборотни делают гашиш из ваших приятелей, так нашинкуйте этих ублюдков в гамбургер! У командира есть данные об их оперативной базе, у квартирмейстера есть несколько горячих новых боеприпасов, а региональное правление хочет, чтобы угроза Гару была уничтожена как можно скорее. Между вами и ними лежат джунгли, кишасшие врагами, естественными ловушками и партизанами-оборотнями. Зажгите рок-н-ролл!

- Местный бандитский босс не станет слушать доводы. Пентекс сделал ему хорошее предложение за долю в акции, но он отправил партию доброй воли обратно по частям. Это нарушение этикета, конечно, не может остаться без награды, поэтому команда игроков была отправлена научить каждую банду в городе тому, что грубость не будет игнорироваться. У целей есть численность, разведчики, тяжелое оружие и знакомая местность. У первой команды... ну, представьте себе «Криминальное чтиво» с силами Вирма. Уиии!

### *Романтика*

Романтика? С фоморами? Ура! Однако запятнанные все еще люди и влюбляются (или вождедеют), несмотря на свое мутантное состояние. Учитывая тонкий, а иногда и соблазнительный характер некоторых сил фоморов, нет никаких причин, по которым нормальный человек не мог бы иногда отвечать на эти чувства взаимностью. Однако в большинстве случаев влюбленный фомор похож на Квазимодо, навсегда изгнанного из нормального общества, как бы он ни себя вел.

Фоморская любовь может принимать разные формы, если можно так сказать. Возможно, рассматриваемый персонаж имеет отвратительные уродства и влюблен в обычного сотрудника Пентекса или в совершенно невинного человека. Что может сделать мутант, чтобы завоевать ее (или его) любовь? Похитить человека? Наблюдать за любимой издалека? Попытаться дезертировать и искупить свои проступки? Возможно, рассматриваемый фомор является Соблазнителем или обладает какими-то другими хитрыми способностями. Как он может приблизиться к тому, кто ему действительно нравится? Что, если очарованный персонаж Рассказчика — «мягкотелый» (или другой фомор), и игрок не хочет иметь с ней ничего общего? Возможны многие осложнения.

У сексуального влечения есть и неприятная обратная сторона. Фоморы, склонные к Вирму, могут совсем не переносить отказа. Что произойдет, если фомор причинит боль — или того хуже — кому-то, к кому у него есть искренние чувства? В зависимости от труппы вариации на любовную тему могут быть трогательными, комедийными или откровенно больными.

- Новый член Команды довольно горяч — жаль, что он «мягкотелый». Несмотря на то дерьмо, через которое другие заставили новичка пройти, он встает и усердно работает. У одного персонажа развивается привязанность к новичку, выходящая за рамки товарищества. Что будет дальше, зависит от труппы.





Вовлеченный игрок может быть либо новым парнем, либо фомором, которого он привлекает. Осложнения могут включать ориентацию — они оба одного пола? Если нет, то они оба геи или у них проблемы с ситуацией? В любом случае, взаимно ли это влечение? Если да, может ли третья сторона также проявить интерес? И еще есть странный ракурс — будет ли новый парень отбит? Если да, то как отреагирует «любовник»..?

- С виду обычный лазутчик проникает в доверие к Гару и вскоре учится уважать его методы. Она должна ниспровергнуть свою цель, но вместо этого влюбляется в него. Что теперь? Ее начальство — и, возможно, другие члены ее Первой команды — хотят знать, почему цель не обратилась к Вирму, а стая Гару чувствует что-то... неладное... с новой девушкой их товарища. Ответит ли цель взаимностью на чувства фомора, и если да, то что будет с ними обоими?

### *Война со зверями*

Помните *Хищника*? Или *Чужого*? Это потное, клаустрофобное чувство, что что-то готово выпрыгнуть из тени и разорвать вас на куски, прежде чем вы успеете только крикнуть? Ощущение, что насилие может нагреть в любой момент; капанье воды, отдающееся эхом в темных туннелях, где смерть поджидает, облизываясь? Добро пожаловать на сторону Вирма в Апокалипсисе, где фоморы отбивают последнюю атаку оборотней.

Представьте, каково это работать на Пентекс — на корпорацию, которая хочет дать человечеству новую жизнь, которая сражается с первобытными монстрами, которые угрожают вернуть нас во времена закона джунглей. Представьте, каково это видеть, как ваши партнеры изуродованы, разорваны на части, съедены заживо слюнявыми девятифутовыми зверями. Большинство Первых Команд гордятся тем, что сражаются с монстрами, затаптывая этих оборотней сукины дети в ядовитые отходы, где им самое место. Эта война не берет пленных — она жестока, ужасна и, с точки зрения фоморов, абсолютно необходима.

Многие из этих историй напоминают сплеттерпанк, но делают упор на террор, а не на бойню, и на атмосферу, а не на жажду крови. Фоморы не бесстрашно глупы — они знают, что оборотни могут надрать им задницы, и на самом деле не хотят умирать. Такие военные истории переворачивают обычную точку зрения «хорошего парня Гару» и предлагают душераздирающий взгляд на то, каково это по ту сторону когтей.

- Мы снова оказываемся в Амазонке — дымящихся джунглях, полных угрозы. Когда Первая команда оказывается отрезанной от штаб-квартиры, она должна пробиться наружу или умереть с криком. Вспомните *«Избавление»*, *«Взвод»*, *«Дикие гуси»* и *«Южный комфорт»*, и у вас будет хорошее начало.

- Стеклоходы отключили электричество. Город горит, а волки буквально у дверей. Внутри своего склада, офиса или фабрики Первая команда ведет битву с мародерами, Гару и собственными тенями в бесконечной городской ночи.

## Параноидальная политика

Как показано в главе 5, Пентекс находит множество применений для своих уродов. Некоторые из них включают проникновение, саботаж и другие тайные действия, и нет никакой гарантии, что сторона, на которую вы работаете, действует в ваших интересах. У одиноких фоморов, которые прокрадываются в места, которые им не положено посещать, случаются еще большие приключения — цена поимки даже хуже смерти.

Эти истории имеют большой потенциал, от причудливых супершпионских миссий (Джеймс Бонд с паутиной!) до напряженной работы под прикрытием. У них также есть отличные возможности для одиночной игры. Как Рассказчик, вы должны написать лист «кто что с кем делает», чтобы отслеживать людей, с которыми сталкиваются игроки, их мотивы и их истинные привязанности. Установите цель и препятствия между труппой и целью. Усердно работайте над атмосферой и заставляйте своих игроков гадать. На кого на самом деле работает босс? Почему? Является ли это подставой, и если да, то что произойдет, когда миссия закончится?

Намеки на меняющуюся корпоративную политику также добавляют интерес к другим типам историй. А как насчет этого врага в приобретениях? Кто этот новый «друг» капитана, который появляется только после наступления темноты? Что кричит в запретной зоне в подвале? И откуда эти пушистики узнали, где команда будет выполнять последнюю миссию? Враждебные захваты, миссии под прикрытием, убийства, перемены судьбы и другие «тихие» истории хорошо вписываются в параноидальную атмосферу.

- Работая под прикрытием в научной лаборатории, фомор обнаруживает другого лазутчика — возможно, Гару, мага или другое запрещенное сверхъестественное существо. Раскрытие истинной природы этого шпиона поставит под угрозу прикрытия персонажа; однако, если он не предпримет никаких действий, соперник может нанести серьезный ущерб Пентексу - или раскрыть слежку самого игрока. Все, что нужно сделать, должно быть сделано тихо - и быстро, потому что другой шпион только что раскопал несколько потенциально смертоносных секретов...

- Последние несколько миссий прошли неудачно: оборудование было некачественным, данные были неверными, подкрепление так и не появилось, а капитан ведет себя странно. Кто издевается над твоей командой? И почему? Сержант отправился искать ответы, и с тех пор игроки его не видели. Ходят слухи, что его отправили в Секцию С. Вы не можете просто ворваться за ним — все это может быть ловушкой, чтобы отправить всю команду в яму. О любом вашем шаге могут доложить до того, как все будет сделано - такое уже случалось. Куда вы пойдете, если освободите сержанта? И в каком состоянии он будет, если вы это сделаете?

## Трагедия

Трагический аспект одержимости Бэйном довольно очевиден. Это также может быть очень легко сделано до смерти. Вечная тоска не подходит запятанным. Все-таки человечность уroda не должна быть полностью забыта в долгоиграющей игре.

Кем были эти фоморы до того, как Вирм разрушил их жизнь? Что они помнят, желают или сожалеют? Что могло бы произойти, если бы они столкнулись в большей степени, чем обычно, с ужасами, которыми они стали? Протрезвит ли это их или загонит еще дальше во тьму? Решая важные (или даже тривиальные) вещи для определенного персонажа, Рассказчик может напомнить игроку о цене своих способностей фомора.

- Пентекс изолирует своих мощных уродцев не просто так — действительно уродливые не могут сойти за нормальных. Разделение также помогает корпорациям Вирма «промывать мозги» своим сотрудникам, отрезая их от прошлого и лишая их будущего за пределами Пентекса. Такие карантинные не всегда работают. Что произойдет, если во время миссии какой-нибудь фомор увидит ребенка, который напоминает ему о его прежней жизни — возможно, собственного сына или мальчика, который похож на фомора в его собственном детстве? Будет ли он преследовать мальчика или будет с любовью вспоминать его еще долго после того, как инцидент минует? Если он следует за ребенком, какие у него могут быть намерения? Сохранить его невинность или разрушить его?

- Даже у фоморов есть предел прочности; что произойдет, если кто-то получит приказ, требующий какого-то зверства, которое он не сможет забыть? Делает ли он это в любом случае (и жалеет об этом), или ее парализует оставшаяся порядочность? Что может случиться, если он откажется действовать? Вероятно, он переживет наказание, но за ним будут наблюдать. Возможно, этот кризис положил начало разрушению условностей Пентекс или привел его к конфликту с Бэйном внутри нее. Что тогда?

## Искушение

Можно ли спасти фомора? Можно ли избавиться от порчи Вирма и умереть искупленным? Окончательный ответ лежит на вас, Рассказчик, но, если есть какой-то путь за пределами порчи, его будет трудно найти, не говоря уже о том, чтобы следовать ему.

Отыгрывание конфликта между разложением и порядочностью может быть эмоциональной и, возможно, полезной. Вести себя как урод — легко. Борьба за то, чтобы быть больше, чем монстром, придает фомору изнеженное благородство. Это нелегкая борьба - мутант, вероятно, погибнет в процессе. Однако смерть без проклятия стоила бы всей борьбы - если бы она могла произойти.

- Некий персонаж великой веры встречает фомора, который начал сомневаться в своей профессии. Какие прозрения он мог бы вызвать? Что, если бы фомору приказали убить этого человека или влюбиться в него? Выполнил бы он приказ или отказалась и понесла бы внутреннее и внешнее наказание?

- Гайю нельзя отрицать. Во время проекта по вырубке лесов или отравления у вас есть видение плачущей Матери-Земли, Бога или какого-либо другого воплощения творения. Этот опыт разрушает вашу решимость — возможно, что-то существует помимо ненависти, денег и насилия. Чтобы следовать этому видению, вы должны дезертировать; сделать это означает бегство, в конце которого вас ждет ужасная смерть. Последует ли ваш персонаж этому видению или будет размышлять о нем до конца жизни?



Insones

# Приложение: Рана внутри (Бэйны)

Здесь приведены многие из Бэйнов, которые являются экспертами в одержимости людей и превращении их в фоморов. Несмотря на то, что Бэйн сливается со своим хозяином, как только полностью овладевает им, и, таким образом, больше не является свободным Бэйном. Их черты приведены здесь, чтобы Рассказчики могли использовать их в столкновениях с Гару. В любое время до полного контроля Гару может проскользнуть в Умбру и атаковать Бэйна, осуществляющего одержимость. Если он убьет его или прогонит, процесс одержимости завершится. Очередная победа Гайи - по крайней мере, пока...

## *Бэйны крови*

Эти отвратительные Бэйны выглядят не более чем гниющими мешками с гноем, покрытыми кровью. Слуги Вирма, аспекта Пожирателя Душ, эти жалкие духи проводят большую часть своего времени в поисках упадка, выгребных ям, свалок токсичных отходов, трущоб и незаконных мест, где сбрасывается испорченное больничное оборудование (например, одноразовые иглы). Короче говоря, они собираются везде, где есть шанс заразиться. Они питаются как самой болезнью, так и болью и страданиями, причиняемыми тем, кого они заражают. Проект Илиада нашел применение этим ходячим эпидемиям и теперь использует их для создания Кровавых гончих (фоморов, переносящих болезни) из вампиров.

Ярость 6, Гнозис 5, Сила воли 6, Мощь 20

**Чары:** Чутье Аэрта, Одержимость

## *Бэйн Иородитель*

Это отвратительное существо не более чем ходячая матка. Породитель материализуется и насилует спящего человека, используя мощные чары, чтобы заставить жертву поверить, что это был не более чем безобидный сон. Если жертва - мужчина, Породитель получает его сперму; если жертва - женщина, Бэйн извлекает оплодотворенные им яйца. Затем Породитель отступает в Умбру, где позволяет своей новой форме жизни вызреть в своем прозрачном маточном мешке. Он материализуется снова, чтобы родить Феректоя (см. главу 2) в физическом мире.

Ярость 5, Гнозис 6, Сила воли 5, Мощь 25.

**Чары:** Чутье Аэрта, Селекционный транс (Цена: 5 Мощи; спящая жертва этого трансана насилуется, но после пробуждения считает, что это был всего лишь сон), Материализация (Цена: 9 Мощи; Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Скрытность 5, Здоровье: 7)

## *Воющие безумцы*

Эти Бэйны почти бесформенны. Почти невидимые, они парят в воздухе, издавая звуки, похожие на безумный вой и крик. Они были среди тех слуг Вирма, которые совратили Белых завывателей, и обычно собираются в Адских дырах в ожидании жертв. Они питаются безумием, которое вызывают у своих жертв, мало-помалу лишая их разума. Проект Илиада стандартизировал определенный



тип фоморов, созданный, когда Гару связывается с Воющим безумцем. Они известны как Воющие шаркатели.

Ярость 7, Гнозис 6, Сила воли 7, Мошь 20

**Чары:** Чутье Аэрта, Разложение, Одержимость

### *Ментальные паразиты*

Паразиты — это черные, призрачные Бэйны, которые почти незаметны в тени или темноте, если не считать их трех желтоватых светящихся глаз. Ментальные паразиты существуют с тех пор, как разумные существа ходят по Земле, но только недавно они прекратили свои тайные манипуляции с людьми и стали частью проекта Энеида. Некоторые люди предполагают, что Ментальные паразиты сначала стимулировали человеческий мозг, что привело к созданию экстрасенсов, и что эта связь с испорченностью является причиной того, что психические способности, пробужденные под пытками или крайними лишениями, обычно сильнее. Ментальные паразиты лучше всего связаны с экстрасенсами, хотя они примут любых носителей с высоким интеллектом.

Ярость 4, Гнозис 5, Сила воли 8, Мошь 20

**Чары:** Чутье Аэрта, Разложение (Паразиты получают 1 очко Моши каждый раз, когда одна из их жертв действует по их темным внушениям), Одержимость

### *Стая падальщиков*

Стаи падальщиков — это колонии низших животных, одержимых Бэйном. Бэйн использует животных как физическое продолжение себя, чтобы обладать высшими животными (людьми). Бэйны Стаи падальщиков не особенно сильны, и поэтому могут овладевать только слабыми, больными или умирающими. Стая также может брать под контроль мертвецов, но фоморы, созданные таким образом, должны получить Скверну: Гниение. Часто Стая падальщиков обращается к союзнику, чтобы помочь ему добыть тело в обмен на более поздние услуги. Интеллект Бэйна распространен по всей колонии, но сконцентрирован только в одном из ее членов. Если лидер колонии убит, стая рассеивается, а Бэйн дематериализуется. Стаи падальщиков могут создавать фоморов из тел, которые в значительной степени были физически опустошены (отсутствует около 50% внутренних органов).

Стаи падальщиков путешествуют как по физическому миру, так и по Умбре в поисках мертвых или умирающих. Бэйн использует специальное заклинание: Продолжительное умирание, чтобы отсрочить смерть жертвы. Как только Бэйн полностью овладевает существом, он может использовать чары: Лечение, чтобы исцелить все физические повреждения тела. Эта сила может быть использована только во время первоначальной одержимости.

Стаи падальщиков появляются как группы любых животных, которыми овладел Бэйн. При внимательном рассмотрении отдельные члены стаи всегда кажутся довольно испорченными представителями вида (крысы особенно паршивые, у змей большие участки с отсутствующей чешуей и т. д.). Стаи падальщиков всегда состоят из существ, которые достаточно малы, чтобы втиснуться в человеческое тело, не причиняя ему слишком большого дополнительного урона (извините, это не люди-слоны).

Ярость 4, Гнозис 6, Сила воли 4, Мошь 20

**Чары:** Чутье Аэрта, Лечение, Материализация (Цена: 11 Моши; Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 2, Скрытность 5, Укус: Сила + 1, Здоровье: 7; Бэйн может материализоваться только через животных-проводников; если их нет, эти чары нельзя использовать), Одержимость, Продолжительное омертвление

### *Змеиные отцы*

Змеиные отцы — это Бэйны, вызванные обрядами Змеино-го братства. Они овладевают своими целями (мальчиками из разведывательных отрядов Змеино-го братства; см. главу 3) посредством скарификации и смешивания крови, которые мальчики используют в своих обрядах. Эти Бэйны являются родственниками Бэйнов Породителей, к которым они обращаются как к «двоюродным братьям». Они славятся молодостью и силой своих человеческих хозяев.

Змеиные отцы уникальны тем, что обладают более чем одним человеком одновременно, обычно целым отрядом разведчиков Братства (от трех до шести мальчиков). Они появляются исключительно как блеск в глазах привлекательного, спортивного молодого человека с энциклопедическими знаниями о дикой природе и сверхъестественном. Если они вообще видны, то это змееподобный придаток, свисающий между бедер хозяина. Убийство одного из носителей не уничтожит Бэйна. Он будет жить на других носителях.

Эти Бэйны на самом деле являются духами Вивер, оскверненными Вирмом. Спартанские фратрии, средневековые рыцарские братства и англо-саксонские франкпледжи обращались к таким духам связи, чтобы объединить себя. Змеиные отцы коварны и будут удерживать свои человеческие воинства от неприятностей так долго, как только смогут.

Ярость 4, Гнозис 5, Сила воли 7, Мошь 25.

**Чары:** Порча, Лечение, Одержимость, Слежка

### *Выводок Тифона*

Тифон — создание Вирма, известное из греческой мифологии. Его отродья — это духи, которые проявляют его зло на Земле. Объединяясь с человеческими воинствами, они создают для Тифона земное тело, состоящее из братства его сыновей (см. «Сыновья Тифона» в главе 3), таких же многоголовых и многокрылых, каким был Тифон в древности.

Выводок Тифона очень редко можно встретить за пределами их человеческих носителей, которые обычно являются стереотипными мальчиками из братства, которые любят вечеринки и овощи. Когда они проявляют себя, они имеют форму человека, покрытого крыльями летучей мыши и шипящими змеями.

Отродья Тифона были источником ужаса и порчи на протяжении тысячелетий. Животные и люди, которых они заражают, становятся монстрами. Гордость этих тварей - совершить как можно больше зла, прежде чем покинуть одного носителя-человека ради другого. Это их слабое место. Часто желание превзойти чужие достижения приводит их к поступкам, которые невозможно скрыть. Они родственны Бэйнам Породителям, которые, как и они, называют Вирма Осквернителя нашим Отцом Снизу.

Ярость 7, Сила воли 7, Гнозис 8, Мошь 20.

**Чары:** Чутье Аэрта, Разложение, Одержимость