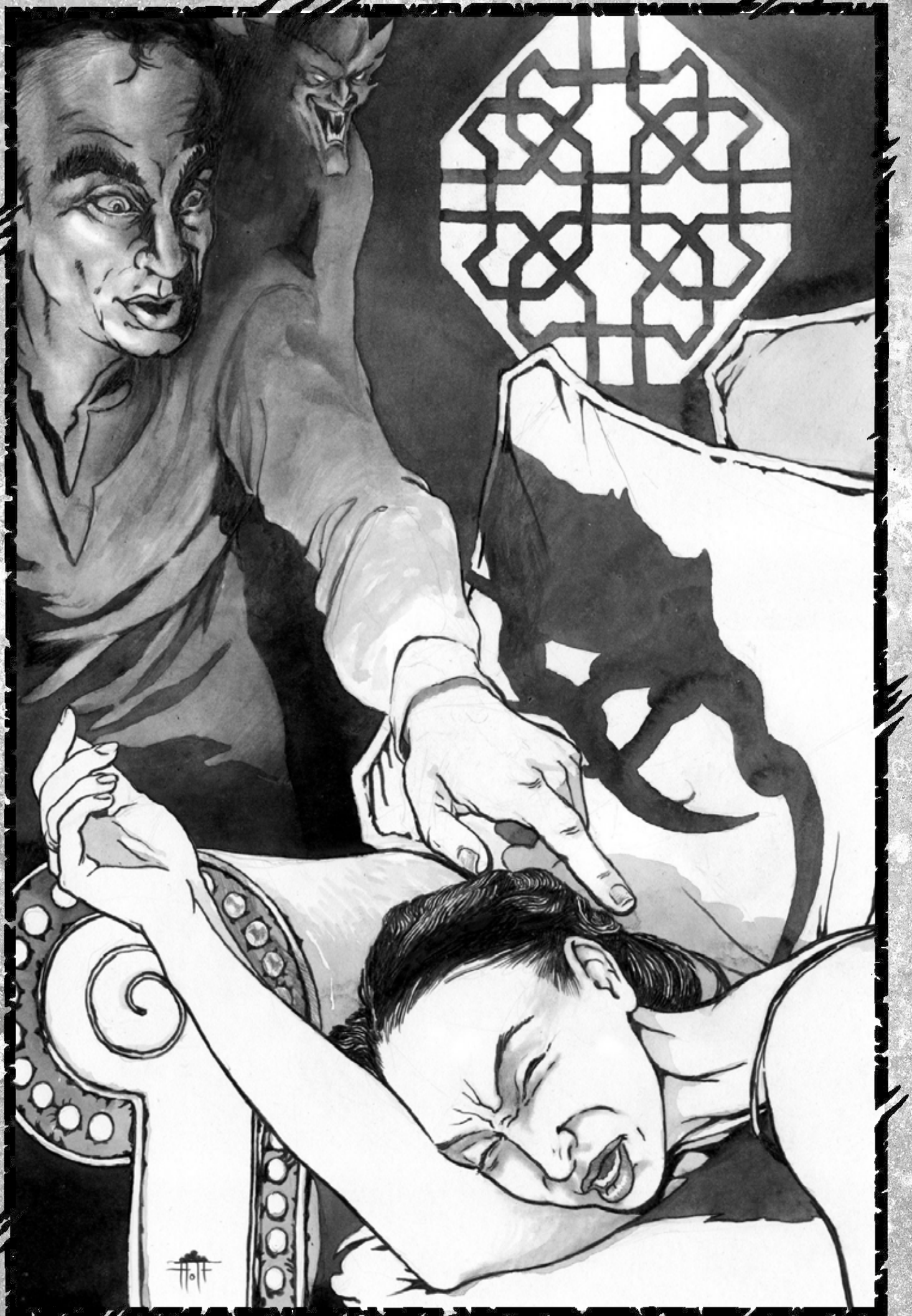
Одержимый

Руководство игроков для игры Оборотни: Апокалипсис

Одержимый

Руководство для игроков

Крис Кэмпбелл, Мэтью МакФарлденд и Колин Сулейман
Werewolf Создан Марком Рейн-Хагеном



Мольба о помощи

Люди вокруг меня постоянно кричат от страха. Иногда они громко орут, а иногда молчат, но в их глазах я вижу безмолвный вопль — в любом случае они боятся нас, гару. Так и должно быть, ведь мы хищники. Когда мы идём по городу, люди переходят на другую сторону улицы. Когда мы заходим в магазин, охранники нервно крутят в руках свои фонарики. Когда мы улыбаемся, матери крепче обнимают детей. И всем им хочется кричать от страха, хоть они и не понимают почему. Таково наше проклятье.

И поэтому я не ожидал, что в одном из баров Каира ко мне подсядет человек. Наступила моя очередь занервничать.

Пить он не умел, это было очевидно. Выглядел он отвратно: красные глаза (возможно, от слез), грязные неухоженные ногти, рубашка с большими жёлтыми пятнами от пота в подмышках. Не знаю, почему он выбрал именно меня — он просто подсел ко мне и начал говорить.

Из каждого бара, в котором я бывал, я старался унести какую-нибудь историю: подсаживался к кому-то попьянее (чтоб не боялся меня), заказывал ему ещё и просил что-нибудь рассказать. Они несут какую-то чушь, но спьяну она звучит даже серьёзно — и я потом рассказываю эти истории на вече. Немного приукрашиваю, добавляю в сюжет оборотней и ещё чего-нибудь, и бац — легенда готова. И не надо тут критиковать мой подход — как бы я иначе, по-вашему, смог получить прозвище Говорящий до Рассвета?

Ну да ладно, вернёмся к тому парню. Он явно был местным, хоть и не из этого района. Я по-арабски говорю довольно хорошо, но недостаточно бегло, так что просто слушал, изредка вставляя свой комментарий. И когда он наконец назвал своё имя — Ахмед — я посмотрел на него, по-прежнему не доверяя, и спросил, есть ли у него что рассказать.

По его щекам потекли слёзы (жалкое зрелище), он закашлялся и ответил:

— Да, мне есть что рассказать.

Я кивнул ему, мы покинули барную стойку и сели за столик. У него был испуганный и виноватый вид, так что я ожидал рассказа о том, как он избил жену, изменил ей, ограбил банк, убил кого-то, ну или что-то в этом роде. Но Ахмед посмотрел мне в глаза и заявил, что я ему не поверю.

Меня это заинтриговало, и я сказал:

— А ты расскажи, и там видно будет, поверю или нет.

Он кивнул, откинулся на спинку стула и произнёс:

— Тогда слушай.

• • •

Всё было хорошо, пока не я не начал видеть те сны — они возникли внезапно и мучили меня несколько недель. Я мог бы назвать их кошмарами, но слово «кошмар» звучит как-то банально и по-детски. Впрочем, возможно, мои сны тебе такими и покажутся.

В первом сне были я и моя жена, и мне было стыдно оттого, что я не могу иметь детей. Я стоял перед толпой, голый и пристыженный, а какой-то американец бил меня палкой до крови и кричал, что я не мужчина. Он сказал толпе, что я выродок, неспособный посеять своё семя. Он крикнул: «Если он не может — я смогу», — и толпа одобрительно взревела. Я стоял на коленях, по моим щекам текли слёзы, а моя жена, лёжа в постели, радостно встречала того, кто сделает ей ребёнка.

Я с криком проснулся и увидел свою жену, которая мирно спала рядом. Я разбудил её и сказал, что мне приснился кошмар, но я не помню, что там было. Она обняла меня, а я дрожал от страха.

Днём она не стала мне об этом напоминать, ведь знала: нельзя судить мужчину по тому, что он говорит и делает в полусне. Днём я сильный мужчина. Я работал в офисе, отвечал на звонки и почти не уставал. Я был полон сил.

Позже на той же неделе я увидел второй сон. Я к тому времени уже забыл о первом сне и мылся, как вдруг ко мне под душ забралась моя жена. Она иногда делала так, когда чувствовала, что я нервничаю или мне не по себе. Я гладил её и мыл ей голову, но в тот раз что-то было не так. Мы целовались, но она будто была не со мной. Я спрашивал её, в чем дело, и она отвечала, что ничего не случилось, так что я прекратил расспросы, и мы легли спать.

А после того как она заснула, я вспомнил, что она провела день со своей сестрой и её маленькой дочерью. Это наполнило её завистью и грустью, но она не хотела говорить мне об этом — я бы всё равно услышал лишь упрек. Я был глух к её боли. Как глупо...

Мне снилось, что я бреду по пустым серым коридорам огромного здания. За каждой из закрытых дверей доносились крики страсти — кричала моя жена. Кто-то ублажал её, но это был не я, и это не мог быть я, ведь меня она ненавидела за бесплодие — во сне я отчётливо это понимал. Я проснулся не с криком, а с тихим всхлипыванием, разбудил жену и спросил, любит ли она меня, хоть я и не могу сделать ей ребёнка. Она заверила меня, что да, и мы обнялись, а после рассвета не вспоминали о произошедшем ночью.

Днём я уже не мог работать. Мне казалось, что все в офисе смеются надо мной. Руки тряслись, я не мог напечатать ни слова, не мог даже удержать карандаш. И как бы я ни молился, у меня не получалось собраться.

Тогда у меня и появилось ощущение «неправильности». Я пытался объяснить это жене, но не смог подобрать нужных слов. Мир вокруг просто сдвинулся на пару секунд или пару дюймов. Ты слышишь шутку — но смеёшься не над ней, а над чем-то совсем несмешным. Ты видишь еду — но хочешь съесть не её, а что-то совсем несъедобное. Увиденная по дороге домой куча мусора заставила меня задуматься об ужине — я не мог уловить никакой связи, но мои мысли как будто мне не принадлежали. Есть у сна такая стадия, когда ещё спишь, но уже понимаешь, что вот-вот проснешься — я чувствовал себя примерно так, только понимал, что проснуться не получится. И так продолжалось до того, как... до вчерашнего дня.

Та ночь была ужасной. На улице бушевал ветер, жена закрыла все окна и снова и снова проверяла, не распахнулись ли они. Она волновалась за меня, а я сидел в кресле, пытался читать, пытался молиться, но лишь сильнее чувствовал, что с миром что-то не так. Я чувствовал себя чужим в своем доме, чужим в своем теле. Наверное, это можно было сравнить с опьянением, но я был трезв, как и всегда. Я никогда не понимал, почему некоторые культуры так увлекаются спиртным. Я не мог понять смысла того, чтобы пить, пока не стошнит или пока не отключишься. До вчерашнего дня я никогда не пил спиртного.

А в ту ночь что-то изменилось. Понимаю, что в моих словах мало смысла, но я предупреждал, что в мою историю сложно поверить.

В ту ночь мне вновь приснился сон, но уже другой.

Мои кошмары никогда не повторялись полностью, но в них были повторяющиеся элементы: моя жена и постель. В том сне они также были: мне привиделось, что я стою перед кроватью, и я был уверен, что среди ночи просыпался и вот вернулся в спальню. Я даже не понял, что всё ещё сплю, пока не увидел клыки...

Прошу прощения, я отвлёкся. Я лег в кровать, постаравшись не разбудить жену, но она открыла глаза и улыбнулась... Друг мой, ты представить себе не можешь, как прекрасна её улыбка. Нет в мире женщины добрее, и, когда она улыбается, ты чувствуешь милость и любовь Аллаха. Величайшая несправедливость в мире — это то, что эта прекрасная добрая женщина вышла замуж за меня...

Прошу прощения. Она улыбнулась и потянулась ко мне. Мы поцеловались и занялись любовью, её губы шептали что-то в мое ухо, но я не мог различить, что именно. Она вцепилась ногтями в мою спину, и я наконец понял, что она спрашивает: «За что?» — но это был не её голос. То был жуткий хриплый шепот, будто бы она задыхалась. Я испугался за неё, но она прижала мое лицо к своей груди с такой силой, что я не мог поднять голову. Она подмахивала бёдрами, вновь и вновь повторяя: «За что?» — а я пытался, но никак не мог вырваться из её объятий. Я кричал и обзывал её словами, которыми ни один мужчина не должен называть свою жену, а она смеялась и продолжала держать меня... Прости меня Аллах, я не понимал, что это сон.

А затем она отпустила меня, и я увидел её улыбку. Представь себе лицо ангела, которое каждый день на протяжении десяти лет вселяло в тебя надежду и напоминало о том, что в мире есть бог. Представь себе глаза, которые все эти годы дарили тебе радость. Представь себе нежные уста, что все эти годы заливались смехом и заставляли тебя веселиться. Представь себе лицо своей жены, если она у тебя есть.

А теперь представь, что она смотрит на тебя, обвив ногами твою талию, а её рот полон змеиных клыков.

Я с криком проснулся. Жена моя тоже проснулась и пыталась успокоить меня, но я оттолкнул её. Я отвернулся от неё, и она отвернулась от меня, и я до утра лежал спиной к ней и дрожал. А когда утром я пошёл на работу, она не встала меня проводить.

Чувство «неправильности» стало слабее, но не оставляло меня. Что бы я ни делал, куда бы ни шёл, что бы ни ел или пил, с кем бы и о чём ни говорил, я постоянно чувствовал, что отстаю от мира — или опережаю его? — на пару секунд. Как я уже сказал, мне трудно подобрать нужные слова, чтобы описать это. А ещё я очень устал, ведь в те ночи, когда мне снились кошмары, я спал урывками и не высыпался. К счастью, после третьего сна кошмары оставили меня на неделю.

За это время мы с женой помирились: я извинился за то, что тогда её оттолкнул, а она извинилась за то, что завидовала сестре, и вновь сказала, что любит меня.

Ты женат, друг мой? Нет? Ну ничего, когда-нибудь и тебе повезёт. Семейные пары проводят кучу времени в ссорах и примирениях. Когда мы с Шамарой только-только поженились, мне казалось, что наши ссоры — знак того, что брак обречен: мы либо разведёмся, либо будем жить вместе, презирая друг друга. Когда я рассказал отцу о своих опасениях, он рассмеялся: «Если люди видятся каждый день, они неминуемо будут ссориться. И на детей тоже ругаться будете».

Отец умер до того, как я узнал, что бесплоден. Мне хочется верить, что он не разочаровался бы во мне, но я в этом не уверен. Понимаешь ли, у меня шестеро братьев...

Сны вернулись, когда у меня на работе начались сокращения — как говорится, беда не приходит одна. Новое начальство решило оставить только тех сотрудников, которые соответствовали новому курсу компании. Это было очень нервное время — у меня были примерно одинаковые шансы как лишиться работы, так и получить повышение.

Каждый день начальник или его помощник (или, что еще хуже, консультант) заходил в офис, что-то помечал в блокноте, задавал дежурные вопросы и уходил. Ощущение «неправильности» накатило с новой силой, а через три дня я ещё и заболел.

Болеть в Каире, особенно после эпидемии шакальей лихорадки — совсем не то же самое, что болеть в любом другом городе мира. Малейшая простуда — и ты уже представляешь, как мучительно умрёшь на улице или в переполненной больнице.

Оказалось, что это был всего лишь грипп, и я продолжил ходить на работу, наглотавшись таблеток — брать отгул хотя бы на день было чревато. И вскоре после этого я увидел новый сон.

Во сне я был здоров и бежал по улице. За мной никто не гнался — я наслаждался пробежкой, вдыхал горячий утренний воздух и чувствовал себя живым. Это было лучшее из ощущений, испытанных мною за последние месяцы.

Я пробежал мимо своего дома и хотел покинуть город, но тут всё закончилось.

Асфальт под ногами превратился в песок, а солнце стало жарить просто немилосердно. Я бежал целый день, кожа покрылась волдырями и начала облезать, но я продолжал бежать и не мог остановиться. Я изо всех сил сжал кулаки так, что ногти впились в ладони и пошла кровь, но я не был хозяином своего тела. Я продолжал бежать навстречу заходящему солнцу, не в силах даже свернуть куда-то или хотя бы закрыть глаза. Через какое-то время я ослеп, а затем упал на холодный ночной песок. Ноги ужасно болели, я ощупал их и понял, что у меня больше нет стоп — они стёрлись о песок.

Я проснулся. В комнате было темно, и мне стало страшно — неужели я на самом деле ослеп? Я ощупал свои стопы — они были на месте. Жена проснулась и спросила, что случилось, и я рассказал ей о кошмаре — только об этом, а не о тех, где видел её. Она предложила обратиться к врачу, и я согласился, но днём передумал.

Оказалось, что руководство приняло решение повысить меня и дать прибавку к зарплате, и от восторга я почти забыл о чувстве «неправильности» и целый день радовался. Настроение портили лишь те сотрудники, которым не повезло и которые покидали свои офисы с коробками в руках. Многие из них злобно смотрели на меня и других оставшихся, но что мы могли сделать? Уволиться в знак протеста? Мне было жаль их, но я ничем не мог помочь.

Чтобы не сталкиваться с ними взглядами, я подольше задержался на обеде. Мне становилось плохо от того, как они на меня смотрели, будто бы я мог слышать их мысли. Понимаю, это звучит странно, но я предупреждал, что в мою историю сложно поверить.

Что? Пока еще можно? Всё это лишь ночные кошмары и странные ощущения? Уверяю тебя, друг мой, дальше моя история станет более невероятной.

Вернувшись домой, я рассказал Шамаре о повышении, и она, как и я, забыла о моих кошмарах, и мы весь вечер обсуждали, как распорядимся деньгами, как я буду справляться с новыми обязанностями и всё такое. И когда мы уже ложились спать, я услышал в голове голос Шамары — тихий, но отчетливый вздох: «Ах, если бы только мы могли иметь детей...»

Я долго не мог уснуть, а затем увидел новый кошмар. Этот сон был не таким страшным, как другие, но в каком-то смысле он был самым важным. Мне снилось, что я сижу на кровати рядом со спящей женой и смотрю на свои ноги, а они... гниют. Они были раздутые и синюшные, и я их не чувствовал. Я руками подтянул правую ногу поближе, потрогал пальцы, дёрнул за шатающийся ноготь на большом пальце — он остался у меня в руке.

Под ногтем была дыра. Мои пальцы — а, возможно, и вся ступня — оказались полыми, внутри всё сгнило. К ногтю прилипли остатки зеленовато-белой волокнистой плоти. Я не пытаюсь шокировать тебя, но таким был мой сон. Мне приснилось, что я гнию изнутри.

Я проснулся и обнаружил, что моя жена мирно спит. Я не решился её будить. Зачем? Чтобы рассказать ей ещё об одном кошмаре, вызванном моим комплексом неполноценности? Кроме того, она и сама думала, что внутри меня что-то сгнило — я слышал ее мысли.

Я встал с постели, чтобы помолиться, но вскоре отказался от этой мысли. Чувство «неправильности» стало другим: на место паранойе пришло понимание того, что у этих снов есть источник. Я окинул взглядом неосвещённую гостиную, и мне показалось, что кто-то прячется под столом. На секунду у меня возникло желание включить свет и посмотреть.

Почему я этого не сделал? Я и сам задал себе этот вопрос позже, когда при свете дня вновь почувствовал себя целым. Думаю, дело в том, что я понял, что не сплю. Ну вот обнаружил бы я того дьявола, что отнял у меня рассудок — и что? Одно дело — видеть кошмары, и совсем другое — понимать, что они реальны. Что в таком случае делать — кричать и сходить с ума? Я не был готов сойти с ума.

Я вернулся в кровать, но не смог уснуть — лежал до утра, уставившись в стену и боясь даже глубоко дышать. Когда я утром шёл на работу, мне казалось, что у меня на плече сидит кто-то и ждёт, когда же я снова усну.

Я с головой ушёл в работу на новой должности, общался с персоналом и клиентами и был крайне рад тому, что мой стол находился у окна, куда большую часть дня светило

солнце. Однако я задержался допоздна и покинул офис, когда солнце уже село.

По пути к машине я понял, что не был ночью на улице с того самого момента, когда начал видеть кошмары. На парковке никого не было, но в тени справа от меня что-то шевельнулось.

Я не знаю, зачем подошёл туда. Возможно, я осмелел из-за того, что был на работе, вдали от дома, где меня мучили кошмары. Возможно, мне придало храбрости то, что я был одет. Возможно, я просто сходил с ума и смирился с этим. Я подошёл к тени и приказал нарушителю показать себя.

Сам не знаю, кого я ожидал увидеть. Возможно, бродячую собаку или ещё что-то обычное, что позволило бы мне успокоиться и посмеяться над своими кошмарами и страхами. Но ничего обычного и успокаивающего не случилось.

Из куста на краю парковки показалась рука — размером не больше руки ребёнка, но с кроваво-красной кожей и острыми когтями. Ладонь была сложена «лодочкой», будто у меня просили милостыню, и, пока я пытался осмыслить увиденное, существо заговорило со мной.

Как описать этот голос? Я всегда думал, что у джиннов глубокий и звучный голос, но голос существа был похож на порыв ветра — шипящий и тихий, но я слышал его в своей голове так же, как прошлой ночью слышал голос жены. Оно спросило меня: «Зачем ты искал меня, Ахмед?» — и я не знал, что ответить.

Оно продолжило говорить: «Зачем ты искал того, кого боишься? Почему не избегал своего мучителя? Приблизившись ко мне, ты лишил нас обоих свободы». Я не понимал, о чём он говорит. Если бы понял — бежал бы оттуда со всех ног. Мне стоило бояться, но я был зол на чудовище, лишившее меня сна и мучившее меня каждую ночь, поэтому я схватил его за запястье и рывком вытащил из куста. Жалеть об этом я буду до конца дней своих. Чего я хотел добиться, заставив зло выйти на свет? Неужели я не понимал, что зло найдёт способ защититься?

Существо было похоже на человека, но ростом меньше метра. С головы до ног оно было покрыто кроваво-красной кожей, а во рту виднелись зловеще выглядящие клыки. Я не помню, были ли у него волосы, но я помню его глаза — жёлтые, со змеиными зрачками, полные ненависти ко мне. Оно посмотрело на мою руку, державшую его за запястье, и его губы скривились в ужасной ухмылке. Он произнёс лишь два слова и исчез. Просто исчез, будто это был сон.

Он произнёс: «По рукам».

Я сел в машину и поехал домой, чувствуя себя приговорённым, идущим на казнь. Жена спала на диване, и я не стал её будить. Я прошёл в спальню, разделся и лёг на кровать. Сон не заставил себя долго ждать.

Во сне я был тем существом. Я был обычного роста, но моя кожа была красной, а пальцы заканчивались черными когтями. Мой путь пролегал по кошмарному миру снов, где города были засыпаны песком, а здания покрыты паутиной. Я видел людей, но как будто сквозь матовое стекло — их силуэты были размыты — и я ненавидел их. Да простит меня Аллах, я ненавидел их за то, что они были настоящими, а я — лишь отражением. Лишь сном, обретшим сознание. Когда спящий проснётся — я исчезну.

А затем сон изменился, и я стал самим собой и вернулся домой из кошмара, но теперь я был карликом и прятался в гостиной за мебелью, как крыса. Я боялся... нет, не людей. Люди неспособны мне навредить — они даже не поверят своим глазам, если меня увидят. Но снаружи кто-то выл, и это был не ветер. Я боялся того, кто воет в пустыне, и того, что может случиться, когда взойдёт солнце.

Я проснулся и понял, что всё кончено. Чувство «неправильности» исчезло, всё было под контролем. Пришло осознание того, что то существо — джинн — теперь у меня в голове. Мне больше не грозят жуткие сны — кому-то другому придётся мучиться кошмарами, ведь они теперь моя пища. Его пища. Наша пища. Оно теперь часть меня, и я с этим смирился, как до того смирился с тем, что бесплоден. Надо уметь признавать свои недостатки.

Ночью я вышел из спальни и подошёл к спящей жене. Новая часть меня выла от голода, старая — вопила от ужаса. Голод победил. Я поднял руку и указал на жену, и её лицо скривилось, когда её начали мучить кошмары.

Через неделю она бросила меня и уехала к сестре, а я последовал за ней — не пешком или на машине, а через мир кошмаров. И выяснилось, что сны её сестры ещё вкуснее, но самыми вкусными были кошмары ребёнка.

Друг мой, я понимаю, что это звучит безумно, а если вдуматься, то может показаться, что я чудовище. Но это не так: чудовище — это джинн, и если я не буду кормить его, то он будет питаться моими снами. Разве я мало настрадался?

Мне не нужно есть и пить, но от спиртного мне становится легче. Я знаю, что Пророк, мир ему и благословение, запретил алкоголь, но мне, кажется, уже нет спасения. Но у меня теперь есть сила, и я могу незримо путешествовать по снам. Думаю, мне повезло больше, чем джинну, ведь я знаю — он боится. У него есть свои кошмары, смутные и неопредёленные, но все они связаны с тем, кто воет в пустыне. Даже чудовища испытывают страх, даже адские твари боятся вглядываться во тьму, а я храбрее и потому смог победить, сохранив свою свободу.

• • •

Ахмед закончил свой рассказ и опрокинул рюмку с победоносным выражением лица. Я покачал головой. При необходимости я мог бы проверить его слова, но мне всё уже было ясно.

Я поблагодарил его за историю, вышел из бара и принялся поджидать на улице. Где-то через полчаса Ахмед покинул бар, и я пошёл за ним в обличье волка. Шастать ночью по Каиру — это безумие, так что мне стоило просто устроить парню засаду на парковке, но я хотел сам убедиться.

Через пару кварталов он остановился возле многоквартирного дома, огляделся по сторонам и кивнул. Я знал, что он договаривается с бейном внутри своей головы. Он снова огляделся, не заметив меня, и шагнул в Умбру. Я последовал за ним.

Ахмед выглядел почти так же, как и раньше, разве что кожа стала более красной. Он принялся карабкаться вверх по стене здания, и я, перейдя в форму хиспо, прыжком свалил его на землю и придавил своим весом. Его кости хрустнули.

Я раньше никогда не видел фомора в Умбре. Под кожей Ахмеда корчился бейн, он смотрел на меня испуганным взглядом, и на секунду мне показалось, что он меня узнал. Он прохрипел:

— Ты кто?

Я не мог произносить слова, поэтому ответил ему мысленно — так, чтобы и он, и бейн поняли, что им пришёл конец.

— Я тот, кто воет в пустыне, — ответил я и вырвал ему глотку.

Бейн попытался сбежать, но мы, безмолвные странники, славимся своей быстротой. Не знаю, смог ли я уничтожить его окончательно, но он явно был в ужасе, когда я его догнал.

Вот и вся история. Нет в ней ни величественных старейшин, ни гигантских драконов, ни древних вампиров, ни чего-то в этом роде — только парень по имени Ахмед, который позволил страху себя одолеть. Мне кажется, у него был шанс спастись, если бы он взял отпуск и уехал вместе с женой или обратился к врачу, или молился изо всех сил. Чёрт побери, я не знаю! Возможно, этот процесс необратим, и если уже началось, то остаётся только убить бейна. Если так, то это чертовски грустно.

Я не виню Ахмеда, ведь у всех есть свои слабости. Большинству из нас просто повезло, что духи Вирма не пришли по наши души. А если придут, то нам не придётся даже искать в темноте.

Создатели

Авторы: Крис Кэмпбелл, Мэтью Мак-Фарленд и Колин Сулейман. «Оборотни» и Мир тьмы были создагы Марком Рейн-Хагеном.
Игровая система Сторителлинг разработана Марком Рейн-Хагеном.
Разработка и дополнительные материалы: Этан Скемп
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Художники: Джон Кобб, Лэнгдон Фосс, Джефф Холт, Стив Прескотт, Рон Спенсер.
Художник обложки: Рон Спенсер
Макет, набор текста и дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Перевели: Адракс (Легенды Гару), Кадат
Сверстал: Кадат

Одержимый

Руководство для игроков

Оглавление

Легенды Гару: Мольба о помощи 2

Вступление: Два в одном 12

Глава 1: Несчастные черви (Фоморы) 18

Глава 2: Совершенство (Дроны) 40

Глава 3: Дикие отблески (Горгоны) 62

Глава 4: Духи Земли (Ками) 80

Глава 5: Одетые во плоть (Создание персонажа) 96

Приложение: Силы и скверны 108

Вступление: Два в одном

Так ты мне говоришь, что Вивер и Вильд тоже создают своих собственных фоморов? Боже, прям то, что нам нужно.

- Король Йонас Альбрехт

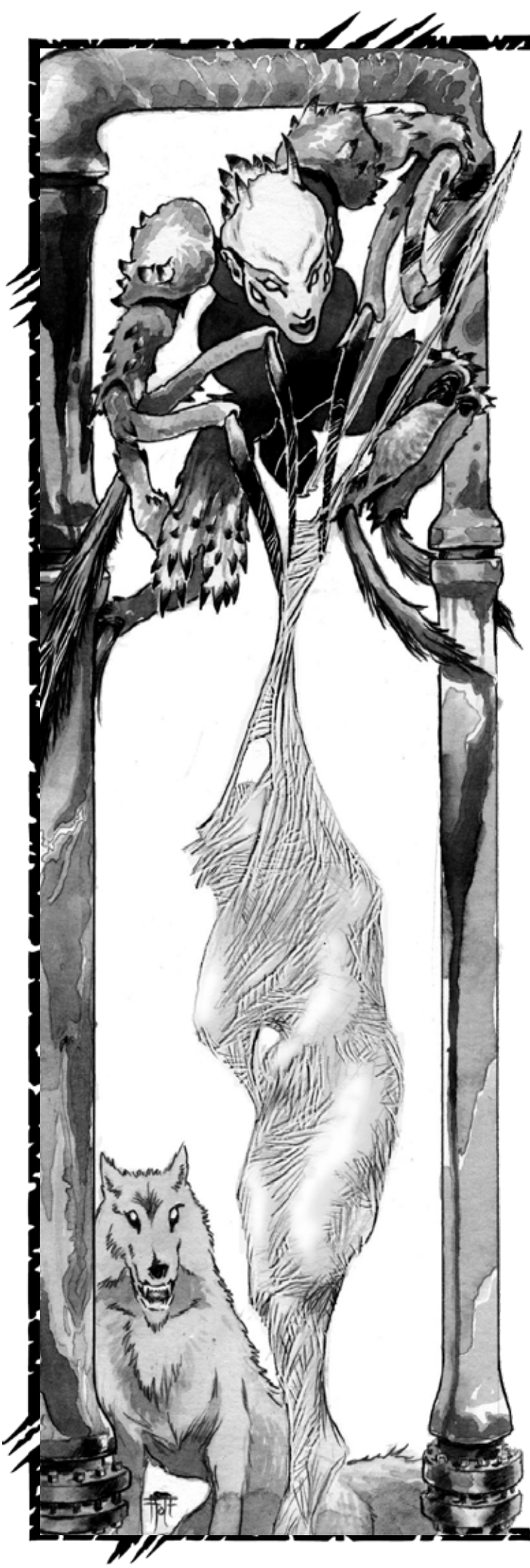
Со времен Раскола миры духа и плоти удерживались каждый отдельно по свою сторону барьера. Каждый мир привык к разделению, и там, где когда-то эти двое были почти идентичны, теперь каждый стал отдельной сущностью, населенной собственными жителями. Те, кто живут в физическом мире, проживают свою жизнь без какого-либо истинного контакта с духовным планом. Некоторые испытывают тоску по полузабытому единству или даже ищут контакта с большей вселенной, но большинство просто живут в неведении. И создания духовного мира наблюдают за ними по очереди, питаясь их эмоциями и действиями, переделывая духовный мир, чтобы он соответствовал его недоступному близнецу. По большей части эти духи так же бессильны повлиять на физический мир, как и смертные могут взаимодействовать с Умброй: два мира реагируют друг на друга и по-прежнему отражают друг друга, но барьер держится.

Но иногда что-то просачивается. Иногда что-то пробирается сквозь барьер с другой стороны реальности и находит себе пристанище в стране плоти. Духу удается проникнуть в физического носителя, который каким-то образом стал более «открытым» - чаще всего человека, но не всегда - и начинает новые отношения. Дух и плоть снова становятся одним целым, новая странная форма материального интеллекта и духовного влечения.

Они слуги Вирма и тщательно «собранные» оперативники Вивер. Они - сюрреалистические проявления Вильда и самые редкие сверхъестественные союзники дела Гайи. Они - одержимые.

Больше чем просто фоморы

Когда дух, использующий чары «Одержимость», обитает в материальном теле, это не временная прогулка. Одержимость - это длительный процесс, который завершается вливанием части силы духа в тело носителя, силы, которая может изменить носителя необычным образом. Носитель может внешне не измениться, но наделен странными и мощными экстрасенсорными способностями. И наоборот, тело носителя может мутировать в пародию на свою прежнюю форму с причудливыми способностями и изнурительными слабостями, которые преувеличивают изменения, через которые он прошел. Носитель обычно сохраняет большую часть своей свободной воли и в большинстве случаев может не понимать, что с ним произошло. Но иногда дух может осуществлять полный контроль и использовать свое тело носителя как инструмент для взаимодействия с ранее закрытым физическим миром.



Гару уже хорошо знакомы с наиболее распространенным типом одержимых сущностей - фоморами, результатом того, что Бэйны овладевают смертными хозяевами. На протяжении всей истории духовные слуги Вирма считали наиболее экономичным обладать человеческими (и редко животными) носителями, чтобы выполнять планы своих начальников в физическом мире. Носители многочисленны и расходуемые - идеальные ударные войска. Многим духам также легче действовать в человеческом обществе, чем оборотням - универсальность, которая сослужила хорошую службу духовной иерархии Вирма. Когда оборотень думает о духе, обладающем человеческим носителем, первое изображение, которое приходит ему в голову, неизбежно оказывается фомором.

Но несмотря на все это, фоморы - не самый распространенный пример одержимых. Существуют и другие. Духи Вильда иногда берут на себя роль хозяев животных, растений или даже минералов - никогда людей - в своих непостижимых целях. Эти сущности, горгоны, появляются настолько случайно и редко, что большинство Гару даже не подозревают об их существовании. Духовные слуги Вивер недавно также решили принять участие в этом действе. Когда дух Вивер обретает человеческую форму, в результате получается идеальный слуга безжалостного порядка, Дрон. Дроны появились недавно - о первых сообщили в конце 20-го века - но они доказали свою эффективность, почти так же полезны, как слуги-оборотни, и без какого-либо беспорядочного индивидуализма.

К счастью, четвертый тип духовной и плотской сущности также ходит по физическому миру - Ками, гибриды духа Гайи и смертной формы. «Фоморы Гайи», как выразились несколько озадаченных Гару, встречаются гораздо реже, чем хотелось бы племенам перевертышей. Лишь немногие из них активно работают над благополучием Матери-Земли, часто без помощи различных рас оборотней. Вероятно, их слишком мало, чтобы оказать долгосрочное влияние на финальную войну, но сам факт их существования является столь необходимым признаком надежды.

Доминирование и подчинение

Хотя одержимые, кажется, обладают огромной властью, они во многих отношениях находятся в гораздо худшем положении, чем обычные люди. Дух одержимого персонажа не управляет каждым его действием, но и он не может быть от него свободен. Иногда присутствие духа приносит с собой ужасные сверхъестественные побочные эффекты: смертная плоть не всегда может нести бремя духа, и в результате возникает Скверна.

Одержимый персонаж - это познавание двойственности. У духа есть свои задачи или программа, и даже если носитель полностью сочувствует целям духа, он не может посвятить себя

менталитету духа с той же целью. Не все фоморы хотят быть солдатами Вирма. Не все горгоны довольны произошедшими с ними изменениями. Не все дроны хотели полностью скрыть свою индивидуальность. Только Ками, кажется, имеют истинную меру мира между их двумя естествами, и даже тогда нужно задаться вопросом, испытывают ли их смертные носители какие-либо сомнения. Дух может расстроиться из-за недостатков плоти носителя, в то время как носитель может восстать против доминирующих побуждений духа. Во многих случаях носитель никогда толком не понимает, чем он отличается, откуда берутся его новые побуждения.

Если оборотни являются предметом познавания дикого ужаса, животного гнева, от которого невозможно полностью избавиться, то одержимость может быть предметом личного ужаса. В частности, фомори и дроны привлекали внимание духов к себе своим поведением и побуждениями. Когда предлагалась дьявольская сделка владения, они, вероятно, никогда не знали, что именно им вручают, или что произойдет, если они примут. По-своему они являются такой же жертвой, как и готовая пешка, а зачастую и в большей степени. Когда фомор принимает насилие и злодеяния как все, что ему осталось, круг замыкается - он попадает в проклятие, о котором он даже не подозревал.

Одержимость

Что делает смертного носителя доступным для одержимости? Ответ сильно варьируется от носителя к носителю, но обычно сводится к длительному моменту слабости. Бейна привлекают страдания людей (и реже животных), а тем более соблазнительны люди с низким чувством собственного достоинства или отсутствием сильной морали. Лучшая цель для Бэйна ужасно несчастна и склонна переносить свои разочарования на других людей, тем самым распространяя еще больше восхитительных страданий, которые являются мясом и питьем Бэйна. Такие цели также более восприимчивы к одержимости, потому что они часто цепляются за все, что могло бы улучшить их положение - в некотором смысле они приглашают Бэйна войти. Конечно, некоторым волевым Бэйнам нравится обладать людьми, которые в остальном живут счастливой и успешной жизнью. , чтобы они могли насладиться осквернением невинности. Но по большей части Бэйнов притягивают морально и духовно слабые.

Дроны разные. Там, где Бэйн имеет автономию выбирать своего собственного потенциального носителя, духи Вивер гораздо более ограничены: процесс одержимости больше похож на хирургию, когда более могущественные духи Вивер осторожно помещают в носителя духи меньших духов. Обычно человек, который становится Дроном, открывает себя Единой Песне, постоянной духовной передаче между духами Вивер, которую можно подсознательно услышать в определенных местах мира смертных. Когда смертный установил достаточный контакт, духи Вивер затягивают его и переплетают само его существо, имплантируя в него духовную материю и превращая его в Дрон в процессе, который можно примерно перевести как «Прояснение».

Ками и горгоны - еще более странные существа, учитывая, что на самом деле они не созданы одним и тем же процессом одержимости - по крайней мере, не с человеческими хозяевами. Горгоны никогда не создаются из человеческих тел носителя. Духи Вильда находят людей слишком затронутыми Вивер для своих целей. Ками, с другой стороны, на самом деле не являются результатом того, что отдельный дух обладает носителем. Они самые загадочные из всех земных духов, созданные загадочным процессом, который большинство Гару не может определить дальше, чем «Воля Гайи». Если привести примеры других одержимых, то Ками из человеческого рода может быть создан, когда человек достигнет редкого и чудесного контакта с духовной природой милости Гайи. Если это так, то, возможно, у человечества еще больше надежды, чем предполагают многие Гару.

Краткое примечание по терминологии

Термин «одержимый» используется в этой книге в более конкретном смысле, чем это слово на самом деле подразумевает. Здесь мы используем его как общий термин для людей, животных или даже вещей, одержимых духами, использующими чары одержимости (**Оборотни**, стр. 239), которые проявляют сверхъестественные силы или даже физические изменения в результате симбиотических отношений. Есть и другие способы «одержимости», но для целей этой книги предполагаем, что мы используем этот термин специально для фоморов, дронов, горгонов и Ками, если не указано иное.

Общие черты

Каждый одержимый персонаж в какой-то степени уникален: смесь особенностей смертных и смесь сверхъестественных сил, которые могут показаться почти случайными. В некоторых случаях может показаться, что боевой фомор имеет больше общего с разъяренной горгоной, чем с Соблазнителем. Однако можно установить несколько основных правил:

● **Поглощение урона:** сила одержимого духа иногда укрепляет смертного носителя, придавая ему сверхъестественную стойкость - но не всегда. Способность поглощать урон должна иметь прямое отношение к типу духа, привязанного к носителю, и общей цели, которой служит гибридная форма. Как правило, одержимые персонажи с любыми физическими мутациями могут поглощать ударные и летальные повреждения как обычно, а также аггравированные повреждения на сложности 8. Те, которые предназначены для войны (как правило, те, у кого есть

по крайней мере две или три физических силы, разработанные для боя), обычно поглощают аггравированные повреждения. при сложности 6. Те, у кого есть чисто ментальные или психические изменения, вероятно, поглощают повреждения как смертные.

● **Первобытный ужас:** Одержимость не обязательно означает иммунитет к Первобытному ужасу, по крайней мере, для фомори или Ками. Все дроны считаются невосприимчивыми к ужасу (вызывающая ужас человеческая память - это изъян, который переписывается в процессе прояснения), а горгоны неизменно принимают тела хозяев, кроме людей, и поэтому не подвержены человеческим недостаткам. Фомори и Ками с человеческими хозяевами, не обладающими Иммунитетом к Первобытному ужасу, реагируют на стимулы, вызывающие Ужас (такие как Кринос Гару), в соответствии с их рейтингом Силы Воли.

● **Исцеление:** большинство одержимых исцеляются, как и смертные, если только они не обладают способностью Регенерация. Дроны - исключение, они исцеляются со скоростью оборотня в регенерирующей форме.

Отмена одержимости

Гораздо чаще одержимость является безвозвратной, если не считать смерти носителя. Пока духовный носител находится процессе заселения смертного носителья, дух становится его частью: он распространяется по всему телу, чтобы наделить новую форму своими особыми силами. Если будет тело убито, дух освобождается - небольшое утешение для носителя.

Чрезвычайно трудно отделить дух от плоти, не уничтожив носителя. Дар Экзорцизм (Оборотень, стр. 139) может разделить дух одержимой горгоны или фомора отдельно от носителя, но это наносит серьезный вред телу носителя (навскидку это будет эквивалентно десяти уровням непоглощаемого урона). Чтобы спасти жизнь носителя, в первую очередь необходима немедленная и эффективная медицинская помощь. Говорят, что гуралы, мастера целительства, знали ритуалы или дары, которые могли бы легче избавиться от одержимости, но на самом деле это не более чем предположение.

Дроны и Ками - это еще более тесно интегрированные смеси духа и плоти. Духовная часть таких сущностей даже технически не является единой автономной сущностью, поэтому экзорцизм неэффективен. Сверхъестественный эквивалент нейрохирургии всего тела был бы необходим, чтобы удалить все духовные вещества, не повредив тело носителя, и такая методика исцеления - не более чем легенда.

Тем не менее, говорят, что нет ничего невозможного. Гару, открывшая надежный способ вылечить фомори или нейтрализовать эффекты Прояснения, станет великим героем для всей своей семьи.

Временная одержимость

Состояние временной одержимости до тех пор, пока дух не будет изгнан или не решит уйти, является основным продуктом фильмов и книг. Однако чары одержимости на самом деле не допускают подобных вещей; это улица с односторонним движением. Как только смертный одержим, он в основном остается таким до смерти, после чего дух изгоняется. Хотя это единственный способ для духа проявить силы через смертное воинство, рассказчики могут захотеть рассказать более классическую историю одержимости. Для этого следующие чары духа предлагает способ создать менее постоянные связи между духом и носителем.

● **Доминирование:** Дух может овладевать контролем над живым существом, не создавая постоянной связи, которая создает фомора или подобную сущность. Доминирование требует успешного броска Гнозиса (сложность равна Силе Воли жертвы). Количество успехов равно скорости, с которой происходит доминирование, согласно следующей таблице:

Успехи	**Время на захват тела**
1	6 часов
2	3 часа
3	1 час
4	15 минут
5	5 минут
6+	Немедленный захват тела

В течение времени, необходимого для того, чтобы овладеть своей жертвой, дух должен найти темную изолированную часть Умбры (обычно Рану) и оставаться там, концентрируясь на чарах. В это время дух не может совершать других действий; если он вступает в бой, связь разрывается.

Доминирующий дух может повлиять на носителя, чтобы он предпринял любое действие, соответствующее духу: Похоть может побудить носителя напасть на привлекательную женщину и так далее. носитель может сопротивляться этим предложениям, выиграв оппозиционный бросок Силы Воли с духом. Дух может также сделать оспариваемый оппозиционный Силы Воли, чтобы говорить через уста носителья (если носитель способен говорить). Дух может покинуть носитель в любой момент, хотя процесс отделения занимает целый ход, в течение которого дух не может защитить себя.

Как пользоваться этой книгой

Хотя «**Одержимый**» не является отдельной книгой (для игры требуется **книга правил WtA**), она предназначена для компиляции почти всего, что необходимо для понимания и использования таких сущностей как духи во плоти, которые бродят по Миру Тьмы. Различные триатические книги (**Книга Вирма, Книга Вивер, Книга Виль-**

да), естественно, обеспечивают дополнительное понимание космологических покровителей фомори, дронов и горгон, а также потенциальных союзников для каждого из них. Более старое дополнение **Легион уродов: Руководство игроков за фоморов** от издателя Black Dog также может предложить идеи для игры, ориентированной на фоморов. Ни одно из этих дополнений не является необходимым, но каждое из них может оказаться полезным при рисовании более широкой картины космологии одержимых.

Хотя эта книга в значительной степени предназначена для Рассказчиков, игроки также найдут правила создания персонажей, которые, если не совсем сбалансированы с персонажами Гару, примерно сбалансированы друг с другом. Как и в игре за родича или Фера, за игра одержимого персонажа может оказаться интересным изменением темпа. Однако сначала спросите разрешения у вашего Рассказчика: не все хроники будут идеальными для управляемых игроком фомора или горгоны.

Рассказчики, конечно же, могут использовать эту книгу для создания антагонистов (и союзников) для хроники и в любом другом творческом стиле, который они сочтут подходящим. Если определенная сила или скверна кажется тем, что делает врага Танцора Черной Спирали по-настоящему незабываемым, почему бы не добавить его, даже если Танцор на самом деле не фомор? Это может быть дар, мутация, порожденная гибельным огнем, изнуряющий сверхъестественный врожденный дефект - все, что имело бы смысл для персонажа. Если механики могут быть полезны для представления чего-то еще, используйте их.

Книга "**Одержимый**" разбита на следующие главы:

Легенды Гару: "Мольба о помощи" дает представление о процессе одержимости и о том, что не все фоморы рождаются из кровожадности или отправляются на войну.

Глава один: "Несчастные черви" подробно рассматривает штурмовиков Вирма, фоморов. Однако в этих кощунственных гибридах Бэйна и плоти гораздо больше разнообразия, чем можно подумать: фомори тем более опасны, когда они неуловимы, и некоторые из них могут искать искупления. Однако находят они это или нет, зависит не только от них.

Глава вторая: "Совершенство" подробно описывает дронов - результат того, что Вивер наполнил человеческие хозяева духовной материей, чтобы создать еще более подходящих слуг. Также включены инструкции для сверхъестественных дронов (которые не играют по правилам обычного «одержимого»).

Глава третья: "Дикие отблески" рассказывает о горгонах, являющихся результатом слияния духа дикого мира с животным, растением или даже минеральным носителем. Ни союзник, ни враг Нации Гару, горгоны - это дикая карта, которая может помочь или помешать любой стае.

Глава четвертая: "Духи земли" описывает Ками, которые чаще всего являются союзниками племен перевертышей. Тем не менее, они держат свой собственный совет, настолько, что Гару даже не знают наверняка, как Ками появились - они видят руку участия Гайи, но мало что еще.

Глава пятая: "Одетые во плоть" посвящена созданию персонажей, если игроки и рассказчик будут заинтересованы в игре с одним или несколькими одержимыми персонажами под контролем игрока. Представленные здесь правила должны позволить игрокам создавать персонажей, примерно сбалансированных друг с другом (если не обязательно с оборотнями).

Наконец, в **Приложении** перечислены все различные силы и скверны, которые могут понадобиться игроку или рассказчику для создания любого одержимого персонажа, соответствующего потребностям хроники. Некоторые из этих способностей очень мощные, но имейте в виду - ни одна из них не является бесплатной.

PRESCOTT

Глава 1: Несчастные черви

“Воспаленная кожа на пальцах потрескалась, и из этих язвочек на меня глядело множество глаз. Раздвигая мягкие ткани, глаза упрямо, бессмысленными толчками выталкивали себя на поверхность.

Но даже не это заставило меня вскрикнуть. Я впервые увидел таким своё лицо - лицо монстра.”

Стивен Кинг, “Я - дверь”

Самые низшие из тварей Вирма

Введение: Вирм проникает во все. Люди, духи, животные - ничто не ускользнет от разрушения и разложения в конце. В старые времена, до того, как Вирм превратился из хранителя баланса в разрушителя, это было естественной и ожидаемой частью цикла.

Однако после этого изменения синхронизация Вирма с его обязанностями начала расходиться. Иногда распад начинается… рано. Иногда Бэйн проникает в живое существо и изменяет его плоть для удовлетворения своих собственных нужд. носител иногда отдает контроль добровольно, а часто нет, но в любом случае он мало что может сделать, кроме как наблюдать, как он становится кем-то другим. Именно эти «кто-то другие» - изуродованные и замученные пехотинцы Вирма - касается этой работы.

Основная часть этой работы была написана Джулией Уотерфорд, родичем Стеклоходов и координатором в Фонде Валкенбурга. Она, вероятно, один из самых знающих людей в мире относительно фоморов и процессов, с помощью которых они размножаются. Кроме того, ее постоянный контакт с поисковыми стаями, которые служили Валкенбергу на протяжении последних 20 лет, дает ей возможность быть в курсе событий по всему миру в борьбе с Вирмом.

Для тех, кто не знает, поисковая стая регулярно меняется. Ее главная функция - выследить и заключить в тюрьму безумных Гару для транспортировки в Фонд (где они содержатся до тех пор, пока они не смогут принять свою судьбу). Стая состоит из молодых Гару, обычно клиатов, которые либо не имеют домашнего септа, либо по какой-то причине решили уйти в поисках славы в другое место. Поскольку эти стаи всегда принадлежат к разным племенам, они привносят уникальные взгляды и идеи в Фонд и, следовательно, в работу г-жи Уотерфорд. В этой работе читатель найдет отзывы участников последней поисковой стаи, а также заметки Гару, с которыми стая сталкивалась в своих путешествиях. Как читатель, возможно, знает, когда-то я был членом Фонда Валкенберга, и я обнаружил, что поисковая стая в любом воплощении будет способней и умней.

Я надеюсь, что эта работа будет поучительной и полезной для любого Гару - я определенно нашел ее таковой.

Ваш Виктор Хелмс

Хотя здесь, в Фонде Валкенберга, якобы в центре внимания находятся лунатики - те несчастные Гару, чьи умы разбиты Первым Изменением, - на протяжении многих лет различные поисковые стаи вступали в контакт с множеством тварей Вирма в своих путешествиях. Как единственный сотрудник Фонда, который пережил инцидент с «Кукольником», у меня была возможность поговорить и поучиться у каждой поисковой стаи с конца 1980-х годов. Хотя я не Гару, я чувствую, что у меня есть знания и данные, чтобы представить эту работу - компиляцию, если хотите, по фоморам. Повсюду чередуются комментарии и отчеты различных членов недавно расформированной поисковой стаи, а также других Гару по этому поводу. Поскольку новейшая поисковая стая еще не выполняла миссию, я не включил их в этот отчет.

Основы

А что такое фомор? Как точно определить этого исконного врага, злодея, о котором рассказывалось на протяжении тысячелетий, ясным и аналитическим языком? Все доступные свидетельства указывают на такое определение: фомор (множественное число фоморы) - это симбиотическое слияние человека (или, реже, животного) и Бэйна. Отсюда иногда можно разбить фомори на «выводки» в зависимости от того, какой тип Бэйна владеет и какие изменения они склонны вносить. Однако подавляющее большинство фомори уникальны - Бэйн захватывает человека и переделывает плоть по своему усмотрению (часто, кажется, с некоторой помощью подсознания носителя).

Фоморы демонстрируют всевозможные причудливые и зачастую ужасные мутации. В сообщениях поисковой стаи и других Гару, с которыми они поделились историями, упоминаются фоморы, которые плюются ядом, отращивают когти, растягивают и раздувают конечности и даже обладают цепкими зазубринами. Однако отчеты также фильтруют фоморов, которые выглядят полностью людьми, но могут вызывать безумие и кошмары у своих целей. Некоторые фоморы, очевидно, могут даже совершать шаг за грань, входя в Умбру таким же образом, как и Гару. Конечно, поскольку фоморов не всегда легко идентифицировать как таковых, вполне возможно, что некоторые из этих сообщений относятся к существам совершенно другой масти.

Фактически, обнаружение фоморов - одна из самых серьезных проблем, с которыми мы сталкиваемся. В то время как сообщения из отдаленных мест - в частности, об Амазонской войне - рисуют фомори как отвратительных, отвратительных монстров, в городских центрах им легко спрятаться. Хотя многие Гару, конечно, могут обнаружить присутствие Вирма поблизости, если фомор прячется в толпе людей, гораздо более вероятно, что он увидит вас, прежде чем вы его обнаружите.

Из этой довольно клинической преамбулы читатель может увидеть опасность, которую представляют фоморы, но не ужас. Любой Гару или родич, читающий это, должен понимать, что я не писатель и не поэт. Я врач и стараюсь непредвзято подавать эту информацию.

Но это невозможно. Позвольте мне здесь остановиться на личном моменте, чтобы я мог с самого начала рассказать, почему я взялся за это задание. Чуть меньше года назад поисковая стая вернулась с задания по поиску того, кто казался Лунатиком, в Амарилло, штат Техас. Они вернулись с молодым человеком, который заливался холодным потом при восходе луны, корчился от боли, когда к нему подходили с серебром, и ел только сырое мясо. Кроме того, по словам Теурга стаи, на нем был слабый след заражения Вирмом. Считая его заблудшим детенышем, борющимся со своей природой Гару, мы позволили ему остаться. Он остался в учреждении только одну ночь.

После того, как глубокой ночью зазвонил будильник, я обнаружил, что его комната пуста. Он сорвал дверь с петель, но сбежал не сразу. Он разбил ближайшую дверь и напал на молодого Гару, которого мы привели в Фонд всего месяц назад. Думаю, она добилась некоторого прогресса. С тех пор она была в кататоническом состоянии. Когда я вошел в комнату, он был ко мне спиной, но по положению его тела было очевидно, что он с ней делал.

Он торжествующе смеялся. Когда я закричал, он повернулся с выражением чистой радости на лице и поблагодарил меня за то, что я привел его сюда, чтобы он мог «поиграть».

Я плохо спал с той ночи, и это мой единственный личный опыт общения с фоморами. Пожалуйста, поймите, что слова на бумаге ничего не значат. Вы можете узнать, что делает фомор, прочитав это, но вы не узнаете по-настоящему, что делает фомор, пока не увидите это. И пусть Гайя согласится, что вы никогда этого не сделаете.

Лекарство?

Можно ли вылечить фомора? Это частый вопрос, особенно среди поисковых стай более ориентированных на спасение. На сегодняшний день единственный проверенный метод отделения Бэйна от его носителя - убить носителя. Затем Бэйн выходит на свободу (и обычно пытается сбежать из области). Истинные адепты среди теургов способны разделить носитель и дух, но при этом они убивают носитель (и, зачастую, изгоняют Бэйна).

Я расскажу о процессе одержимости - и способах его нарушения - ниже, но я счел необходимым включить эти примечания в начале этой работы. Гару, столкнувшийся с фомором, особенно рожденный человеком, вполне может чувствовать вину или горе из-за того, что ему пришлось убить человека, который, по всей вероятности, не желал такой участи. На это я могу только сказать: эти чувства достойны похвалы, но не позволяйте им замедлять ваши когти. Минутное колебание может означать травму или смерть, поскольку действия фоморов нельзя предсказать.

Бэйны

Духовные дети Вирма бывают бесчисленными. Некоторые из них связаны с такими понятиями, как жадность, похоть и гнев, и поэтому знакомы людям и хомидам-оборотням. Другие представляют собой извращения духов стихий, преследующих заполненные смогом небеса или загрязненные водные пути, в то время как третьи - самые могущественные - представляют собой духовные ужасы, не имеющие физических аналогов.

Как правило, это первый тип Бэйна, который производит фомори. Хотя большинство Бэйнов способны к одержимости, есть очень важное различие между простым захватом тела человека на время и слиянием с ним. Часто именно "эмоциональные" Бэйны понимают людей достаточно хорошо, чтобы держать контроль над ними постоянно.

Нерестилища

Откуда появляются бэйны? На это не способны ответить даже самые образованные теурги, поэтому я, конечно, не буду пытаться дать окончательный ответ. Вместо этого я, так сказать, передам отчеты с мест.

Бэйны появляются в областях, которые их питают. Большие фабрики обычно порождают элементалей Бейнов - питаемые илом и смогом, они становятся жирными и сильными. На таких предприятиях уровень аварийности выше среднего, поскольку оборудование на них имеет тенденцию сопротивляться попыткам заставить его работать более эффективно. То, что слишком много несчастных случаев может в конечном итоге привести к закрытию заведения, не приходит в голову Бэйну - Бэйны, особенно нижние Гаффлинги и Джагглинги, заведомо близоруки. Если они могут есть сегодня, отравив, запятнав или иным образом уничтожив жизнь, им все равно, что это может помешать им есть завтра. Когда еда высыхает, они уходят. К сожалению, элементали бэйны обычно недалеко от источника пищи, куда бы они ни пошли.

«Эмоциональные» Бэйны, питающиеся человеческими эмоциями, не питаются таким же образом. Бэйн, который питается похотью, например, может преследовать порнографический театр, но даже тогда, это не театр, который кормит существо, это люди, которые посещают его. Такие Бэйны обычно цепляются за человека, который особенно остро ощущает данную эмоцию, и сидят, свернувшись калачиком на его душе, как пиявка, ожидая, когда колодец высохнет. Это означает, что любой человек может быть уязвим просто из-за плохого дня. Хождение в гневе действительно может привлечь Бэйна гнева.

Однако пресловутый колодец не всегда иссякает. Некоторые люди, кажется, действительно питаются Бэйном: поскольку он питается гневом носителя, например, носитель становится злее, что, в свою очередь, делает Бэйна сильнее. Я понятия не имею, кто в конечном итоге ответственен за превращение паразитических отношений в симбиотические - человек или Бэйн. Я очень надеюсь, что это Бэйн.

Город против села

Стивен Кенсингтон, которого зовут Поющий с ветром, Теург Детей Гайи и бывший исследователь Гару. Во время работы с поисковой стаей он поставил перед собой задачу наблюдать и бороться с Бейнами всех мастей, поэтому я попросил его рассказать о разнице между владельцами в городе и в сельской местности. Сам Стивен родом из Сиэтла.

Я видел, как Бэйны в городских и сельских районах цепляются за людей и остаются с ними. Можно подумать, что люди, живущие в деревне, могут легче избавиться от влияния Бэйна - в конце концов, область, в которой они живут, теоретически более "чиста", и в целом сельские жители не увязают во всей ненужной ерунде, как городские люди.

Проблема, однако, в том, что в городе есть миллионы людей, из которых Бэйн может выбирать, и это имеет тенденцию сокращать время их внимания. У носителя, чье внимание колеблется от какой-либо активности или чувства, которое питает Бэйн, может заставить его прерваться и найти кого-нибудь еще - в конце концов, вероятно, есть кто-то поблизости, чувствующий то, чего хочет Бэйн. Однако в сельской местности, поскольку население намного меньше, Бэйны склонны быть немного более решительными. Это означает, что если вы найдете Бэйна, сидящего на плече какого-нибудь парня в городе, вы, вероятно, можете легко отпугнуть его. В деревне Бэйн вонзится, как клещ, и вы, вероятно, должны будете разрешить дело дракой

Поведение

Бэйны действуют в соответствии со своей доминирующей эмоциональной направленностью. Бэйн гнева будет опрометчивым и жестоким, тогда как Бэйн похоти, скорее всего, будет прятаться и наблюдать, а не принимать активное участие в событиях. Как только любой вид Бэйна овладел человеком - помните, что одержимость автоматически не создает фомора - он обычно отказывается от своей хватки, только если чувствует, что находится в прямой опасности. Однако это не то же самое, что носитель находится в прямой опасности.

Бэйн может пережить смерть своего носителя. Это верно как в случае простой одержимости, так и в случае фомора. Разница в том, что доминирующий Бэйн может освободить своего носителя в любое время и бежать, тогда как Бэйн, который слился с носителем, образуя фомора, сможет убежать, только если его носитель убит.

Если Бэйн будет «освобожден» смертью тела своего фомори, он, скорее всего, отступит в Умбру, чтобы восстановить свою силу. Иногда он замышляет месть виновным, но мало кто из Бэйнов думает так далеко вперед. Чаще всего Бэйн возвращается в физический мир, чтобы начать поиски нового носителя, часто не подозревая, что что-то произошло.

Однако более могущественные Бэйны могут немедленно атаковать виновных. Некоторые, вместо того, чтобы атаковать, преследуют виновных в это время и наносят удары, когда они уязвимы - часто захватывая контроль. Стивен советует, чтобы после убийства сильного фомора стая как можно скорее прошла обряд очищения (точно так же обряд должен быть выполнен и на теле, просто чтобы быть в безопасности).

Мотивация

Чего хочет Бэйн? Боюсь, что рассуждать о мотивах духов Вирма мне не по силам, но Стивен (Поющий с ветром) согласился высказать свое мнение:

Бэйны довольно автономны. Это означает, что вы с большей вероятностью встретите рой похожих друг на друга Бэйнов, действующих согласованно, потому что все они сосредоточены на одном и том же, чем найти группу Бэйнов под контролем одного большого папочки Бэйна. Иногда в роли генерала выступает более могущественный Бэйн, но если вы это видите, вызовите подкрепление. Вам это понадобится.

Типичный Бэйн, который питается человеческими страданиями, хочет и дальше питаться. Я сравниваю их с червями, обитающими в кишечном тракте животных: они не хотят, чтобы носитель умер, они хотят, чтобы носитель был здоров (или, по крайней мере, продолжал делать то, что делает), чтобы они могли продолжать кормиться. К сожалению, поскольку Бэйны склоны питаться деструктивными эмоциями, они часто прячут свои талоны на обед в землю. Тот, кто все время злится, - это пороховая бочка. Бэйн может иногда решить уменьшить свое влияние, так что этот бедняга ходит, хмурясь и рыча, но никогда не разозлится достаточно, чтобы взорваться. Вместо этого его желудочная кислота продолжает взбалтывать, пока у него не появится язва или он, наконец, так не разозлится на мир, что он сломается. В любом случае, он больше не нужен Бэйну, поэтому Бэйн впитывает все, что может, и находит другого носителя. Другие Бэйны могут решить подтолкнуть своих хозяев к еще меньшей глубине тревоги, оседлав их, когда они сгорают, а затем смеяться, когда они уничтожают себя.

В любом случае, мотивация Бэйна - это просто самосохранение. Они хотят выжить и прокормиться, но не поймите это неправильно. Они могут просто хотеть выжить, но для них “выживание” означает “увечье и развращение души».” Я не думаю, что эта порча является побочным продуктом того, как они выживают. Этому, по крайней мере, я мог бы посочувствовать, если не простить. Я думаю, что их выживание просто зависит от их конечной цели - искажать и извращать людей. Я думаю, что они были созданы для этого, о чем свидетельствует тот факт, что более могущественные и сложные Бэйны, которые не сосредотачиваются непосредственно на людях, по-прежнему работают на порчу в более крупных масштабах.

Однако по большей части выживание кажется их мотивацией, если не их конечной целью (а в случае с духами «конечная цель» в любом случае является важной). Они не станут намного более сложными (пока вы не начнете говорить о более самосознающих и разумных духах, таких как Бредущих по узлам или Психомахий, и я не претендую на то, чтобы понять, чего они хотят!). Иногда Бэйн вползает в человека, а не просто едет на нем. Какой человек нужен, чтобы Бэйн захотел это сделать, - это снова другое (примечание Джулии: я буду обсуждать это ниже), но что касается духа, он должен быть очень стойким существом. Иногда Бэйны инициируют одержимость, когда чувствуют, что колодец иссякает, возможно, полагая, что, если они смогут взять контроль непосредственно на какое-то время, они смогут вернуть своего носителя к поиску эмоций и ситуаций, которые их питают. В других случаях Бэйн настолько поглощен эмоциями, которые источает человек, что чувствует, что должен получить больше, и зарывается в разум носителя, чтобы найти «чистый материал», если хотите.

Конечно, вы можете использовать этот вид эгоизма. Поскольку Бэйны так мотивированы самосохранением, некоторые могут продать вам с потрохами Черных Спиралей или других более важных созданий Вирма, если вы пообещаете их отпустить. Однако я бы не стал полагаться только на слово Бэйна. Плохая новость заключается в том, что Бэйны знают, когда они находят выгодную сделку, поэтому, хотя они могут запаниковать и сбежать, если вы их напугаете, они снова найдут того же носителя. Итак, ваш выбор: уничтожить Бэйна (что уже сложно) или исцелить носителя (а иногда даже сложнее). Но подумайте: если вы можете отговорить парня от того, чтобы он все время злился, это означает, что никакой Бэйн гнева не попробует снова запрыгнуть в него. Даже если он не узнает, что вы для него сделали, он это оценит.

Типы бэйнов

Как я уже упоминал выше, виды Бэйнов, которые кажутся наиболее склонными к созданию фомори, кажутся «эмоциональными» Бэйнами. Ниже приведены несколько типов, с которыми, по сообщениям, встречаются поисковые стаи гару, а также некоторые примечания (если применимо) о типах фоморов, которые они создают.

- **Рой гнева:** Хотя он и напоминает большую рой насекомых, рой гнева представляет собой единое целое с единым интеллектом. Этот Бэйн, который обычно парит над пробками, беспорядками, митингами и любым другим местом, где одновременно выражают свое разочарование множество людей, является одним из самых жестоких и злобных духов, поражающих человечество. Однако

Рой гнева

Ярость от 4 до 8, Гнозис 3, Сила воли 4, Эссенция варьируется

Чары: Вызов бешенства, Одержимость, Легкий полет

Внешний вид: Рои гнева напоминают большие облака комаров или мух, но если рассмотреть их с близкого расстояния, не видно отдельных «насекомых». Эти Бейны издают громкий жужжащий звук; этот шум повышает сложность всех бросков на Восприятие, связанных со слухом человека, находящегося в непосредственной близости.

они, похоже, не могут питаться Яростью Гару, и это милость. У Роев гнева, очевидно, короткая продолжительность концентрации внимания, поэтому они редко создают фоморов. Однако когда они это делают, получающиеся существа, как правило, становятся нечеловечески сильными и быстрыми, иногда со злобными когтями или клыками.

● **Шептуны:** эти коварные маленькие существа почти идентичны узорным паукам - если только вы не перевернете одного и не посмотрите на его низ живота. У шептунов на животе крошечные, почти человеческие рты. Они обитают в компьютерах, шепча пользователям и направляя их к разного рода неприятностям, порожденным Интернетом: рецепты для взрывчатых веществ, сайты с детской порнографий и т.д. Шептун может и создает фоморов, и их носители часто развивают способности ясновидения или телепатии. Некоторые также проявляют близость к духам Вивер.

Шептун

Ярость 2, Гнозис 5, Сила воли 6, Эссенция 13

Чары: Касание скверны, разложение, Одержимость, Маска Вивер

*Маска Вивер: Шептуны выглядят как маленькие узорчатые пауки. Гару, использующему дар Почувствовать Вирм, нужно три успеха на сложности 7, чтобы обнаружить любую порчу Вирма, что несет в себе Шептун.

Внешний вид: Шептуны выглядят как Узорчатые пауки и редко бывают крупнее бильярдных шаров (большие, конечно, для паука, но не удивительно большие для духа). Как уже упоминалось, у них есть человеческие рты на нижней стороне живота. Если раскрыть то, чем он является на самом деле, Шептун будет пронзительно кричать через эти рты.

● **Воющие безумцы:** среди самых страшных Бэйнов в существовании, эти отвратительные существа действительно могут захватывать контроль над оборотнями. Действительный процесс, посредством которого это происходит, неизвестен — возможно, он похож на то, как люди одержимы, — но как только он завершен, бедный Гару становится существом, известным как Завывающий шаркатель. Эти чудовища сохраняют свою способность изменять форму и обретают другие, богохульные способности - легенды рассказывают о том, как они поднимались с болот Шотландии, их вой сводил с ума целые деревни. Ни одна поисковая стая никогда не сталкивалась ни с волочащимся, ни с воющими безумцами, и хотя это оставляет мне мало достоверной информации, я должен сказать, что благодарен за это.

Воющие безумцы

Ярость 7, Гнозис 6, Сила воли 7, Эссенция 20

Чары: Выстрел, Вызов безумия, Одержимость

Внешний вид: Воющие безумия почти невидимы. Внимательно присмотревшись, Гару может их увидеть - они выглядят как призрачные просвечивающие отражения того, кто на них смотрит. Куда бы они ни появлялись, они приносят с собой звук мучительного воя.

● **Стаи мусорщиков:** Эти ужасы уникальны среди Бэйнов, создающих фоморов, тем, что они обладают группой живых существ (стаями животных), чтобы проложить путь к обладанию человеком. Стаи мусорщиков видны в Умбре как группа похожих, явно враждебных животных (обычно мелких вредителей: крыс, насекомых, змей и т. д.). У Бэйнов есть несколько животных, которые затем частично материализуются. Орда крыс может включать только полдюжины настоящих животных; остальное - просто проявления самого Бэйна.

Бейны мусорщиков опасны сами по себе, но создаваемые ими фоморы - внушающие страх Опустошенные - являются одними из самых опасных, с которыми может столкнуться Гару. Ниже вы можете прочитать описание этих существ в отчете поисковой стаи.

Стаи мусорщиков

Ярость 5, Гнозис 6, Сила воли 4, Эссенция 15

Чары: Одержимость, Слежка

Внешний вид: Стаи мусорщиков выглядят как орды больных или испорченных животных. Эти животные никогда не бывают крупнее крыс (важное соображение, поскольку они заражают людей). Хотя рой состоит из множества разных животных, Бэйн - только одно существо и может атаковать только один раз за ход, как обычно.

● **Рукотворные бейны:** довольно пугающе, но некоторые компании, кажется, делают работу Вирма. Королевские пивоварни, например, потеряла грузовик с пивом несколько лет назад, когда поисковая стая во время миссии на стороне почувствовала заражение Змея в грузовике. Они обнаружили, что по крайней мере в одной банке пива в каждой пачке, а иногда и в шести, находился по крайней мере фрагмент духа вирмлинга, а во многих случаях крошечный Бэйн. Один Бэйн не произвел бы большого эффекта, разве что сделал бы пьющего немного более агрессивным. Но если бы человек подражал персонажу «Джо Шесть упаковок» из телерекламы и выпил шесть полных банок? Вполне возможно, что этот человек открыл бы дверь к одержимости и в конечном итоге превратился в фомора.

Я видел отчеты о других компаниях, чьи продукты содержат аналогичных Бэйнов. Тем не менее, относительная сила Бэйнов настолько мала, что потребуется несколько месяцев, а может, и лет повторного использования, чтобы любое обладание имело место. Конечно, если человек пил осквернённое пиво, смотрел осквернённые видео и курил осквернённые сигареты… последствия будут отвратительными.

Носители

А как быть с людьми, которые поддаются одержимости? Как фоморы многочисленны и разнообразны, так и их носители. Однако, глядя на имеющуюся у нас информацию и отчеты, можно сделать некоторые выводы. Вопрос о том, соглашаются ли люди, которые становятся фомори, на свою участь,

так сказать, еще не принято. В самом деле, доказательства, подтверждающие это, существуют, но также существуют доказательства того, что Бэйн иногда выбирает цель, которая просто безвольна. Точно так же, как я уже упоминал, иногда употребление колы неправильной марки сопряжено с риском одержимости Бэйном. Кроме того, некоторые люди, кажется, предлагают принятие одержимости не просто следствие, а настоящее согласие.

Жертвы

Больше всего, конечно, не повезло с людьми, выбранными почти случайно. Возможно, у них просто был момент слабости и они уступили ненависти, похоти или гневу, и в этот момент Бэйн овладел ими и устроился поудобнее.

Проницательный читатель может воскликнуть: «Но это сделает кого угодно мишенью, потому что практически никто не застрахован от этих эмоций!» И это, что пугающе, правда. Бэйн не нуждается в приглашениях перед слиянием с людьми. Все, что им, кажется, нужно, - это окно, момент общей причины, чтобы начать процесс. Некоторые Бэйны не прочь создать это окно, погружаясь в людей и подпитывая их кипящую ненависть, другие наносят удар, когда появляется возможность.

Практически любой человек - вероятный кандидат. Бэйнов, кажется, не особо заботит, сильный или слабый, молодой или старый, здоровый или болезненный их носитель. Я предполагаю, что это потому, что Бэйн знает, что в любом случае изменит человеческое тело настолько, насколько это необходимо. Однако одно соображение, которое, похоже, действительно волнует Бейна, - это жизнь человека и его место в ней. То есть сколько людей зависит от человека? Он или она родитель? Учитель? Работодатель, ответственный за благополучие других? Если так, то превращение носителя в фомора неизбежно приведет к катастрофе для всех, кто находится рядом с ним - и такого рода развращающий срыв - именно то, чего хочет Бэйн (и Вирм). Некоторые Бэйны даже выбирают детей в качестве носителей, часто из районов, которые заставляют ребенка рано отказываться от невинности (что, кажется, облегчает одержимость). Ребенок-фомор - один из самых ужасных врагов, с которыми когда-либо столкнется Гару, потому что Гару должны признать, что где-то под невинной оболочкой Бэйн вцепился в молодую душу и полностью осквернил ее.

Люди сложны. Когда человек причиняет страдания, возможные мотивы безграничны, и человек редко действует против своих собратьев, просто чтобы причинить им боль (насколько наивно, я уверен, это звучит). Чаще деструктивные действия порождаются эгоизмом, жадностью или гневом; но даже тем не менее мужчина, который грабит женщину, может делать это, чтобы прокормить собственных детей. Подтверждает ли это его действия? Нет, но это действительно представляет проблему для других, стремящихся осудить его - его намерением не было причинять страдания.

Это не относится к Бэйнам. Их цель - причинить страдания и причинить их как можно больше. Это то, что они есть, для них это так же естественно, как для нас дышать или есть. Поэтому, когда Бэйн решает проскользнуть в человека и породить фомора, Бэйн выберет человека, через которого он может причинить как можно больше страданий. Это означает, что бездомные бродяги не так часто становятся фомори, как люди с семьями и друзьями. Однако, когда Бэйн выбирает «никого», это обычно имеет свои причины - отсутствие семейных связей означает, что фомор может наброситься на кого угодно и всех вокруг, и их будет намного труднее отследить мирскими средствами.

Рукотворные бэйны

Хотя Джулия этого не знает, все "рукотворные" Бэйны происходят от компаний Пентекс. Как она заявила, по отдельности бэйны слабы и почти безвредны. У них также есть "срок годности" — большинство из них исчезают, если не потребляются или их не выпускают в течение нескольких месяцев. Однако, если человек потребляет или иным образом "активирует" его (в случае с Бэйном на видеокассете, просмотр видео — а не просто его воспроизведение — был бы необходим для освобождения Бэйна), дух может сидеть внутри тела несчастного человека до тех пор, пока человек продолжает "кормить" его. Такие Бэйны редко бывают достаточно сильны, чтобы полностью овладеть своими носителями и превратить их в фоморов, но они служат двум важным целям.

Во-первых, они действуют как "маячки». Многие из этих Бэйнов можно легко отследить, и это позволяет их создателям провести некоторые "маркетинговые исследования" и выяснить, сколько из их Бэйнов в настоящее время путешествует в человеческих носителях. Во-вторых, чем больше людей проходит через жизнь со слабыми Бэйнами в их душах, тем выше уровень заражения Вирма в данной области. Это в какой-то степени сродни наполнению кувшина каплей воды за один раз - это может занять годы, чтобы сделать заметную разницу. Однако, как только эта порча достигает определенного уровня, ущерб становится почти непоправимым.

Эти "искусственные" Бэйны могут создавать фоморов, но это случается крайне редко. Такие Бэйны обычно недостаточно сильны, чтобы сделать это, и даже если они есть, ряд других факторов работает против них: пищевые привычки носителя могут измениться, или он может просто быть достаточно устойчивым к одержимости, чтобы Бэйн в конце концов ослабел и умер. Однако фомор, созданный такого рода "изготовленным" Бэйном, как правило, питает зависимость к продуктам, которые его создали, а также тонкие, разрушительные силы, которые он использует почти бессознательно (фомор, созданный в основном сигаретными банами, может испускать непахучие пары, которые заставляют других жаждать сигарет, например).

Отравленные

Как упоминалось выше, некоторые потребительские товары могут открыть путь заражению Бэйном. Однако невозможно точно определить, какие люди могут подвергаться риску. Очевидно, что те, кто ест фаст-фуд и увлекается массовыми развлечениями и товарами, имеют больше шансов проглотить Бэйна, чем те, кто ест только органические продукты и живет отшельниками, но обычному человеку это не приносит много пользы. Я бы сказал, если позволю себе такую смелость, что именно Гару постоянно высматривают скверну Вирма, замаскированную корпоративными логотипами - этот вид порчи является наиболее несправедливым и коварным из всех, и только Гару находятся в каком-либо положении. что-нибудь с этим сделать.

Хуже того, если испорченный продукт подталкивает носителя к поведению, которое Бэйн находит привлекательным, носитель может оказаться под двоякой атакой, как со стороны Бэйнов, которые он глотает, так и тех, которые он бессознательно привлекает. Это довольно мрачный сценарий, и, опять же, я думаю, что он требует внимания, когда это возможно.

Заслуживающие?

Я бы сказал, что никто не достоин становиться фомором. Мужчина, который бьет свою жену, безусловно, отвратителен, но это не значит, что он заслуживает того, чтобы непристойный дух изменил его разум и тело. Тем не менее, кажется, что некоторые хозяева, так сказать, «навлекают на себя это».

Как упоминалось выше, Бэйн запускает самовоспроизводящийся цикл. Хозяин кормит Бэйна, Бэйн источает эмоции, эмоции вдохновляют хозяина. Но это должно где-то начинаться. Люди, которые позволяют управлять собой отрицательным эмоциям - те, кто всегда злится или ненавидят - являются главными кандидатами на одержимость Бэйном просто потому, что они облегчают это. Однако эти типы людей, как правило, привлекают Бэйна, идущего по пути наименьшего сопротивления, поэтому создаваемые ими фоморы не такие мощные или тонкие. Именно такие люди становятся героем военных историй Гару, отвратительные, сочащиеся монстры, которые бросаются на Гару, словно пытаясь положить всему этому конец.

Извращенная вера

Зои Маккенна, которую также называют Благородной Душой Бриджит, рассказала мне о своем опыте общения с фомором - сразу после ее Первого Изменения. Я подумал, что было бы уместно включить сюда это, поскольку это проливает некоторый свет на тип людей, восприимчивых к одержимости. Зои - арун Фианн, родом из Новой Англии, хотя этот опыт имел место в Огайо.

В колледже я прошла через свое Первое изменение - я знаю, поздно. На то, чтобы разыскать меня, потребовался почти месяц, и, как оказалось, это была поисковая стая. К тому времени я уже научилась управлять сменой формы, но понятия не имел, кто я такая, о Вирме или что-то в этом роде. Излишне говорить, что когда стая нашла меня и я рассказала им о Безумном проповеднике, они были очень впечатлены.

Этот парень все время тусовался в кампусе огайского университета. Он раздавал брошюры и кричал на девушек, одетых слишком скромно, или на всех, кто тусовался в Insomnia (Примечание Джулии: кофейня за пределами кампуса). Пару раз его забирали копы, но он был просто сумасшедшим стариком. Безвредный. Всегда кричал об Иисусе и о том, как Иисус мог бы спасти вас, если бы вы ему позволили. Я не была в церкви с тех пор, как поступила в колледж, поэтому раньше думала, что это круто, что он так сильно верит, даже если он псих.

А потом однажды он напал на меня.

В любом случае, у меня была плохая неделя. Это было сразу после изменения, поэтому люди избегали меня, и я думала, что сошла с ума. Мой парень не разговаривал со мной - это было до того, как я узнала о Проклятии и всем остальном, так что я была полностью в неведении относительно того, что всех так напугало меня, - а в газетах ходили истории о «дикой собаке, сбившейся с пути». продуктовый магазин.» Я шла по кампусу и снова услышала крик Безумного проповедника, и я начала злиться (за несколько дней я почти ничего не почувствовала). А потом я увидела, как он бежит ко мне. В руке он держал железную шину и кричал: «Зверь должен умереть! Нечестивые должны быть наказаны!» Вроде того. Он ударил меня прежде, чем я успела двинуться с места, и сбил с ног. Затем он упал на меня. Он бил меня железной шиной и бил по лицу, крича: «Покайся, шлюха!» Я видела, что у него шла пена изо рта, и чувствовала ее запах - пахло пивной мочой и гнилью.

Это был второй раз, когда я изменилась, и я не думаю, что он знал, что произошло. Я перешла в кринос и швырнула его о здание, и он как бы соскользнул на землю, умирая, изо рта сочилась кровь. Не думаю, что тогда меня кто-нибудь видел. В газете они сказали, что это было наездом.

Когда я вернулась домой, на моей одежде были маленькие синие пятна (я их подобрала и унесла с собой) и на коже там, где он меня касался. Мне пришлось часами вытирать их, чтобы убрать. Они были похожи на плесень.

У этого парня не было веры. У него была Библия и стояк. Он увидел мир и увидел столько греха, что открыл дверь Бэйну. Как тебе такая ирония?

Эти люди, конечно, могут происходить из любой сферы жизни. Общая нить - это разочарование - будь то жизнь, общество, семья, отсутствие семьи, что угодно - носителю надоело. Удерживать эмоции внутри и выражать их только через презрение или гнев также является обычным явлением. Носители, подобные этому, ходят с полным пренебрежением к жизни, которым процветает Бейн, поэтому, когда такие люди становятся одержимыми, это, как правило, быстрый (но ни в коем случае не безболезненный) процесс.

Животные носители

Животные могут стать фоморами, но, похоже, не так часто. У меня есть две теории, почему это так. Возможно, животные имеют внутреннюю связь с Вильдом, что делает их более устойчивыми к одержимости Бэйном, чем люди. Или, возможно, Бейн просто не видит такой возможности в обладании ими.

В любом случае, животные фоморы действительно существуют. Я слышал сообщения о собаках, свиньях, медведях и змеях, в которых обитают Бэйны. Я никогда не слышал достоверного сообщения о том, что чисто травоядное животное настолько одержимо, но предупреждаю читателя, что отсутствие доказательств никоим образом не свидетельствует об их отсутствии.

Если вы все же наткнетесь на зараженного Бэйном зверя, ожидайте, что он будет более жестоким и боеспособным, чем нормальный представитель своего вида. Поскольку Бэйн не обладает такими же умственными способностями, с которыми можно было бы работать с животными, он, кажется, сосредоточился на усилении уже существующих дарований животных до гротескных размеров. У собаки-фомора могут быть огромные раздутые клыки и ядовитые слюни. Осквернённый медведь будет огромным и достаточно сильным, чтобы повалить деревья, пожимая плечами.

Стивен, который на самом деле столкнулся с осквернёнными животными, просит меня передать призыв очистить труп животного и его логово, если вы сможете его найти, после того, как одолели одно из этих существ. Это делается для того, чтобы подобные Бэйны не «возвращались» на зловоние порчи и не создавали больше зараженных животных.

Сопротивление

Некоторые люди сопротивляются. У некоторых достаточно воли, чтобы осознавать, что с ними что-то происходит, даже если они не знают, что именно. Некоторые начинают ощущать последствия одержимости, и это заставляет их измениться - они бросают пить, получают терапию, что угодно. Однако сопротивление случается редко, потому что требует согласованных усилий со стороны носителя - и очень немногие хосты когда-либо осознают, что что-то не так.

Бэйны обычно не нацелены на духовных людей. Под духовным я не имею в виду людей, которые каждое воскресенье ходят в церковь и стараются не заснуть, считая религию своей обязанностью. Я больше имею в виду людей, которые верят, независимо от их реальной религиозной практики, в существование сил, превосходящих человеческое понимание. Независимо от того, что они думают об этих силах, вера в них лучше вооружает носителя для борьбы с Бэйном. Неверие в Бэйна не помогает, он просто берет контроль в свои руки, пока носитель недоумевает, почему он так странно себя в последнее время. Но духовный человек, который замечает странности, которые приносит одержимость (см. ниже), может молиться, медитировать или что-то еще с намерением очистить голову - и это мешает попыткам Бэйна овладеть им.

Однако учтите, что это не всегда работает. Некоторые Бэйны гораздо более искусны в том, чтобы извратить веру или религию человека в свою пользу (возможно, «Сумасшедший проповедник» из рассказа Зои был одержим таким Бэйном).

Конечно, существуют и другие методы сопротивления. Носитель, который замечает изменения, может связать их с какой-либо деятельностью в своей жизни и приложить усилия, чтобы

Сопротивление в повествовании

То, как цель сопротивляется одержимости, во многом зависит от того, насколько она знает, и насколько настойчивым готов быть Бэйн.

Носитель, который пытается освободиться от Бэйна, будь то молитвой, медитацией, отдыхом или чем-то подобным, должен делать оппозиционный бросок Силы Воли против Бэйна каждый день (сложность 7 для носителя, 6 для Бэйна). Пока число успехов Бэйна больше или равно числу успехов, накопленных носителем, он остается на месте, и одержимость продолжается. Если носителю удается победить Бэйна, Бэйн изгоняется и должен начинать с нуля, если хочет овладеть той же целью (а некоторые Бэйны достаточно настойчивы, чтобы сделать это).

Если носитель изменяет поведение, которое является второстепенным, но связано с методом, который Бэйн использует, чтобы овладеть им (например, человек, одержимый гневом - Бэйн пытается бросить пить), обе стороны бросают Силу воли, как указано выше, за исключением сложность 7 для обоих бросков.

Если носитель пытается изменить точное поведение, которое использует Бэйн (вместо или в дополнение к сдерживанию своего пьянства, хозяин посещает курсы управления гневом), сложность меняется на 6 для хозяина, 7 для Бэйна.

Наконец, если носитель устраивает какой-то экзорцизм от квалифицированного человека, Бэйн должен бросить Силу Воли в оппозиционном броске против соответствующего запаса кубиков экзорциста (возможно, Манипулирование + Оккультизм или Теология для христианского священника). Сложность обоих бросков равна 6. Если число успехов Бэйна не превышает количество успехов, достигнутых экзорцистом, он изгоняется и больше не может пытаться овладеть носителем. (Дар: Экзорцизм не требует оппозиционного броска от Бэйна. Пока теург преуспевает, Бэйн изгоняется.)

изменить это действие. Хотя рассматриваемая деятельность обычно является чем-то конкретным, а не поведенческой тенденцией (то есть носитель может определить проблемы с выпивкой, а не с контролем своего гнева), всегда существует вероятность того, что, сократив нездоровую практику, носитель сотрясет Бэйна настолько, что ему станет неудобно. Если носитель действительно идентифицирует точную фокусировку, которую Бэйн использует, чтобы овладеть им, и изменяет его, Бэйн почти наверняка потеряет опору и прекратит атаку.

Если каким-то чудом носитель осознаёт, что с ним происходит (дух пытается овладеть его телом) и принимает это как истину, он может попробовать любое количество лекарств. Экзорцизм - это один из способов, и он действительно может быть полезным. В большинстве религий есть легенды о духах или демонах, способных к одержимости, и поэтому существуют ритуалы для их изгнания (на самом деле найти кого-то, способного их выполнять, - совсем другое дело). В некоторых случаях Бэйн может чувствовать себя уязвимым, если хозяин восстает против него так прямо и может оставить его в покое. Конечно, он вполне может удвоить свои усилия, прежде чем хозяин найдет способ изгнать его.

Помощь извне

Если Гару встречает человека во время попытки одержимости, что она может сделать, чтобы помочь? Очевидный выбор - войти в Умбру и атаковать Бэйна, и действительно, иногда это срабатывает. Однако, в зависимости от того, насколько «далеко» заходит одержимость, это может нанести непоправимый ущерб разуму хозяина, поэтому могут потребоваться более мягкие методы.

Могут быть полезны различные дары. Многие теурги обладают силой, чтобы заставить Бэйна покинуть хозяин. И Черные Фурии, и Дети Гайи иногда наделены способностью вселить в человека любовь к Гайе (что, конечно, настолько отталкивает Бэйна, что иногда отгоняет его). Вызов засевшего Бэйна также может сработать (хотя, очевидно, для этого требуется очень опытный мастер обряда).

Гару также может попытаться определить, какой «рычаг» Бэйн использует, чтобы овладеть хозяином, и попытаться изменить его. Проклятие делает это трудным, но, если возможно, это лучший метод, потому что он не только изгонит одного Бэйна, но и укрепит человека против других.

Среди некоторых наиболее воинственных и жестоких оборотней существует неправильное представление о том, что единственный способ по-настоящему освободить хозяина - это убить его, а затем уничтожить Бэйна. Хотя это, безусловно, освобождает носителя, это также порочный и расточительный метод, и его следует рассматривать строго как последнее средство. В конце концов, учитывая, что Бэйн часто выбирает одержимость и что их мотив - причинять страдания, убийство несчастного носителя вполне может быть равносильно выполнению за него работы Вирма.

Путь к скверне

Теперь, когда мы изучили две «половинки» фомора - носителя и Бэйна - давайте рассмотрим фактический процесс, посредством которого эти две сущности становятся одним. Опять же, поскольку фомори демонстрируют такое разнообразие, этот процесс может идти разными путями, но я постараюсь охватить как можно больше оснований.

Примечание: как я упоминал выше, Бэйн может обладать человеком, не превращая человека в фомора. Многие Бэйны на самом деле с большей вероятностью возьмут под контроль тело человека на короткое время, чем инициируют «процесс фомори». Однако для наших целей, когда в приведенном ниже отчете используется слово «одержимость», предположим, что мы имеем в виду акт создания фомора, а не временного порабощения.

Безвольные носители

Подавляющее большинство людей, которые становятся фоморами, невольно приглашают ли они Бэйна или нет, намеренно не пытаются стать монстрами. Так как же Бэйн относится к одержимости?

Бэйн выбирает свою цель, основываясь на факторах, рассмотренных выше. Как только он сделает свой выбор, он будет следовать за целью вокруг. Это имеет эффект окрашивания настроения и перспективы хозяина, пока Бэйн остается рядом с ним. В конце концов, Бэйн решает сделать еще один шаг вперед и овладевает жертвой.

После того, как Бэйн проник в тело человека, он может или не может решить установить контроль. Иногда он просто направляет человека, заставляя его действовать в соответствии с разрушительными импульсами, а не заглатывать свои чувства. До тех пор, пока Бэйн не заставит своего носителя сделать что-то слишком возмутительное, носитель будет думать, что вспышки (или что бы там ни заставлял его делать Бэйн) происходят по его собственной воле. Хотя он может чувствовать себя “неуправляемым”, он, вероятно, не будет предполагать, что что-то еще находится под контролем. Некоторые Бэйны в это время решают заставить своих носителей оттолкнуть тех, кто им близок, бросить работу или иным образом сжечь мосты. Другие Бэйны позволяют жизни носителя оставаться настолько “нормальной”, насколько это возможно, предвидя хаос, который они смогут нанести, когда слияние будет завершено. Носитель может испытывать кошмары или внезапные приступы паники, когда его разум и душа пытаются справиться с незваным гостем.

Эта стадия одержимости может быть короткой, как несколько дней, или Бэйн может растянуть ее на месяцы. Как бы то ни было, Бэйну нужно только поселиться в теле хозяина достаточно долго, чтобы наладить связь. Сколько времени это займет, зависит от того, насколько приспособлен к природе Бэйна носитель (как уже отмечалось ранее). Даже если носитель и Бэйн изначально несовместимы, умный и тон-

кий Бэйн может заставить обычно стоического человека продолжать споры, начинать драки и вообще злиться, пока носитель не начнет делать это самостоятельно. Именно тогда, когда Бэйн и человек сливаются в той или иной степени, проклятие сливается с человеком.

Это слияние не является полноценным симбиозом или разделением душ. Это больше похоже на духовное насилие. Бэйн буквально поселяется в человеческом теле и разуме и устраивается поудобнее. Это требует тонкого (или не очень тонкого) переделывания человека в соответствии с потребностями Бэйна. И учтите еще раз, что Бэйны - довольно простые существа. Они существуют, чтобы создавать страдания. Даже самый беспокойный или жестокий человек более сложен, чем это, так что представьте себе, каково это должно быть для "нормального" человека чувствовать мерзкое присутствие, перестраивающее само его тело, чтобы сделать его более соответствующим философии Бэйна.

То, что именно делает Бэйн в это время, во многом зависит от самого Бэйна. Рой гнева (см. выше), который овладевает человеком, может заставить человека слышать непрерывный жужжащий звук, который все время издает Бэйн. Только когда человек набрасывается на него с явной яростью и разочарованием, шум утихает. Бэйн заставляет человека видеть все — друзей, семью, музыку, искусство, все, что человек когда-то любил — в своих собственных терминах. Это означает, что друзья и семья — это просто мешки с мясом, которые ждут, чтобы быть использованными для любой цели, которую сочтет нужным Бэйн. Музыка и искусство — это отвлекающие факторы, ошеломляющие и сводящие с ума загадки, которые Бэйн никак не может оценить. Любовь несовместима с мировоззрением Бэйна — это, по сути, его полная противоположность.

Вдобавок к ужасу, жертва сохраняет свои собственные ощущения и мысли во время всего этого. Они могут быть испорчены или окрашены Бэйном, конечно, но мышление человека все еще далеко не так упрощенно, как у Бэйна. это означает, что отец, глядя на своего сына, видит ребенка не только своими собственными глазами, но и через Бэйна — и Бэйн является частью его самого, на самом базовом уровне. Стоит ли удивляться, что большинство фоморов быстро теряют рассудок?

Это смещение точек зрения, конечно, не единственное и не самое драматичное изменение. Бэйны — это духовные ужасы, и они не привыкли к понятиям биологии и физиологии, которые управляют человеческим телом. Они почти наверняка находят человеческую форму слабой и, возможно, даже немного гротескной. Поэтому они его меняют.

Опять же, хозяин не получает никакого комфорта в этом процессе. Он чувствует, может быть болезненно, а может быть и нет, что делает с ним Бэйн. Если Бэйну нужно, чтобы он развил железы, через которые выделяет яд или паутину, эти железы появляются — и хозяин должен ждать в ужасе, когда в его теле образуются новые

Отчет из первых рук

Поисковая стая во время поисков Лунатика в Мичигане наткнулась на "молодого" фомора. Они убили его и уничтожили Бэйна, но прежде чем сделать это, они спросили его, что случилось. У Корины Блейн, которую ее коллеги-стеклоходы прозвали Клыки на острие, хватило присутствия духа записать его ответ, и я включаю сюда стенограмму. Прежде чем у любого Гару возникнет искушение считать фоморов простыми монстрами, он должен подумать об этом:

- Я думаю, что первый раз это было после вечеринки. Я хожу в университет. Ну знаете. В квартире одного парня была вечеринка. Это было сразу после промежуточных экзаменов, и многие уже ушли, так что там было только двадцать или двадцать пять человек. Как бы то ни было, одной из них была та девушка, которую я знал, и однажды мы уже встречались на вечеринке. Она была там и уже напилась, когда я пришел, и я выпил несколько кружек пива, и мы оказались в комнате этого парня. И я запер дверь, а она уже отключилась на кровати. Я помню, что ее юбка была задрана до талии, и я думаю, что, черт возьми, мы делали это раньше, верно? (*низкий рык здесь, вероятно, от Лисистраты*) так что я спускаюсь и раздвигаю ее ноги, и мы идем на это, и вдруг она просыпается и говорит мне остановиться. И я как будто не слышу ее. Как будто я могу, но есть что-то... я не знаю, мои руки на ее плечах, и я пытаюсь оттолкнуться и отступить, я думаю... я не знаю. А потом она ушла, и она убежала, и я убежал, и я сижу на капоте своей машины, и я дрожу, как гребаный лист. И я блюю на землю, и оно потрескивает, как горячее масло, и у меня такой вкус, как... э-э... как у женщины, понимаешь? Во рту. Я не знаю, что происходит, но я вижу двух девушек, идущих к своим машинам с вечеринки, и прежде чем я это осознаю, я поднимаюсь, иду к ним, и я бегу, но как согнутый или сгорбленный, как пещерный человек или что-то в этом роде. Как будто я собираюсь на них прыгнуть, а в голове у меня стучит шум. Например, говоря мне: «Сделай это, сделай это, прыгай на них и трахни их обоих». И я думаю, что сбежал другим путем. Но вкус все же есть. Это было примерно две недели назад, и каждый раз, когда я ем, это то, что я пробую. И я не могу смотреть на женщину без этого толчка и без этого желания прыгнуть. Но хуже всего было, когда я ... Я обнял сестру, а затем внезапно поцеловал ее в щеку. И я почувствовал вкус крови и... ну, знаешь, опять то же самое. И у нее такой большой ожог на лице, и я никак не мог заставить ее перестать кричать... (*тут он срывается на крик*) Боже, неужели вы, ребята, не можете что-нибудь сделать? (*Голос Корины, говорящий "Да", а затем рычание. Запись заканчивается.*)

органы. Если Бэйн чувствует, что “его” человек нуждается в другой паре глаз, носитель должен справиться с зудом, затем болью, а затем внезапно увидеть с другой точки зрения. Психологическое воздействие этих изменений, вероятно, хуже, чем физиологическое, в основном потому, что наша культура учит, что все, что происходит с телом, объяснимо научным способом. Но когда взрослая женщина прорастает острыми костяными выступами из колен и лодыжек и, глядя на них, получает образы раздираемой плоти, от истины никуда не деться — ее тело и ум переделываются. Она больше не контролирует ситуацию.

Некоторые Бэйны пытаются уменьшить боль физического изменения, иногда заставляя фоморов чувствовать волны удовольствия во время процесса. Это не всегда помогает, потому что когда удовольствие угасает, человеку все равно придется справляться со своим новым телом. Однако эта тактика может быть очень полезна Бэйну, когда он учит новоиспеченного фомора пользоваться своим новым телом.

Добровольцы и призванные Фомори

Но не все фоморы приходят по своей воле. Некоторые на самом деле навлекают это на себя, часто вызывая Бэйна для власти или служения или иным образом экспериментируя с темной магией. Других обманывают или заставляют стать слугами Вирма (что означает, что, хотя фомор мог и не желать перемен, это все же было преднамеренное действие с чьей-то стороны, кроме Бэйна).

Хотя ритуалы для вызова истинных духов Гайи не работают для обычных людей (или даже для человеческих заклинателей, как сказал мне Стивен), вызвать Бэйна немного проще. Намерение - это все - потенциальный спиритуалист, который действительно хочет призвать зловредный дух, скорее всего, вызовет его (что означает, что группа детей, играющих с доской для спиритических сеансов, вряд ли что-нибудь призовет, спасибо Гайе за маленькие милости). То, что дух делает, когда он прибывает, частично зависит от навыков призывателя и в основном от прихоти Бэйна.

Бейны существуют, чтобы причинять страдания, поэтому, если призыватель желает, чтобы Бэйн выполнил соответствующее поручение ненависти или разрушения, Бэйн вполне может это сделать. Однако, если призыватель просит Бэйна оказать услугу, противоречащую его природе (например, попросить Бэйна похоти убить кого-то), дух вполне может быть оскорблен и решит на какое-то время ухватиться за призывателя. Точно так же Бэйн, как и многие духи, имеет больше силы, если получает приглашения. Если призыватель разрешает Бэйну обитать в его теле, он, скорее всего, только что вызвался стать фомором.

Братства фоморов

В редких случаях призыватель или колдун точно знает, что ищет. Сообщается, что вокруг идеи стать фомором возникли тайные общества. Исследуя сообщения о Лунатике в Техасе, группа поисковой стаи нашла доказательства существования такого общества. Стивен соблюдал один из их ритуалов и говорит по этому поводу следующее:

Мужчин было около дюжины - женщин нигде не было. Полагаю, всем мужчинам было от 35 до 40 лет. Зловоние в комнате было гнетущим - как затхлый дым в дешевом баре. Мужчины сидели за этим столом в форме подковы, а в центре подковы стоял один парень. Все парни за столом были одеты в черное, а у одинокого парня был синий костюм.

Я не мог слышать, что они говорили, но это было похоже на посвящение. Стоящий мужчина кивал и отвечал на вопросы, и, наконец, люди в черном встали и привязали парня к столу. Затем они взяли палки - как посохи дзё - и избили ими парня. У него было множество порезов на теле, но он смеялся как маньяк и выкрикивал какую-то странную фразу или имя - как я уже сказал, я не слышал.

Что я мог сделать, так это заглянуть в Умбру, поэтому я взглянул. А потом я понял, что происходит. Каждый из этих парней был фомором, одержимым одним и тем же Бэйном - действительно мерзкими, которых я прозвал Охотниками за болью. Они немного похожи на больших ос, но у них коричневый или черный мех и большие саблевидные предплечья. Я не знал, что они могут забирать контроль над людьми, но когда этот парень лежал там истекающий кровью, целая стая их налетела неизвестно откуда, и один большой из них начал пробиваться ему в глотку. Как только он попал внутрь - а парень все время задыхался и его рвало - он падает на землю и начинает трястись. Я все еще смотрел из Умбры и видел, как Бэйн растягивает свои кости, заставляет свои зубы расти и заостряться, что угодно. Я бы увидел больше, но как раз тогда меня заметил другой Бэйн...

Эксперименты с любым видом темной магии (что означает почти любой ритуал или заклинание, включающее кровь или жертвоприношение) - хороший способ привлечь Бэйнса, поскольку они тянутся к страданию и смерти. Даже ритуальный секс, совершенный по неправильным причинам или без согласия обеих сторон (что, к сожалению, случается), может призвать некоторых зевак. Большинство Бэйнов могут проявляться, а более разумные из них могут представить себя демонами или другими сверхъестественными силами и предложить фаустовские сделки потенциальным колдунам. Бэйны, достаточно могущественные, чтобы заключать эти сделки, обычно достаточно сильны, чтобы их осуществить, но, естественно, после начала слияния Бэйн больше не несет никаких обязательств.

Некоторых несчастных заставляют становиться фомори. Признаюсь, мне мало что известно о том, как этого можно достичь, но я предлагаю две теории:

Пытки не только привлекут Бейна, но и ослабят решимость и волю человека, что облегчит их владение. Не исключено, что специальная группа слуг Змея - например, Танцоров Черной Спирали - может похитить и истязать человека в надежде создать фомора. Возможно, жертвоприношение в ритуале могло бы стать фомором, если только его/ее не убили сразу.

Я видел отчеты от различных стай и септов о хорошо экипированных фоморах, атакующих каэрны. Хотя «состав» таких команд различается, силы, проявляемые фомори, часто схожи. Это означает, что тот, кто создает эти команды, имеет доступ как к Бэйну, так и к людям, которых можно заразить. Может быть, они обманом заставляют своих сотрудников проглотить Бейнов, или, что еще более пугает, эти солдаты добровольно вызвались?

Процесс становления фомором, медленное изменение формы плоти одержимым Бэйном, во многом такой же для «добровольцев» или «призванных» фомори, как и для невольных жертв. Обратите внимание, однако, что тот, кто знал, что их ждет, скорее всего, овладеет способностями, данными Бэйном, намного быстрее, чем те кому потребуются “друзья”, чтобы обучать его.

Семьи фоморов

Особо следует упомянуть так называемые «семьи фоморов». Уникально это не только потому, что скверна передается по семейной линии, но и потому, что рассматриваемые Бэйны относятся к «элементальному», а не «эмоциональному» типу: семейные фомори бывают клановыми и изолированными. Большинство таких семей процветают в глуши Америки - в заливе Луизианы, Эверглейдс во Флориде и глубоко в горах вдали от городов.

Что заставляет эти семьи попадать под власть порчи? Часто поблизости находится загрязненный участок: застоявшийся, испорченный пруд или ручей, или бывшая площадка для добычи полезных ископаемых дает необходимые Бейны для начала процесса. Один из членов семьи становится фомором, а затем выясняет, что он может передать свои новые «дары» своим родственникам. Ходят слухи, что некоторые такие семьи даже считают поездку на испорченное место своего рода обрядом посвящения - прежде чем мальчик сможет стать мужчиной, он должен сначала стать фомором.

Члены данной семьи обычно обладают сверхъестественными чертами. Все фоморы могут быть сверхчеловечески сильными или

быстрыми, а также способны прыгать по деревьям, как белки. С другой стороны, они могут обнаружить, что после «поездки к реке» они часто истекают кровью изо рта или теряют зубы в течение недели. Однако не каждый член семьи обязательно заражен. Некоторые семьи оставляют женщин одних - чтобы они могли размножаться. Само собой разумеется, что с женщинами обращаются ужасно, а дети подвергаются насилию практически с рождения.

Семьи фоморов во многих отношениях более опасны, чем другие виды фоморов. На их стороне не только численность и семья, но и они всегда хорошо знают свою родную местность и знают, как лучше ее защитить. Многие семьи зарабатывают на жизнь продажей фруктов или других продуктов питания на придорожных киосках, а еда, которую они продают, так же испорчена, как и любой бургер О'Толли или пиво King (и многие Гару даже не думают проверять, как мы все склонны «сельский» ассоциируется с «чистым»). Нападая на туристов или других путешественников или отталкивая их, эти семьи способствуют распространению неправильного представления о том, что сельские жители глупы, агрессивны и унижены. Хуже всего то, что даже убийство каждого члена семьи не обязательно решит проблему навсегда - место скверны также должно быть уничтожено. Любому Гару, который сталкивается с семьей фоморов, лучше всего остерегаться - многие из этих семей родственны Танцорам Черной Спирали. В 1989 году поисковая стая выследила Лунатика в горах Северной Каролины и обнаружили, что они сражаются не только с Лунатиком (недавно измененным Танцором), но и с его большой семьей фоморов и оборотней. Двое Гару, выполняющих поиск, погибли во время битвы, и, насколько мне известно, семья все еще там.

Обратного пути нет

После ужаса слияния наступает непрекращающийся ужас жизни фомора. Фоморы разнообразны и часто уникальны, и трудно предсказать, что они будут делать после того, как Бэйн комфортно поселится. В этом разделе я расскажу, что делают фоморы и как лучше с ними бороться, а также передам отчеты от поисковых стай об их встречах с существами.

После одержимости

Как только Бэйн завершил процесс и превратил человека в фомора, человек снова более или менее контролирует ситуацию. Сливаясь с носителем, Бэйн отказывается от способности утверждать прямой контроль - человеку больше не нужно беспокоиться о том, что его тело снова внезапно двинется против его воли, - но искаженная, дихотомическая перспектива остается. Это, безусловно, отразится на выборе повестки дня новым фомором.

Фомор может попытаться возобновить свою жизнь. Конечно, это именно то, чего хочет Бэйн. Теперь почти инопланетное мышление фомора

в сочетании с любыми изменениями, внесенными Бэйном, фактически гарантирует, что фомор разорвет свою жизнь на части, просто пытаясь приспособиться. Фомор, который, будучи человеком, иногда испытывал трудности с контролем своего гнева, мог впасть в разрушительное неистовство, когда его толкали — и во время этих неистовств набирался достаточно сил, чтобы пробивать кирпичные стены. Независимо от того, насколько отчаянно фомор пытается быть тем, кем он был, модификации Бэйна предотвращают это.

Некоторые новые фоморы убегают, особенно если они кого-то убили или иным образом «разыграли» в процессе одержимости. Несчастные существа просто следуют своим прихотям (или капризам Бэйна), пока не наткнутся на оборотня или что-то подобное.

Наиболее ужасны те фоморы, которые принимают и упиваются своим новым существованием. Семейные фоморы и инфицированные в результате пактов или экспериментов, скорее всего, быстро освоятся со своими новыми телами, но на самом деле это может случиться с любым фомором. Фомор просто начинает наслаждаться властью, преуспевать в своих новых способностях - и в этом нет ничего удивительного. В конце концов, молокосос, привыкший к тому, что его дразнят и игнорируют, который может внезапно источать феромоны, достаточно мощные, чтобы запугать или соблазнить любого поблизости, очень вероятно, будет тратить свое свободное время, потворствуя этой способности. Однако за эту силу приходится платить, помимо того, что в душе есть Бэйн. Все фоморы считают, что этот долг наступает вскоре после того, как они научатся использовать свои силы.

Вирм ничего не дает бесплатно. Фомор, который служит своей новой природе, выполняя работу Вирма, склонен развивать новые или лучшие способности, сохраняя при этом свое тело относительно нетронутым. Однако, если фомор просто действует по собственному желанию, он сохраняет свою независимость, но за счет своей плоти. Мое исследование показывает, что самые возмутительно видоизмененные чудовища на самом деле являются фоморами, которые предпочли сохранить свою свободную волю, поэтому Бэйн внутри них просто изменил их форму в качестве компенсации за их силы.

Еще одна тенденция, которую я обнаружил, заключается в том, что фомориы кажется, становятся умнее. Двадцать лет назад спорные истории о фоморах были сосредоточены в основном на их отвратительных силах и отталкивающей внешности, а также на том, сколько Гару чувствовали, что оказывали зверям одолжение, подавляя их. Однако в последние несколько лет большинство историй о фоморах начинаются со слов: «Если бы я не повернул голову и не увидел его прямо сейчас, он бы ударил меня прежде, чем я смог бы измениться» или «Я знал, что в комнате есть что-то испорченное, но я просто не мог сосредоточиться на этом». Похоже, что фоморы становятся все изощреннее, их силы - менее показными, а их заразы - менее очевидными. Поскольку фоморы редко контактируют друг с другом - на самом деле, большинство из них понятия не имеет, что они из себя представляют или что на самом деле с ними произошло - это означает, что творец всех фомори, Вирм, учится и меняет свою стратегию. Конечно, мои доказательства этого несколько косвенны, но, безусловно, требуют расследования и осторожности.

Породы Фоморов

Как я уже упоминал выше, некоторые фоморы кажутся рожденными, так сказать, одной породы. Это, вероятно, означает, что похожие бэйны выбирают в качестве хозяев похожие типы людей, что создают фоморов определенного «типа». Ниже перечислены пять описаний фоморов, которые имеют общие элементы с описаниями Гару из других регионов - очевидно, каждый из этих фоморов является представителем «породы».

Кровопсы

Рассказ Зои о кровопсе:

Поисковая стая была отправлена в Вашингтон, округ Колумбия, на поиски Лунатика. Мы нашли этого парня - теург по имени Остин (*примечание Джулии: Остин Сент-Джеймс полностью выздоровел и сейчас служит в стае в Мэриленде*). В любом случае, он не представлял большой проблемы - ползал с Узорчатым пауком, но Стивен об этом позаботился нормально. А потом Лис говорит мне, что она чувствует запах из квартиры дальше по коридору от Остина. Я сказала Стивену и Корине отвести Остина к машине, пока я и Лисистрата проверим ее. Как оказалось, это был не самый умный ход.

Мы подошли к двери, и волосы Лисистраты взметнулись вверх. Она сказала, что чувствует

Кровопсы

Эти смертоносные фоморы рождаются из бэйнов, содержащихся в некоторых продуктах Скотобойня Видео. Каждый последующий просмотр дает Бэйну шанс завладеть зрителем (если видео просматривает более одного человека, Бэйн выбирает самую нестабильную цель). Как только одержимость завершается, Бэйн почти сразу начинает превращать цель в фомора.

Кровопсы ведут себя как убийцы из слэшеров: они редко разговаривают (хотя некоторые в последние годы стали звонить по телефону с угрозами), они преследуют и изолируют своих жертв, а затем расчленяют их любым смертоносным оружием, которое есть под рукой (садовые инструменты, топоры и т. д.). Бэйны внутри них не оставляют после себя большую часть своей изначальной личности или интеллекта, а поскольку люди, которые смотрят продукты Скотобойни, обычно в любом случае несколько нестабильны, многие из них искренне переходят к новому образу жизни. Следовательно, кровопсы, как правило, имеют очень низкий рейтинг автономности и мало видимых повреждений.

Силы: (Предлагаемые) Берсерк, Улучшенные атрибуты (Сила или Выносливость), Регенерация.

Скверна: (Предлагаемое) Психологическое расстройство

запах крови - и тогда я поняла, что я тоже почувствовала этот запах. Она открыла дверь, и ее вонь ударила нас, как волна. Вся комната была похожа на мясную лавку - лужи крови на полу, дюжина мусорных баков с органами и частями тела - кем бы ни был этот хреновый хрен, он резал людей, а затем разбирал то, что осталось.

Ну, мы вошли - осторожно - и успели заметить, что у этого парня была полностью заполненная стойка для видео, и каждый фильм на ней был из Скотобойни. (*Примечание Джулии: фирма Скотобойня Видео выпускает малобюджетные слэшеры и недавно начала массовое производство «реальных» видеороликов об автокатастрофах, нападениях животных, ситуациях с заложниками и так далее, чем кровавее, тем лучше.*) Пока мы осматривались, пытаясь ухватиться за это место, Лиз вскрикнула от боли и упала с ножом, торчащим из ее бока. Парень просто появился из ниоткуда, и он нес пожарный топор, полностью пропитанный кровью.

Очевидно, мы выиграли бой, но если бы Корина не вернулась, чтобы проверить нас, я не знаю, как бы все прошло. Как бы то ни было, этот парень получил больше ударов, прежде чем упал, чем некоторые оборотни, с которыми я сражалась. И черт побери, он сумел перехитрить нас! Видишь этот шрам?

Соблазнители

Встреча Стивена со Соблазнителем:

Признаюсь, я не самый целеустремленный оборотень в мире. Меня легко отвлекают колебания в духовном мире, и мне становится любопытно, что происходит в этом мире. Но я думаю, что кто-нибудь бы отвлекся на то, что я увидел.

Все это произошло вскоре после событий в Нью-Йорке. Мы все были подавлены - Лунатик, за которым нас послали, дрался с нами изо всех сил, и, в конце концов, нам пришлось его убить. Если уж на то пошло, мне пришлось его убить. В первый раз я убил еще одного гару. Так что я был сильно потрясен. Корина потеряла глаз во время драки, так что дела у нее тоже шли неважно. В тот момент у нас не было никаких зацепок, поэтому я прыгнул на самолет обратно в Сиэтл, чтобы навестить свою семью.

Я сел в автобус до центра города и оказался перед этим конференц-центром. Я вошел просто ради этого, и я вижу эту большую выставку косметики от Косметика Сирены - должно быть, это была конвенция косметологов или собрание театральных визажистов, я не знаю. Я повернулся, чтобы уйти - и вот она.

Я даже не могу сказать, какого цвета у нее были волосы. Я не знаю, во что она была одета. Я не могу описать ее лицо - потому что я знаю его так хорошо, настолько прекрасно, что если бы я попытался описать, все вышло бы неправильно. Она вошла и привлекла мое внимание, и я влюбился. Я тоже искренне верил в это. Она была той, кого я искал, идеальной духовной подругой для меня. Инстинкт и интеллект одновременно кричали: «Она - та самая». Я начал

следовать за ней, и она посмотрела через плечо с таким взглядом: «Ну, пошли».

Я прошел мимо будки Сирен и направился к задней части конференц-центра, через дверь с надписью «Склад» и вошел в складское помещение. Она села на коробку и расстегнула блузку, и, конечно же, я был полностью очарован. И вдруг меня спас Единорог.

Есть дух, который путешествует со мной — история, которую я слышал, была о том, что когда я был ребенком, моя мать должна была отдать свою жизнь, чтобы спасти меня от черных спиралей, и Единорог признал эту жертву, послав своего духа, чтобы тот следил за мной. Ну, мой маленький ангел-хранитель работал сверхурочно в тот день. Ему удалось снять чары соблазнителя всего на долю секунды — достаточно, чтобы я увидел ее такой, какая она есть, и заметил двух головорезов, надвигающихся на меня сзади с серебряными ножами.

Я, конечно, выбрался, но до сих пор поражаюсь, как сильно и мгновенно она на меня подействовала. С тех пор я слышал истории о соблазнителях, и много раз упоминалась косметика сирен. Я подумываю о том, чтобы проверить одну из их фабрик когда-нибудь в ближайшее время.

Пожиратели мозгов

Почти смертельная встреча Корины с Пожирателем мозгов:

Это случилось со мной совсем недавно, после того, как наша поисковая стая разошлась. Я занималась бизнесом - я модельер, - но у меня есть друзья среди сворачивателей гаек, и, честно говоря, я в долгу перед ними. Поэтому в ходе повседневных дел, если я вижу что-то, что они могут использовать, я передаю это. Но на этот раз они пришли ко мне.

Поступила просьба проверить склад Магадон Фармацевтикал. Сворачиватели гаек знали, что Магадон представляет собой угрозу, но, в частности, у них были плохие чувства к этому месту. Так что я пробралась той ночью, чтобы осмотреться.

Это было ошибкой. Я должна была зайти внутрь из Умбры. Охранники меня заметили и

Соблазнители

Хотя фоморы Соблазнители обычно не обладают достаточной физической защитой, они обладают опасной способностью заманить и вывести из строя практически любого. Соблазнители рождаются из-за чрезмерного воздействия Косметики Сирены (точнее, содержащихся в ней бейнов). Сирена спонсирует конкурсы и бесплатные испытания своего испорченного продукта, выбирая цели и даря им годовой запас косметики. К концу года победитель становится соблазнителем и безнадежно увлечен косметикой.

Сирена рада предоставить больше и даже предоставляет соблазнителям работу - обычно используя свои соблазнительные способности, чтобы помочь компании (и ее материнской компании Пентекс) во враждебных поглощениях. Способные соблазнители даже заманивают Гару в ловушки.

К сожалению, не все энтузиасты полностью осознают, что они собой представляют. Они знают, что они привлекают людей обоих полов, но многие связывают это с удивительными свойствами одеколонов и косметических кремов от Косметики Сирены. Некоторые соблазнители охотно обслуживают Пентексу (и Вирму) и в итоге получают низкий рейтинг автономности. Другие сопротивляются и накапливают множественные пороки, такие как психическое расстройство, зависимость и умственная деволюция (соблазнитель становится глупее, поскольку ее соблазнительные силы становятся более мощными).

Силы: (Обязательно) Покров Суккуба; (Предлагаемые) Улучшенные характеристики (Внешность, Харизма), Клыки

Скверна: (Обязательно) Зависимость (от Косметики Сирены); (Предлагаемые) Психологическое расстройство (Бред величия, Паранойя)

Пожиратели мозгов

Как и кровопсы, и соблазнители, пожиратели мозгов производятся исключительно компанией Пентекс. Чрезвычайно редкие, эти фомори являются результатом слияния Бэйна с людьми, проявляющими психические способности. Подразделение Пентекс под названием проект “Энеида” находит таких людей, а затем предлагает помочь им отточить свои способности. Это правда, но особенно многообещающие (читай: продажные) кандидаты представлены особым Бэйнам, которые затем могут превратить ясновидящего в пожирателя мозгов.

Все пожиратели мозгов в буквальном смысле оправдывают свое имя: все они пристрастились к человеческому мозгу (это принесло им прозвище «Лектеры» в кругах Пентекс). Все они обладают уникальной способностью поглощать интеллект цели простым прикосновением. И что хуже всего, Пожиратели Мозгов сохраняют свои психические способности, что делает их универсальными и смертоносными противниками.

Однако пожиратели мозгов встречаются крайне редко. Пентекс не любит отказываться от многообещающих экстрасенсов в пользу проекта “Энеида”; фоморы имеют короткую продолжительность жизни, и не все кандидаты выживают в этом процессе. Когда компания успешно разводит Пожирателя мозгов, они резервируют его для определенных миссий и отправляют первую команду для поддержки.

Силы: (Обязательно) Поедание мозгов; (Предлагаемые) Ментальный удар, Ментальное изнасилование, Власть над кошмарами

Скверна: (Обязательно) Зависимость (человеческий мозг); (Предлагаемые) Психологическое расстройство

Особенность: Все пожиратели мозгов сохраняют все психические способности, которыми они обладали до того, как стали фоморами. Примеры включают телекинез, телепатию, ясновидение и пирокинез (полный список таких способностей можно найти в книге Чародей Исправленное издание).

даже не кричали, чтобы я остановилась, а просто открыли огонь. У одного из них действительно был серебряный нож, вы можете в это поверить? Они чуть не убили меня - на самом деле все, что я помню о драке, - это выстрелы, нож, взрыв, а затем красная ярость.

Когда все закончилось, я пришла в себя и решила, черт возьми, хромать домой. Внезапно серебряный нож, все еще находящийся в руке одного из мертвых охранников, отрывается от земли и летит ко мне. Я пригнулась, но ненамного. Я приняла форму волка, чтобы мне было легче увернуться, а затем я увидел человека.

На вид ему было лет 25, высокий, мускулистый — он выглядел так, словно только что вернулся из учебного лагеря и быстро похудел. Его голова была выбрита, и он был одет в серый комбинезон с логотипом, который я не узнала. Я зарычала на него, пытаясь отпугнуть — я не знала, кто он такой, и не была готова к новой драке. Он просто смотрел на меня, а потом началась боль.

Мне показалось, что кто-то наступил мне на голову. На самом деле я несколько секунд каталась по земле, пытаясь избавиться от боли, но она только усилилась. Я думаю, что выдержала около 20 секунд, прежде чем потеряла сознание. Моей последней мыслью было: “Ну, я труп.”

Только я проснулась через несколько секунд и увидела его. Он взял нож, вскрыл одну из голов охранника и теперь сидел там, поедая его мозг.. Мне не нужно было говорить, чтобы я убиралась оттуда к чертовой матери, потому я просто тихонько прокралась в тени и свалила.

Опустошенные

Наблюдение Лисистраты опустошенного (с помощью перевода Стивена):

В поисках грустной сестры в лесу. Стивен-Дым и Зои-Мясо дальше впереди издают смех, Корина-Металл позади в волчьей шкуре и тихо идет.

Движение добычи вправо. Я иду, голодная, человеческую пищу не ела вместе с остальной стаей. Кролик - горячая кровь бежит. Я бегу за ним. Звуки стаи становятся слабыми, но я гонюсь за едой.

Увидела человека при лунном свете. Большой. Плохо пахло жаром и гнилью. Ношение пальто. Без лица. Похоже на лапы на засохших листьях. Кролик побежал и остановился, чтобы повернуться, но человек схватил его. Поднял кролика за уши. Кролик-страх-моча. Мужчина открыл рот. Зубов нет. Нет языка. Проглотил кролик. Горло раздулось, как змея.

Видела, как у мужчины шевелится живот. Змеи внутри. Видела, как ноги двигаются. Змеи под кожей. Человек из змей.

Сбежала обратно, но они нашли грустную сестру и нуждались в моей помощи. Мы поймали грустную сестру и пошли искать змеелюда-змея, но его не было. Надеюсь, больше никогда его не увижу.

Феректои

Райна Фейдер, коракс, каким-то образом узнала об этом отчете и прислала мне эту историю о феректоях:

Опустошенные

Опустошенные - это фоморы, созданные, когда Бэйн падальщик сливается с человеком. Как описано выше, Бэйны падальщики могут быть стаями любых мелких животных, но животные должны быть достаточно маленькими, чтобы несколько из них могли поместиться внутри человеческого тела. Чтобы падальщик Бэйн овладел человеком, его тело должно быть пустым. Это означает, что Бэйны могут захватывать контроль над разложившимися трупами, но они предпочитают более свежих хозяев...

Стая Бэйнов вылезает наружу и заполняет тело человека, оживляя его и сливаясь с ним обычным образом. Вновь воскресший опустошенный получает способности, соответствующие типу населяющих его животных (некоторые идеи см. ниже).

У опустошенного может быть практически любой рейтинг автономии. Некоторые продают свои души за большую власть, пытаясь оставаться как можно более «человечными», а некоторые сохраняют свою автономию и развивают пороки. Большинство опустошенных «привлекают» паразитов, особенно тех, которые населены насекомыми. В отличие от других фоморов, которые могут сохранить частичку человечности (по крайней мере, на первых порах), опустошенные преданы Змею с момента своего «возрождения». Опустошенные могут продлить свою жизнь, добавляя новых животных в «колонию» внутри себя. Никто точно не знает, как долго может прожить опустошенный - очевидно, они появились раньше Пентекса, поэтому теоретически могут существовать опустошенные многовековой давности.

Силы: (Обязательно) Все: Рассеивание*, (Предлагаемые) Регенерация; *Колония ос:* Полет, Природное оружие (жало), Яд; *Колония змей:* усиленный атрибут (сила), гибкие кости; *Колония крыс:* улучшенные свойства (восприятие), инфекционный укус

Скверна: (Предлагаемые) выцветание, заражение

Кого это будет волновать и все такое: Привет. Меня зовут Райна Фейдер, частный сыщик. В основном я занимаюсь корпоративным шпионажем и прочими негламурными вещами, но иногда меня пугает некоторое дерьмо. Слышала, вы ищете истории о фомори, так что вот моя.

Несколько лет назад в Бостоне я работала над делом. По сути, это компания, с которой я работала раньше - неважно, с какой из них, верно? - она делает упор на том, чтобы производить продукт без злоупотребления рабочей силой и без ущерба для окружающей среды. Что-то слишком чисто, верно? Итак, я решила взглянуть. И, конечно же, их ночная команда грязная. Взламывать коробки, вынимать товар, продавать его и тому подобное. Я сделаю несколько фото, передам их компании, они платят мне, мне нужно делать это.

Вот только у меня внутри такое чувство, что это не так. Ненавижу это чувство.

Я возвращаюсь на следующую ночь и смотрю. У них новая ночная бригада. Все идет хорошо. А потом появляется этот чувак. Темный костюм, гладкие волосы, красивая, дорогая обувь - и он просто кричит «Мафия». Он говорит им, что им лучше сохранить тот же порядок - вывести часть товара на продажу Семье. Они говорят ему, чтобы он ушел. Что он будет делать, пристрелить их всех?

Как оказалось, и да, и нет.

Он их вежливо спрашивает, но они все равно отказываются. Теперь имейте в виду, там может быть было с десяток парней, и этот парень в костюме пытается их напугать. Он еще не вытащил ни пистолета, ни чего-нибудь еще, и выглядит так, будто весит насквозь промерзшие полтора доллара. Итак, один из складских сотрудников толкнул его, сказал, чтобы он свалил. И я думаю, это сработало.

Он потянулся вперед так быстро, что я подумал, что он собирается ударить парня, который его толкнул, но парень не отреагировал, так что я подумал, что он промахнулся. Затем крепкий парень падает на землю, и под ним начинает сочиться лужа. Мафиози держит в руке трахею мужчины. Одному из других складских парней стало плохо. Еще несколько побежали. Один из них достает пистолет - костюм успевает это заметить и улыбается, ради бога, - и ковбой делает выстрел.

Парень в костюме даже не моргает. Честное слово, не отступил ни на шаг, не сказал «ой», ничего. Просто делает два шага вперед, хватает парня за запястье и аккуратно выкручивает ему руку. Затем он приступает к расстрелу всех, включая двух парней, которые бежали в укрытие, их тела я нашла позже, и сжигает склад дотла. Я передала слово некоторым пернатым друзьям, и слово Феректои продолжало появляться. Итак, вот история.

Знаешь что самое худшее? Этот парень просто говорил об этом как о чем-то само собой разумеющемся. Я видела фоморов раньше — даже имела удовольствие убить одного, однажды — и в основном они садистские ублюдки. Этот парень не казался ни восторженным, ни отталкивающим, ни счастливым от того, что разделал этих парней. Это просто казалось ему... естественным. В то время я думала, что если мафия нанимает таких людей, то я буду зарабатывать себе на жизнь баскетболом. Но я больше никогда не видела этого парня.

Боевые фоморы

Зоя, как Арун, может поделиться некоторыми мыслями о борьбе с фомори:

Если вы подрались с фомором, запомните пару простых фактов:

Фомори разнообразны

Никогда не знаешь, что они смогут сделать. Они могут выглядеть людьми, но это не значит, что они беспомощны, и некоторые из них могут проделывать трюки, которые вы никогда бы не подумали. Не все из них будут сражаться с вами лицом к лицу - большинство, на самом деле, не будет. Если вы найдете кого-то, кто противостоит вам, это либо отвлекающий маневр, сумасшедший/самоубийственный фомор, либо довольно крутой подонок. Будьте готовы к любой из этих возможностей.

Феректои

Также называемые «Личинки Вирма», Феректои являются фоморами от рождения. Они зарождаются, когда дух, называемый Бэйн Породитель, нападает на спящего человека и крадет сперму или яйцеклетку, в зависимости от того, что подходит. Человек ничего не помнит из переживаний, кроме сна о насилии. После этого Бэйн Породитель оплодотворяет себя и носит зарождающегося Феректоя до тех пор, пока он не сможет родиться, а затем меняет ребенка на новорожденного, часто ребенка богатых или важных родителей. Таким образом, Феректои рождены со всеми привилегиями и растут, зная все удобства.

Фомор может проявить свои силы в любое время, но обычно это происходит в целях самообороны. После этого Феректой практикует, оттачивая свои нечестивые способности и укрепляя свое положение в мире. Феректои в прошлом вырастали и становились лидерами индустрии, художниками, солдатами и даже фигурами организованной преступности. Это, вероятно, самая могущественная порода фомори из существующих, и каждый из них уникален.

Иногда появляются слухи о феректоях, которые пытаются освободиться от своих темных побуждений и просто ведут себя как люди. Однако, похоже, никто на самом деле не встречал «гуманных» феректоев, что наводит на мысль, что любой феректой, действующий гуманно, делает это с целью.

Силы: Любые. Каждый Феректой уникален.

Скверна: Любые.

Особенность: Феректои имеют максимальное значение автономии 5. У каждого есть Достоинство: Скрытая сила.

Фоморы были людьми… когда-то

Это означает, что они могут попытаться апеллировать к вашей человечности. И это больно, особенно если ты хочешь. Вы знаете, что значит стать монстром. Вы помните, что случилось, когда вы потеряли нормальную жизнь и были вовлечены в войну, которую вы не хотели. Вы можете пытаться им сочувствовать. Что ж, если задумаетесь на этот краткий миг, тот фомор может просто вытащить серебряный нож и перерезать вам горло, или выпустить новую силу и убить вас ею, или сбежать и вернуться с поддержкой. Я знаю, это может прозвучать жестоко, но даже если фомор хочет вернуть себе человечность, насколько я знаю, у него нет способа сделать это. Вы хотите быть гуманным? Убей ублюдка быстро.

Фоморы больше не люди

Насилуют, убивают, едят людей и так далее. Танцоры Черной Спирали делают то же самое, да, но это другое - они выглядят как монстры. Фоморы не всегда. Хотите пережить столкновение с фомором и не сойти с ума, действуйте инстинктивно. Инстинкт - Ярость - подскажет, как быстро и сильно их уничтожить.

Заключение

Каждый месяц появляются новые истории о фоморах. В Фонде мы получаем письма, электронную почту, духов, истории с Амазонки и так далее об этих существах, их новых мутациях и способностях. Некоторые Гару считают их слабыми, пушечным мясом для армии Вирма. Некоторым Гару виднее - и, надеюсь, теперь вы среди них.

- Джулия Уотерфорд с помощью Зои МакКенна, Стивена Кенсингтона, Корины Блейн, Лисистрата и особая благодарность Райне Фейдер

Повествуя о фоморах

Фоморы могут быть больше, чем просто хулиганы, которых легко убить, которых можно бросить в стаю труппы. Они могут красиво передать тему и настроение Оборотня - если Рассказчик захочет уделить им немного дополнительного внимания. Один фомор может быть не самым сложным противником, с которым когда-либо сталкивалась стая, но если фомор хорошо продуман и играет убедительно, этот фомор станет противником, которого стая никогда не забудет.

Продумывая фоморов

Рассказчик должен задать себе несколько вопросов при использовании фомори в качестве антагонистов в Werewolf:

• Откуда пришел фомор? Является ли фомор представителем породы? Большинство - но ни в коем случае не все породистые фоморы создаются тайными подразделениями Пентекс или возникают как побочные продукты более агрессивных продуктов дочерних компаний Пентекс. Является ли фомор отступником или его все еще контролирует какая-то ветвь Пентекса? Лоялен ли он к Пентексу или ищет выход? Если это не «проблема Пентекса», то откуда она взялась? Некоторые тайные общества создают фоморов, возможно, тот, кого встречает стая, - всего лишь новобранец, и настоящая опасность таится в культе, породившем его. У других пород фоморов, таких как опустошенные и феректои, нет настоящего общества, но они так же опасны по отдельности, как и многие другие фоморы в группах.

Однако подавляющее большинство фоморов уникальны, то есть они являются результатом слияния определенного Бэйна с конкретным человеком и не принадлежат к какой-либо «породе». Если вы решили использовать уникального фомора в качестве противника стаи, определитесь с его историей. Как давно он был фомором? Насколько он сохраняет свою человечность (и какую автономию)? Что за Бэйн слился с ним и каковы были обстоятельства слияния? Знает ли он, что с ним случилось?

• Почему фомор будет действовать против стаи? Если фомор является созданием Пентекса, ему могли просто заказать их, но даже этот мотив следует немного конкретизировать. Как фоморы думают о том, что их послали сражаться с почти неубиваемыми монстрами? Скорее всего, он убежит или кипит жаждой крови? Возможно,

его мозги промыли, чтобы он поверил в то, что оборотни - это последствия мутаций или что-то в этом роде (как это, по иронии судьбы?), И считает их уничтожение своим долгом.

Семьи и культы фоморов могут столкнуться с Гару, когда Гару будут обнюхивать их территории по разным причинам. Фоморы атакуют первыми или затаятся в надежде, что Гару оставят их в покое? Может быть, культ решает поймать оборотня, чтобы использовать его в качестве жертвы, и начинает охоту на стаю. Возможно, новый фомор пытается создать культ и хочет продемонстрировать свою силу, победив оборотня.

Уникальные фоморы вряд ли нападут на Гару без уважительной причины, если только у них не очень низкий рейтинг автономности. Возможно, одинокий фомор обнаруживает, что для жизни ему нужно определенное вещество - человеческая плоть или органы - хороший выбор, но вы можете указать это еще дальше. Может быть, фомору нужны органы недавно умерших, и он, не желая убивать, начинает совершать набеги на морги, посещать больницы и дома престарелых. По-настоящему жестокий Бэйн может изменить тело фомора так, чтобы он мог жить только на крови волка, но затем предоставит ему информацию о том, где находится ближайшая стая волков, и возможность отслеживать их.

Какой бы ни была мотивация, фомору и гару нужна более веская причина для битвы, чем «Ты, за Гайю - я, за Вирма». Если у фомора есть план или, по крайней мере, повестка дня, персонажи получают удовлетворение не только от того, что убивают случайного слугу Змея, но и от того, что разрушают его планы.

• Какие ресурсы есть у фомора? Конечно, это означает выяснить, какие силы использует фомор и сколько остается автономии, но не ограничивайтесь этим. Есть ли у него союзники или контакты, которым он может позвонить? Если это работает на отдел Пекнтекса, это может обрушить на головы персонажей массу неприятностей (знает ли он это или нет - другой вопрос). Феректои, помимо огромной сверхъестественной силы, часто бывают богаты и влиятельны. Если фомор принадлежит к культу или возглавляет его, чего может достичь этот культ?

Другое, связанное с этим соображение заключается в следующем: что фомор знает об оборотнях? Фоморы, конечно же, невосприимчивы к Делириуму, но это не значит, что они не побегут с криком, если увидят буйного оборотня в форме кринос. Опять же, фоморы Пентекса могут быть осведомлены о Гару - но это зависит от функции, которую Пентекс заготовил для фомора. Например, соблазнителям редко говорят правду об оборотнях из-за страха, что это может лишить их силы (вы бы хотели сексуально привлечь монстра?).

Фоморы Пентекса

Рассказчик Джулия признает, что некоторые компании, похоже, намеренно производят фоморов. Чего она не знает, как и большинство Гару, так это того, что все эти компании подпадают под один и тот же флаг - Пентекс.

Большинство фомори - это случайные пары Бэйна и человека, и поэтому они вообще не имеют контакта с Пентексом, но почти все намеренно созданные - да. Пентекс отвечает за обворожительных соблазнителей и ужасающих пожирателей мозгов, а также за кровопсов (хотя компания не контролирует этих маньяков). Существуют и другие «породы тварей» от Пентекса, но ни один из процессов их создания не является надежным (или дешевым). В результате Пентекс скорее вербует, чем создает.

Пентекс присутствует во всех крупных городах, будь то нефтеперерабатывающий завод Эндрон, магазин Игрушки Авалон или всего несколько ресторанов О'Толли. Если появляется фомор, информация иногда возвращается в головную компанию (однако, поскольку немногие из «базовых» сотрудников что-либо знают о Pentex или его программах, это может занять месяцы, если кому-то не повезет). Затем компания может отправить «поисковую команду» для сбора фомора. Для новичка это может показаться находкой.

Хотя поисковые команды действительно включают фоморов, Пентекс никогда не отправляет очевидные или пугающие команды на такие миссии. Идея состоит в том, чтобы новый фомор чувствовал себя комфортно и сотрудничал, а не напугал кого-либо до чертиков. Пентекс извлечет фомора из любых неприятностей, в которых он может оказаться (что иногда означает оказание юридической помощи), и проведет с ним собеседование. Если Пентекс сочтет предложение достойным внимания, ему предложат работу, комфортную зарплату и «все наши усилия по исцелению». В качестве доказательства Пентекс указывает на фомори из поисковой команды: «Возможно, они еще не полностью вылечены, - как говорят в заявлении, - но, по крайней мере, они могут функционировать в повседневном обществе».

Фоморы, которые отказываются, отпускаются без происшествий (Пентекс здесь, конечно, полностью отрицает, и что бы ни делал фомор, он все равно выполняет работу Змея). Те, кто соглашается, обнаруживают, что Пентекс полностью соответствует их требованиям... кроме, может быть, части «лечения». Компания щедро предоставляет лекарства, но все они наркоманы, а это означает, что даже если ему надоедает и он хочет бросить курить, он должен придерживаться Пентекса - или же станет чьим-то кормом.

Однако нескольким очень секретным подразделениям Пентекса действительно удается создавать фоморов в лабораторных условиях. Во многих случаях большинство вовлеченных ученых даже не подозревают, что они вливают извращенный дух в человеческое тело (или даже что духи существуют); они склонны вводить себя в заблуждение, полагая, что они химически создают «суперсолдат» или аналогичные биологические достижения с помощью полностью научных процессов. («Радикальные, дальновидные процессы на переднем крае технологий».) Бэйны проникают внутрь во время страданий, вызванных «генетическими изменениями», «лечением сыворотка» или чем-то еще, и иногда их тайно вызывают высокопоставленные доктора, которые обладают реальными оккультными вирмовыми знаниями.

Особенности фоморов из Пентекса

Персонаж фомор, используемый Пентексом, начинает игру с 2 или 3 точками в ресурсах (в зависимости от того, насколько полезен фомор), 2 точки в контактах (все фоморы в Пентексе знают кого-то в компании, какой-то отдел или филиал, этот момент варьируется) и как минимум 1 точка в снаряжении.

Игра за фомора

Игра в жанре «все фоморы» часто открывает двери для грубого юмора и хаоса в стиле сплаттерпанка. Любой рассказчик, решивший запустить такую игру, должен очень внимательно рассмотреть свои мотивы. Хотите запустить игру о проклятии и борьбе за свободу воли? Возможно, вам стоит подумать о **Vampire** или **Demon: The Fallen**, поскольку конечный результат здесь не предопределен. Неужели он действительно заинтересован в жестокой, кровавой и дикой игре, в которой персонажи в значительной степени проигрывают? **Hunter: The Reckoning** или даже немного измененная игра с оборотнем (возможно, в которой игроки берут на себя роли родичей) могут работать лучше. В центре внимания черный юмор? Паранойя могла бы быть лучшим выбором.

Предостережения

Проблема с запуском игры за фоморов заключается в том, что персонажи одержимы злыми духами. Бэйнов не «неправильно понимают» и не работают «со своей точки зрения». Они делают то, что делают, потому что причинять боль и разлагать - это их природа. Хотя было бы интересно изучить процесс медленной капитуляции перед желаниями этих духов, лучший способ сделать это, вероятно, - это наблюдать, как это происходит со стороны.

Однако, если все в труппе согласны сыграть в игру за фоморов, это можно сделать (и в этой книге приведены правила создания персонажей для нее). Однако все участники должны иметь в виду следующее:

• **Зрелость.** Фоморы делают с людьми плохие вещи по самой своей природе. Если вы хотите сыграть за него, это должен быть ролевой вызов, а не терапия. Если вы посмотрите на это как на терапию, возможно, вам понадобится настоящая психиатрическая консультация. Оборотень - это просто игра, и об этом нужно помнить гораздо сильнее, играя за фомора.

• **Чувствительность.** Некоторых фоморов подталкивают к убийствам, пыткам и изнасилованиям. Это не дает игрокам (или рассказчику) возможности проливать свет на такие темы, особенно если в труппе есть игроки, которые могли бы обидеться. Справочник для рассказчика по оборотню дает некоторые рекомендации по решению деликатных вопросов. Убедитесь, что всем удобен игровой материал, который будет представлен.

• **Клише.** Некоторые виды игр про «фоморов» имеют смысл для отыгрыша до смерти персонажа, а именно: «Вы первая команда в Амазонке, и вам нужно уничтожить эту стаю надоедливых Гару». Если вы собираетесь запустить фоморскую игру, постарайтесь сделать это с некоторой оригинальностью (по крайней мере, если ваши игроки - опытные игроки-оборотни; в конце концов, для новичка все в новинку). Может быть, половина персонажей - члены культа, а другая половина - потенциальные рекруты. Возможно, персонажи составляют команду по поиску и отправляются за новым фомором (которого также может изображать игрок). Или что, если все персонажи, кроме одного, - нормальные люди, с одним фомором в смеси? На что может быть похожа пижамная вечеринка в этой компании?

Фильм ужасов

Оборотень - это игра в жанре дикого ужаса - об этом сказано в основной книге, прямо напротив Пророчества Феникса. Если фоморы заменят оборотней в качестве главных героев, даже в сюжете, ужас просто меняет фокус. Оборотням приходится иметь дело со своей внутренней яростью, но они могут научиться направлять и использовать эту ярость для достижения благородных целей. Куда деваться фоморам, борющимся не с простой яростью, а с врожденным злом? Может ли зло когда-либо действительно использоваться для благородных, бескорыстных целей? Собираются ли персонажи даже попробовать, или они будут следовать своим собственным планам (или Вирма), не оглядываясь назад?

Многие персонажи в ролевых играх, и не только в «Оборотне», ведут жестокую жизнь. Некоторые такие персонажи избегают борьбы с насилием, используя старую уловку мафии: «Ничего личного, просто работа». У фоморов нет такого оправдания. Как упоминалось выше, все, что они делают и видят, фильтруется через видение бейнов, которые они несут - и бейны наслаждаются смертью и разрушением. Любой, кто играет фомором, должен быть готов признать, что на самом базовом уровне его персонаж делает то, что приходит естественным образом, и получает от этого удовольствие (конечно, ничто не говорит о том, что человеческая сторона персонажа не может чувствовать противоречия во всем этом, особенно если у фомора высокий рейтинг автономности).

Однако настоящий ужас фоморов заключается не в их гротескной порче или сверхъестественных способностях. И это не Бэйн, что сидит в черепе фомора. Настоящий ужас фоморов в том, что они люди. Ни один фомор не делает ничего такого, чего нормальный (то есть не-одержимый) человек не может или не делает. Люди убивают и насилуют жестокими и ужасными способами, прямо как фоморы. О, возможно, Бэйн направляет их к этому, но всегда возникает вопрос: был ли фомор монстром до того, как Бэйн захватил власть? Бэйн дал пищу для побуждения фомора или просто очистил их?

У фоморов есть удобное оправдание своему поведению - дьявол (в некотором роде) действительно заставил их это сделать. Может быть. Ужас возникает из-за представления о том, что желание, возможно, все время существовало, просто ожидая правильного выхода. И как только Бэйн свернется клубочком и совьет гнездо в сердце фомора, все, что осталось от человека, никогда не узнает правды об этом.

FOSS

Глава 2: Совершенство

Да: разогнать дикую кривую, выпрямить ее по касательной – асимптоте – по прямой. Потому что линия Единого Государства – это прямая. Великая, божественная, точная, мудрая прямая – мудрейшая из линий…

Евгений Замятин, “Мы”

На краю улья

[[Доступ к GWNet…]]
[[Включены гностомагнитные драйверы…]]
[[Запуск Контртеургии 8.1…]
[[Сканирование на Умбравирусы завершено. Наличие угроз не обнаружено.]]
[[Пароль?]]
[••••••••]
[[Добро пожаловать!]]
[[У вас 1 сообщение.]]

Источник: Кэннеди Справедливый взгляд

Заранее прошу прощения за массовую рассылку по электронной почте. Я понимаю, что это плохие манеры, но недавно было указано, что этот небольшой отчет, который я собирал, был чем-то более адресованным племенной общине Теургов в целом, а не только моим офицерам из родного септа. Я приношу извинения тем старейшинам, которые читают, если я переступил свои границы. Я с радостью приветствую любой упрек, который я могу заслужить.

Но к делу: последние несколько лет я занимался побочным проектом в дополнение к своим обычным обязанностям во время войны. А именно, я регистрировал и составлял отчеты о земной активности Вивер. Не та что действует в Умбре, Пенумбре и даже не действия смертных, которые продвигают истинное дело Вивер (у кого будет на это время?), а подлинные проявления духовной энергии Вивер в физическом мире. В результате я видел вещи, которые меня поразили, вещи, над которыми я все еще пытаюсь работать. Я также составил небольшой список случаев, которые мой доверенное лицо Клеон Уинстон, Атро, побуждает меня представить Джонасу Альбрехту из Серебряных Клыков как доказательство того, что Вивер не заслуживает того, чтобы относиться к ней как к врагу, которого заклеймили другие племена. Я пока не буду утомлять вас подробностями. Но эта деятельность также дала мне замечательную возможность наблюдать за действиями собственных «ударных войск» Вивер - за дронами.

Думаю, мы все знакомы с этим термином. Однако некоторые из вас могут захотеть показать этот отчет товарищам по стае или даже теургам из других племен. Я доверяю вашему мнению. Итак, позвольте мне подвести итоги для новичков в изучении знаний о духах Вивер.

Согласно общепринятому мнению, духи Вивер не занимаются одержимостью: в нем слишком много автономных действий и личных планов. С того времени, как первый Гару провел когтями по камням, чтобы попытаться передать смысл паутины Вивер в сюжетном глифе, до наших дней не было ни одной достоверной истории о том, что дух Вивер может иметь носителя. «Фоморов Вивер» нет и никогда не было, вот как гласит история.

Однако эта история правдива лишь до определенного момента. Ни один дух Вивер никогда не имел контроля над носителем из людей или животных по собственной воле, это правда. Но есть такие вещи, как «фоморы Вивер», если вы определяете такое существо как сплав смертного носителя и наделения духа. Они создаются не одним духом, а процессом восстановления, что примерно переводится как «прояснение». В результате получается что-то вроде фомора, но более плотно сплетенного - идущего в человеческом мире, наполненного духовной силой, и его уши наполнены Единой Песней.

Дроны - это символ шаблона, если я могу использовать этот термин для всего, что связано с Вивер. Они не союзники племени. Они не ведут себя как различные пауки Вивер. Они точно больше не люди. Их чертовски сложно понять даже нам. Но я считаю, что нам нужно в них разобраться. Они могут стать союзниками, когда они нам больше всего нужны - они могут быть солдатами на противоположной стороне. И, возможно, наши действия могут направить некоторые из них или даже весь процесс, так или иначе.

Да, знаю. Я воплощение тщетного оптимизма.

Инструменты конструктора

Неудивительно, что у других племен есть чертовски мало собранных знаний о Дронах. Они настолько чертовски редки и непритязательны, что большинство Гару не могут отличить их от обычных людей, если им не повезет. Они движутся через человеческое общество, как невидимая колония муравьев, выполняя работу своей матери с такой преднамеренной эффективностью, что это пугает даже меня. Я слышал о горгонах, и ни один Теург моего ранга не знает о Ками, а оба эти создания довольно хитрые. Они оба обладают способностью сливаться и даже проявляться как естественное окружение, что серьезно затрудняет их обнаружение. Но у дронов ничего такого нет. Способность дрона легко интегрироваться с человечеством вызывает бесконечные головные боли, когда речь идет об обнаружении и наблюдении. Дрон в толпе - пресловутая игла в стоге сена, даже для самого проницательного Теурга. И вы можете представить себе трудности, с которыми столкнется любой не-Урра!

[Мои глубочайшие извинения любому члену нашего братского племени, который читает эти слова и обижается. Честно говоря, я преувеличиваю для пущего эффекта.]

Но редкие или нет, скромные или нет, не обманывайтесь, думая, что этим существам не хватает численности и силы, чтобы представлять реальную угрозу. Они опасны, потому что обладают мощными способностями и уверенностью в цели, которая превосходит даже самого преданного Филодокса. Я лично приравнял бы это к фанатизму, потому что я верю, что дроны не полностью лишены свободы воли — но что они настолько преданы идее абсолютного порядка на Земле, что обычная преданность просто не является достаточно сильной концепцией.

Я должен быть откровенен: этот документ не является тем, что я считаю завершенным. То есть он содержит то, что я считаю наиболее точной и точной информацией о происхождении, задачах и общих способностях дронов, собранную за годы наблюдений и сотрудничества, но он не идеален. В некоторых случаях все, что я могу предложить, - это домыслы. Я живу в страхе, что некоторая информация, содержащаяся здесь, является достаточно неточной, чтобы привести читателя к фатальной ошибке, но, несмотря на это, здесь я распространяю свои выводы. Я понимаю, что подобные документы представляют собой потенциальную брешь в безопасности, ожидающую своего появления (и я прошу, чтобы этот конкретный документ, как и большинство других коммюнике GWnet, не распространялся или не копировался, за исключением самых безопасных фетиш-компьютеров). Тем не менее, я считаю, что устные знания уже недостаточно хороши. Я только хочу, чтобы все больше наших людей были готовы более тщательно собирать информацию о наших настоящих врагах, чтобы мы все могли поделиться жизненно важными фактами, которые в противном случае теряются, когда галлиарды встречаются недостаточно часто.

Для тех читателей, которые обижены на мои явно выраженные «урра» настроения, вы можете ритуально линчевать меня позже. Я только прошу, чтобы вы сначала прочитали этот документ, чтобы у вас была информация и вы могли распространять ее так, как считаете нужным.

Слишком, слишком твердая плоть

Простейшее определение дрона применительно к тем смертным, которые стали единым целым со Строителем, - это «любое разумное существо, которое посетило или было принесено в саму Сеть Узоров и стало телесно наполнено духом Вивер, став тем самым гибридом плоти и духа». Как правило, потенциальный дрон поступает на службу к Вивер, вступая в контакт с Единой песнью и восхищаясь ею.

Для тех, кто не знаком с Единой песней, ее лучше всего можно описать как трансцендентный язык, подобный музыке: она течет, как музыка, без слов, но с определенной частотой. Единая песнь известна и используется, по крайней мере, в элементарной форме всеми детьми Строителя. Почти каждый теург Стеклоходов (например, я) слышит ее в какой-то момент, и... Это трудно описать. Прекрасная, без настоящей красоты, ритмичная и соблазнительная, но без тепла и приглашения. Она может внедриться в вашу психику, как самые хитрые коммерческие джинглы или отрывки из поп-песен, преследуя вас. Я думаю, мы были бы гораздо более восприимчивы к этому, если бы не наша Ярость - биение божественного гнева Луны нарушает ритм, нарушает гармонию. Я слышал истории о Стеклоходах, которые уступили Единой песне, и я должен предположить, что их Ярость в то время была на низком уровне... но это слишком большое отступление.

Так. У нас есть человек, который каким-то образом соприкасается с Единой песнью. Исходя из моего собственного опыта, я могу сказать, что это кажется наиболее вероятным, когда человек находится в почти медитативном состоянии ума, но вызванном чистой логикой, разумом, математикой. Фактически, я бы сказал, что каждый случай - это случай настолько полного подчинения в состоянии «разума Вивер», что человеку удается достичь Пенумбры. Но поскольку такой мыслительный процесс высвобождает эмоции, а не принимает их, человек не подвержен обычным изменениям осознания, которые приносит Пенумбра. Вместо того чтобы найти свою художественную музу или духовное вдохновение (или, если на то пошло, открыть себя духовным аспектам Вирма), он настроен на ритм Вивер - и, таким образом, он может слышать Единую Песню. И это обещание совершенства, безупречного единства с чем-то большим и чистым, незапятнанным беспорядком - поэтому он напрягается, чтобы услышать больше.

Что будет дальше, боюсь, можно только догадываться. Каким-то образом будущий Дрон пересекает барьер и попадает в руки духов Вивер, которые переделывают его. Я никогда не слышал о реальном случае Прояснения, происходящего в физическом мире под руководством материализованных духов Вивер. Я слышал слухи о подобном, правда, но пока я на самом деле не получу ни что иное, как свидетельство из первых рук об этих мифических коконах, сплетенных в подвальных помещениях или серверных комнатах, я буду считать, что этого не происходит. На сегодня.

Как только объект оказывается в ее руках, духи Строителя очищают (или «обрабатывают», если хотите) то, что они воспринимают как «примеси» в теле носителя, и добавляют меру «цели» (что, конечно, часть духа-путеводителя). Термин, который используют духи для этого, лучше всего перевести как «Прояснение». По их логике, субъект становится более очищенной и чистой версией того, кем он должен был быть все это время. Подумайте об этом с точки зрения научного процесса доказательства теории - неопределенности и ошибки сглаживаются, пока не останется один истинный закон. Этот закон был верен с самого начала, и я полагаю, что предполагается, что Дрон с самого начала был истинной формой человека. Просто требовалось Прояснение, чтобы это раскрыть.

Это, кстати, адская банка с червями: он стирает грань между научным процессом и прямым злоупотреблением властью Имени. Но я оставлю это на другой раз, потому что я не считаю себя достойным спорить с мудрейшими о том, насколько «неправильным» может быть процесс прояснения.

Как только процесс будет завершен (примерно через неделю, я думаю), субъект станет новым образцом того, кем он «должен быть». Лучше, быстрее, сильнее - простите за отсылку. Хотя образовавшаяся сущность внешне такая же, как и до того, как она вошла во владения Вивер в Умбре, она превратилась в более «идеализированную» версию самой себя.

Проблема в том, что этот образ идеального человека больше не является человеческим, и по наиболее общепринятым научным стандартам (хотя он может быть несовершенным) он может даже не считаться живым.

Физическое совершенство

Основная дихотомия дрона заключается в том, что он был полностью физически изменен, и все же ни один дрон не выглядит внешне хоть немного отличным от любого другого человека. Нет даже никаких «уродств», которые можно было бы прикрыть одеждой - никаких скрытых ртов, лишних конечностей, участков чужой кожи или сиамских близнецов, как хвастаются некоторые фомори.

Это, конечно, очень важно для работы дрона. Для работы дрона крайне важно, чтобы тело носителя оставалось неповрежденным и выглядело в основном таким же, каким оно было до прояснения. Если бы это выглядело иначе, это вызвало бы разрушение, беспорядок, все те вещи, к которым, как известно, духи Вивер не переносят (за исключением более творческих духов прогресса и продвижения, которые, по крайней мере, понимают, что прогресс по самой своей природе не может происходит без проблем). Стоит ли удивляться, что многие септы даже не верят в существование дронов?

Конечно, процесс не совсем идеален. Вернее, это так, и в этом проблема - устраняются небольшие недостатки природы. Вы можете найти некоторые вещественные доказательства прояснения, если знаете, что искать. Например, пятна на эпидермисе сглажены - может остаться особенно большой шрам, но он несколько потускнел. Исчезают небольшие шрамы, похожие на шрамы от прыщей. Родинки могут исчезнуть. Я бы

предположил, что татуировки тоже уходят, но, честно говоря, я не наблюдал ни одного дрона, у которого хватило бы ума выбрать себе подобного носителя. Конечно, времена меняются, и я не удивлюсь, увидев архетипическую студентку колледжа с крошечной татуировкой в знак своего «бунта», которая обращается к дрону после слишком долгого выполнения административных обязанностей. Она, вероятно, была бы так же полезна, если не больше, чем тощий Герберт Корнфельд, канцелярская крыса из бухгалтерии.

Еще один более важный признак - это то, что тело имеет максимальный потенциал. Болезни просто не работают в теле дрона: прояснение, вероятно, устраняет даже генетические нарушения, такие как анемия, и вредные бактерии не могут пустить корни. Чувства тоже обострились. Обычным моментом, что «выдает» дрона, например, является отказ от прописанных по рецепту очков, которые носитель, как известно, носил в течение многих лет.

Регенеративные процессы дрона (общие для всех дронов: я немного расскажу об этом) также влияют на организм. Когда дрон регенерирует урон, он не лечит свое тело так, как должно быть - он лечит его обратно, как было. То есть, как это было во время прояснения. Кажется, что все в дроне направлено на сохранение этого первозданного состояния. Их волосы больше не растут. Они никогда не оставляют шрамов. Я полагаю, что они также не стареют (не то чтобы я потратил достаточно времени на их изучение, чтобы сказать наверняка). Если бы не тот факт, что они могут гулять на солнце, когда захотят, и что они не выдают свое присутствие запахом Вирма, я бы сказал, что мы смотрим на оригинальную версию этих проклятых вампиров.

Наконец, «ненужные» физиологические процессы кажутся устраненными. Если вы извините за грубость, в прошлом году я провел бессонные выходные, следя за дроном, и хотя мне пришлось сделать несколько пит-стопов, дрон ни разу не пошел в ванную. Я полагаю, что их метаболизм был доведен до совершенства, так что каждый кусочек еды или питья, который они проглотили, был использован. У дронов также, кажется, нулевое сексуальное влечение, даже для человека; а у женщин дронов нет менструации. Оба фактора почти наверняка связаны с тем фактом, что они бесплодны, неспособные создать новую жизнь, что-то вроде побочного эффекта слишком большого количества Вивер в их телах.

Да, с уверенностью могу сказать, что они бесплодны. Пожалуйста, не спрашивайте меня, как мне удалось получить эту информацию.

Психическое единообразие

Если оставить в стороне эти физические изменения, было бы правильно сказать, что наибольшее изменение в облике хозяина связано с изменениями, вызванными его личностью. Это, пожалуй, самая большая уязвимость дронов, которую можно использовать. Судя по тому, что мы видели, «единый разум» Вивер, похоже, не полностью охватывает старый разум дрона - в конце концов, дрону нужна некоторая степень автономии, чтобы он мог достичь своих целей, не требуя постоянного руководства или поддержка.

Скорее, новый составной разум (и вытекающее из этого сопоставление) начинает проявляться в поведении дрона. Каждый дрон, который я наблюдал, разделяет одержимость порядком и симметрией. Они упорядочивают свою среду по более упорядоченным образцам и придерживаются непонятных и часто очень требовательных процедур. Я заметил пару случаев, когда носитель, до прояснения, уже был предрасположен к такого рода вещам: в первую очередь с диагнозом ОКР (обсессивно-компульсивное расстройство) или аутизм. Это может быть одной из причин, по которой потенциальный носитель будет отмечен для прояснения. Их мозг уже находится в правильном строении, чтобы принять чуждую логику духа Вивер, и некоторые из них вполне могут быть настроены на Единую Песню еще до того, как их когда-либо переносили через барьер. Возможно, некоторые обладают формой измененного восприятия, которая дает им способность слышать на длинах волн, в основном недоступных для других.

Излишне говорить, что дроны становятся одними из самых организованных людей на Земле. Им неудобно вне контролируемой ситуации, но до тех пор, пока они уверены, что дела идут хорошо, они на удивление эффективны. Если бы не тот факт, что они не динамичны и на самом деле не стремятся улучшить свое собственное положение дел, их можно было бы даже считать образцами общества, по крайней мере, в том, что касается людей. Я, конечно, могу вспомнить некоторых людей, которым бы понравилось, если бы больше людей были пунктуальными, точными, безупречно соблюдающими закон и полностью эффективными в своей повседневной работе.

Еще одна черта, присущая всем тем, кто отдает себя Вивер, включает доступ к общему миру мысли Вивер, своего рода «коллективный разум», как некоторые любят его называть. Как вы, возможно, знаете, это коллективный поток мыслей, разделяемый всеми духами Вивер и большинством ее слуг. Это не постоянный телепатический разговор или единый разум, скорее это больше врожденная связь с эффективной коммуникационной сетью. Любое существо, имеющее связь с коллективным разумом, может в любое время «подключиться» и передать экстренное сообщение всем тем, кто связан аналогичным образом. Срочность этого сигнала бедствия сильнее всего слышна теми, кто находится поблизости (и, вероятно, не будет слышна за пределами определенного расстояния), но любой фактический ответ, конечно, зависит от того, кто слушает и что может вовлекать себя в их текущие обязанности.

К сожалению, связь дрона с этим коллективным разумом также означает, что его «начальство» имеет неограниченный доступ к его мыслям в любое время дня и ночи. Из того, что

я собрал, этот доступ должен быть реализован - дух, наблюдающий за действиями дрона, читает мысли дрона только тогда, когда он активно решает это сделать, - но этого нельзя избежать. Более того, любая Инкарна Вивер может, если захочет, подавить нервную систему дрона и взять на себя прямой контроль над его действиями, как кукловод, обычно для выполнения определенного задания или набора заданий. Это редкое явление, о котором я слышал только в разговоре с духами и никогда не наблюдал.

Теоретически выход из этого есть. Иногда проявляется личность носителя, я думаю, когда на карту поставлены важные воспоминания. Пытаясь запомнить вещи, которые когда-то были важными, Дрон пытается вспомнить эмоции, связанные с этими вещами, и поэтому пытается проявить немного индивидуальности. Я не знаю, как долго дрон сможет сдерживать свои импульсы Вивер и предпринимать независимые действия (прежде, чем, конечно, начальник заметит и "исправит" его), но я должен предположить, что это принесет мало пользы. Пояснение - это не одержимость; экзорцизм не удалит дух. Я думаю, что единственный способ разделить дрон на плоть и дух - это умереть - что является плохой новостью.

Я далек от фобии в том, что касается Вивер и ее духов. Нет ничего плохого в том, как рассуждают духи Вивер, несмотря на опасения наших сверстников. По сути, они похожи на любой другой дух в том, что являются окончательным выражением своего архетипа, и большинство из них просто связаны с заданием, а не основаны на эмоциях, живых существах или чем-то еще. Я не мыслю как дух Вивер, но я могу понять его на самом базовом уровне и могу без особых проблем договориться с ним.

Тем не менее, "шаблон личности" дронов пугает меня до чертиков.

Видите ли, дело в том, что духи Вивер предназначены для выполнения своей роли и выполнения своих задач, и не более того. Они не предназначены для взаимодействия с физическим миром, кроме как с точки зрения влияния на него, прядя свои сети в Умбре. Они прекрасно приспособлены для своей работы, но это делает способ, которым они думают (если я могу даже точно использовать это слово для болтовни), совершенно непохожим на то, как думают человеческие существа. У них нет инстинкта, нет эмоций, нет той базовой программы, которая делает живое существо не просто обитателем окружающего мира, но его частью. Когда вы имплантируете что-то подобное в человеческое существо... Оно не предназначено для управления человеческим телом, не совсем. Оно не создано для того, чтобы быть членом общества. "Человечество" - чуждое ему понятие, рассматриваемое аналитически через толстую стеклянную линзу.

Меня пугает, что Вивер прибегает к превращению людей в дронов. Я понимаю, что человечество - низость в ее глазах, и оно ниже, чем существование парамеций для нас, но каждый дрон - это пример всего, что мы любим и ценим в человечестве, переработанного во что-то совершенно другое. Я хотел бы, чтобы был способ заставить ее понять, что ей не нужно этого делать, что мир будет прекрасно работать без такого рода вмешательства.

Полагаю, это та причина, по которой нам нужен был Вирм давным-давно.

Улучшения

Какими бы тревожными ни были некоторые из этих изменений, они носят чисто косметический характер по сравнению с реальной мощностью, заложенной в дрон. Конечно, Вивер может предпочесть людей, которые действуют и думают, как дроны, но ее подчиненные не взяли бы на себя все хлопоты по разъяснению людей, если бы у них не было более конкретных задач для выполнения. И для выполнения этих задач дрон получает довольно значительную силу.

Я уже упоминал, что у всех дронов нет шрамов, им не нужно делать ненужные перерывы в туалет и что они, вероятно, не стареют. Это приятные преимущества - ну, за исключением отсутствия рубцов, из-за которых многие Фенрисы не будут особо обсуждать свои дела. Но все они на самом деле всего лишь побочные эффекты самой мощной и универсальной силы дронов, своего рода самовосстановление, которое соперничает даже с нашей собственной способностью к исцелению (и в некоторых отношениях превосходит ее). Дух Вивер, сотканный внутри, восстанавливает всевозможные повреждения своему хозяину практически с того момента, как он был нанесен. Даже раны, которые доставляют нам серьезные неприятности, такие как ожоги, кислота, клыки и когти нашего собственного вида, в конечном итоге будут исцелены (и, конечно же, у дронов нет никаких проблем с серебром). Через день или три большинство дронов могут полностью вернуться к своим «истинным» идеализированным формам. Судя по тому, что я наблюдал, это врожденный побочный продукт прояснения и общая черта всех дронов.

Дроны также могут эффективно использовать «коллективный разум». Несмотря на то, что в одной области одновременно бывает довольно редко, они могут достаточно эффективно общаться друг с другом, если возникнет такая необходимость. Я полагаю, они смогли бы применить чертовски эффективную тактику стаи, если бы им пришлось.

Отдельные способности немного сложнее каталогизировать, и я полагаю, что любой, кто потратил много времени на борьбу с фомори, может посочувствовать. Я видел случаи, когда дроны управляли компьютерами прикосновением, разряжали электричество, на короткое время усиливали местный барьер и демонстрировали сверхчеловеческую силу, ловкость и даже интеллект. К сожалению, индивидуальные способности дрона не определяют его физического носителя так, как мощь фомора, поэтому чертовски

сложно определить, какие дары получил дрон для выполнения своих конкретных задач, а какие являются общими для всех его видов. Извините, но у меня нет здесь особо полезных общих советов, кроме «ожидайте чего угодно».

Безвозвратные данные?

Кое-кто из вас наверняка задается большим вопросом: можно ли обратить процесс вспять? К сожалению, я не видел никаких доказательств того, что это возможно.

Тот факт, что прояснение не является полноценной одержимостью, здесь больше всего расстраивает. Дроны - это настоящий синтез, слияние духа Вивер и носителя, которое изменяет человека на глубоком, практически клеточном уровне. Как отмечалось ранее, это происходит полностью в Умбре, обычно в сети или подобном оплоте деятельности Вивер. Когда дрон возвращается, он изменился более коренным образом, чем любой фомор. Удаление духовной сущности Вивер из его тела не было бы похоже

История Джона Доу

Скопировано и взято Фрэнсисом Рэем Автомансером:

Несколько месяцев назад одинокий человек - назовем его «Джон Доу» - был пойман во взломе лаборатории-офиса в Атланте, по большей части там проходят исследования фетиша. Сначала казалось, что парень заблудился, утверждая, что случайно наткнулся в лабораторию, когда искал сеть офисов поблизости. Однако при более внимательном рассмотрении присутствующий Мастер обрядов заметил, что этот человек обладал некоторыми необычными чертами, и при дальнейшем более мистическом рассмотрении от него очень сильно пахло Вивер. После некоторого обсуждения было окончательно решено, что Джон действительно был одержим духом Вивер, и что мы довольно случайно поймали своими силами дрона.

Джона отвели в безопасное место, где у нас есть исследовательские лаборатории для приезжих сотрудников, и мы приступили к допросу. При первоначальном допросе он оказался крепким орешком. Он мало говорил, отвечая только на те конкретные вопросы, которые, казалось, были в каком-то внутреннем, предварительно утвержденном списке. Один из нас проверил его биографию, и результаты показали, что когда-то у него действительно была семья, жившая прямо здесь, в Атланте. Телефонный звонок показал, что Джон пропал без вести несколько лет назад, и что семья почти потеряла надежду. После некоторых приготовлений мы некоторое время сидели над этой информацией, осознавая, что это за козырная карта, и решили постепенно работать над тем, чтобы найти лучшее время, в которое можно ее разыграть.

Мы убедили Джона в том, что мы убеждены в его «невиновности», и, сопровождая это обильными извинениями, предложили перевести его в другую часть здания для разбора полетов перед его освобождением. Эта часть здания, кстати, представляет собой особенно ценное исследование, над которым мы работаем, и жители любят его называть «Садом». Даже мы, Стеклоходы, время от времени нуждаемся в месте, где можно оторваться от энергии Вивер, а Сад является местом обитания многих могущественных духов Гайи, приглашенных вложить часть себя в саму планировку и строительство Сада. В результате сам воздух наполнен жизнью, энергией и, прежде всего, переменами.

Мы усадили Джона и поговорили спокойным и успокаивающим тоном о его жизни и его работе. Мы напомнили ему о том, что он оставил позади, - о той жизни, которую он мог бы прожить, если бы не отдал себя Вивер так, как люди не должны были делать. (Не то чтобы мы использовали именно эти термины. Что мы, идиоты?) Что-то начало шевелиться за глазами Джона, и он сразу же испугался и смутился из-за своего окружения. Понимая, что время пришло, мы решили разыграть наш отчаянный козырь: его дочь Джейн была введена и проведена через Сад к ее отцу. Увидев ее впервые за много лет, Джон расплакался, обнимая свою дочь со всей силой своих идеальных, идеализированных рук.

Вскоре после этого он сломался и рассказал нам все. Он рассказал нам о Единой песне и о том, как однажды ночью она его позвала. Он рассказал нам о том, как его втянули в Сеть Узоров и дали прояснение. (К сожалению, он мало помнил о самом процессе.) Он также стал довольно поэтичным, когда впервые после своего появления почувствовал себя частью действительно большего целого - своего «возрождения», как он это называл.

К сожалению, Джон не выжил, чтобы насладиться новым открытием своего потенциала. По мере того как он говорил, его тон становился тревожным, его слова торопились. Казалось, он борется со временем, чтобы предоставить нам все данные о своей жизни в качестве дрона. Его лицо начало краснеть, и когда он достиг «апогея» своих воспоминаний, у него перехватило горло, а глаза закатились на затылок. Его рот был повернут вверх, по лицу струился пот, прежде чем его тело сдалось само на себя, и он рухнул на пол, подергиваясь.

Из всех шокирующих откровений того дня самым ужасным было мое воспоминание о том, что Джон просил убрать его дочь из Сада, прежде чем он заговорит. Хотя у меня нет эмпирических доказательств, подтверждающих это утверждение, я считаю, что Джон знал цену, которую он заплатил бы за предательство Строителя. Каким-то образом он знал. И что еще более удивительно, он решил, что ему все равно.

Разрешаю направить это всем заинтересованным сторонам. Надеюсь, это поможет.

на удаление кибернетического имплантата - это было бы все равно, что пытаться высосать все аминокислоты из его тела, не беспокоя ничего другого. Если это не невозможно, то достаточно близко, чтобы не иметь большого значения.

Хотя все это наводит нас на кажущийся неоспоримым вывод о том, что все дроны безвозвратно потеряны для Вивер, у меня все еще есть некоторый инстинкт, который подсказывает мне, что прояснение можно отменить или аннулировать. Человеческий дух не так легко победить полностью, как думают некоторые из наших более фаталистических собратьев из других племен. Из анекдота, который я слышал, дрон действительно может решить физически оторваться от Единой песни - хотя такое решение не только сложно, оно может привести к полной смерти.

Духовный элемент

Среди теургов есть старая поговорка: «Поймете дух, поймете фомора». Если вы знаете, что дух жадности и обжорства взял контроль над человеком, вы знаете, что можете рассчитывать на голод фомора как на слабость, которую вы можете использовать. К сожалению, эта жемчужина мудрости означает чушь, когда вы говорите о дронах. Духи Вивер менее индивидуальны, чем Бэйны: они не олицетворяют какое-либо конкретное эмоциональное состояние или жизненный опыт.

Кажется довольно логичным, что большинство дронов создаются путем интеграции духа Вивер на уровне Гаффлинга. Человек уже обеспечивает полезные элементы автономного поведения и творческих мыслительных процессов, поэтому в духе, способном на такое, на самом деле нет необходимости. Духу не обязательно быть особенно сильным самому по себе; он не оказывает активного воздействия на хозяина. Фомор может черпать часть разрушительной ярости у своего постоянного духа, но вся духовная половина дрона полностью вплетена в его физическую форму. Привязка более могущественного духа к дрону - это обычно упражнение по дублированию - самое неэффективное.

Обратите внимание, что я сказал «обычно». Некоторые дроны созданы для более сложных задач, чем другие. Вы действительно можете столкнуться с дроном, который мощнее, чем его собратья, потому что у него внутри есть джагглинг. Я столкнулся именно с одним, который, как я полагаю, был результатом такой работы. Лично я бы отнес его примерно в три раза опаснее и эффективнее, чем более рядовой дрон.

Теперь, поскольку каждый дрон напрямую связан с духовной иерархией Вивер, это означает, что вы должны учитывать мотивацию не только дрона, но и всех его начальников. Исходя из моего предыдущего опыта работы с духами Вивер, я могу с уверенностью сказать, что они не слишком сильно занимаются микроменеджментом. Вы можете беспокоиться о том, что непосредственный начальник возьмет верх над разумом дрона и будет контролировать его действия, но гораздо менее вероятно, что одна из Инкарн Вивер, таких как Машина, возьмется за дело лично. Но это могло случиться.

На практике это означает, что средний дрон, как ни странно, не так предсказуем, как вы могли бы подумать. Да, они любят шаблоны и порядок в своей жизни и деятельности. Но они могут переключаться между почти полной автономией хозяина и непостижимыми мыслительными процессами Инкарны за пикосекунды. Это может никогда не случиться с конкретным дроном. А может происходить постоянно. Поэтому я бы посоветовал моим уважаемым читателям провести еще некоторое время, наблюдая за различными духами Вивер, если они планируют изучать или иметь дело с дронами. Если вы действительно хотите знать, как работает генератор переменного тока, вам лучше знать принципы работы всего двигателя внутреннего сгорания.

Носители

И кому Строитель передает соблазнительное послание, зов Единой песни? Какая предрасположенность требуется, чтобы отметить себя потенциальным дроном? Что ж, я не верю, что какая-то одна черта характера является ключевой. Правдоподобие-это ключ к хорошо округленной единице, верно? Но есть закономерности. Где бы ни была задействована Вивер, всегда есть закономерности.

В первую очередь Вивер любит человечество. У нее была давняя связь с человеком с тех пор, как он впервые встал прямо, и дары, которые она даровала ему - догма, наука и технологии - помогли ей вывести его из тьмы дикости к свету наших дней. Никакое другое животное не может так использовать ее дары, и поэтому Вивер предпочитает людей всем остальным. Это также верно и для дронов: никогда не было записей о животном, подвергающемся прояснению, и держу пари, что никогда не будет. В наши дни большинство людей уже сделали несколько шагов к Единой песне с самого начала. Благодаря высокоскоростному доступу в Интернет, цифровым битовым технологиям и генетическим исследованиям человечество в целом взяло на себя обязательство стремительно шагнуть в информационную эпоху - по мнению некоторых, в эпоху Вивер. (Некоторые, кто не особенно понимает, что такая эпоха будет чертовски коротким, учитывая, что мы находимся в нескольких вдохах от Конца. Но неважно.)

Это тонкая грань, заметьте. По той самой причине, что люди предпочтительнее - из-за их развитого интеллекта и пристрастия к использованию инструментов, научной мысли и технологии - за ними также нужно очень внимательно наблюдать. Вильда особенно привлекают низшие формы жизни, такие как растения и животные, потому что он не нуждается в особо «продвинутых» мыслях своих слуг; Вивер, скорее всего, вообще не сможет их использовать. Строителю нужны эволюционно продвинутые сущности, способные к продвинутым манипуляциям и выводам, и, что более важно, ведь она требует разумности. Конечно, то, что Вивер требует от разумного существа, не всегда совпадает с тем, что разумное существо требует от себя: дихотомия, которая приводит к постоянному

и неустойчивому балансу в общем состоянии дел Вивер и Дрона.

Идеальный человеческий носитель, вероятно, - это тот, кто уже склонен желать порядка и гармонии, а не хаоса и индивидуализма, и кто получает роковое воздействие Единой песни. Конечно, это могут быть такие авторитетные фигуры, как полиция или политики, но сам характер их работы подвергает их множеству различных стимулов. Требуется особо целеустремленный полицейский, чтобы преследовать порядок превыше всех других целей, или такой, который на самом деле не так много взаимодействует с людьми. Некоторые ученые работают намного лучше, особенно если они больше занимаются научным аспектом наименования, чем исследованием. Некоторые религиозные фанатики также вполне подходят, хотя тихое давление с целью подчинения - это скорее путь Вивер, чем пламенный и серый адский фундаментализм. (Я классифицирую более крайних атеистов как «религиозных фанатиков». Поговорите с одним из тех, кто когда-нибудь глубоко оскорблен идеей других людей, верящих в высшую силу, и убедитесь сами.) Работа, которая дает доступ к большому количеству технологий, - хороша, а та, которая требует времени, потраченного на коммуникационные технологии, почти идеальна. Я слабо слышал Единую песнь, когда проводил время в серверной; представьте себе кого-то, кто должен там работать.

Сверхъестественные носители

Из всего, что я сказал, может показаться, что люди и только люди подходят для прояснения. Не совсем. В конце концов, на планете есть еще несколько форм жизни (и форм не-жизни), которые оказались разумными и способны максимально использовать возможности технологий.

Да, мы одни из них.

Здесь моя информация становится в высшей степени теоретической. Я встречал только одного сверхъестественного дрона и слышал о еще трех: все были оборотнями. Я готов поспорить, что наша способность путешествовать по духовному миру подвергает нас опасности; мы можем пойти в места, где Единая песнь звучит громче, чем места в первом ряду на концерте, где вы едва можете двигаться, потому что воздух густой с потенциалом стазиса. Если кто-то из нас, достаточно симпатизирующий Вивер и ее нынешнему незавидному состоянию или достаточно верящий в важность ее целей, окажется не в том месте, это может случиться с нами. Прояснение, вероятно, было бы более инвазивным, так как большую часть духовной материи из нас пришлось бы удалить, чтобы освободить место для имплантированного материала - но это может случиться. (Это, кстати, невероятно плохая вещь. Дрон Гару, с которым я когда-то столкнулся, был неспособен к изменению формы и потерял почти всю свою связь с самой Гайей. Подробнее об этом позже, но поверьте мне: это заставило меня задуматься, не так ли плохо стать дроном, как стать фомором.)

Теория, выдвинутая одной из моих коллег, бесценным теургом фурий, Марджей Белой:

«Подобно своим триатическим собратьям, Вивер толстеет от пропаганды тех самых идей, над которыми она имеет власть, - порядка, симметрии, технологий - и обладает безошибочным ощущением себя.

«Когда, например, Гару создает достаточно волн Вивер в океане сети узоров, сама Дизайнер, кажется, замечает это. Затем она «помечает» это сверхъестественное, наблюдая за дальнейшими признаками приверженности существа ее идеологическому портфелю. Я считаю, что таким людям даются Трассеры, второстепенные духи Вивер, которые прикрепляются к определенному существу из Умбры, тем самым позволяя Вивер наблюдать за этим существом во всем пространстве, времени и на расстоянии. Такое понятие чисто гипотеза, конечно, но кажется вероятным объяснение для упрямой решимости Вивер, где заинтересованная потенциальные кандидаты в дроны.

«Как только кандидат достигает определенного уровня принадлежности к Вивер (или, возможно, зависимости), Строитель делает свой ход. Как и в случае с другими дронами, она мягко подталкивает сверхъестественное в правильном направлении, предпочитая добровольное подчинение свободной воле чему-либо столь жестокому, как принуждение. После того, как зов Единой песни был услышан и последовал, нужно просто привести очарованное существо к верной двери в Умбру. Исходя из этого, мы можем только предполагать, но можно с уверенностью предположить, что затем используется стандартный процесс Прояснения (возможно, с некоторыми изменениями), связывающий Пробужденное существо с Вивер и тем самым создавая новый Дрон сверхмощного типа. ”

Не знаю, насколько я согласен с ней, но теории верны. Я не уверен, как сверхъестественные существа, такие как вампиры, неспособные к путешествиям через Темную тьму, будут следовать той же схеме, но если человек может привлечь внимание Вивер, почему бы не одному из этих неугодных, непреклонных ублюдков?

Образцы дронов

Самая большая трудность, с которой мы сталкиваемся при изучении, идентификации и работе с дронами, заключается в том, что их ужасно сложно отличить не только от обычных людей (или кого-то еще), но и друг от друга. Они созданы для того, чтобы действовать в обществе, не привлекая к себе внимания, а это значит, что у них больше общего, по крайней мере, с внешней точки зрения, с людьми, чем друг с другом. Мы, как люди, смогли выявить достаточно повторяющихся закономерностей с помощью фомори, чтобы выделить несколько «пород» - с дронами не повезло. Все это восходит к тому, что процесс прояснения отличается от одержимости. Вместо идентифицируемого подвида Бэйна, инициирующего общий процесс одержимости с предсказуемыми результатами, прояснение может использовать часть или все определенного

духа или даже элементы нескольких духов для создания идеального рабочего, солдата или тому подобное. Это просто показывает вам, что, хотя Вивер и не самая лучшая в творчестве, она по-прежнему является мощной силой для инноваций.

Единственное, с чем нам нужно работать, - это функция. Дроны, выполняющие аналогичные задачи, скорее всего, будут иметь аналогичные возможности. Дрон-солдат, скорее всего, будет сильным и быстрым, возможно, с некоторыми электрическими или технологическими способностями к войне, чем более тонкий дрон, назначенный для защиты Завесы. Итак, хотя нет пород или даже настоящих каст, есть задачи, и они производят достаточно различий, чтобы мы могли разделить дронов на несколько отдельных групп, хотя и нечетко определенных.

Да, я знаю. Это не совсем научно. Сожалею, я теург, а не систематик.

Заверения

«Что именно здесь произошло?» - голос гражданского был очень спокойным, почти успокаивающим. Это было примерно лучшее, что случилось с измученным полицейским за всю ночь.

«Как мы можем предположить, что-то вроде нападения дикой собаки, - Он не понимал, почему так свободно обменивается информацией, но что-то подсказывало ему, что любопытный мужчина в спортивном костюме не из тех, кто распространяет слухи, - Мерзкая работа, должно быть, наполовину волк.»

«Возможно, так. Я слышал, что по соседству организовали ринг собачьих боев; возможно, несколько их собак сбежали. Это кажется логичным,» - и уже утомленный офицер обнаружил, что полностью согласен.

«Я кое-что знаю о собаках, - продолжил мужчина, - Могу я посмотреть на место преступления? Я, наверное, мог бы рассказать вам кое-что, что могло бы успокоить вас.»

Инспектор боролся с необъяснимым желанием доверять незнакомцу и проиграл.

«Конечно. Пожалуйста.»

Первый дрон, который я когда-либо заметил, был посвящен борьбе с повреждениями, в частности, работе против угроз великой Завесе. С тех пор я встречал и другие подобные, и я считаю, что это самый распространенный набор функций среди дронов. Я полагаю, что они санкционированы и созданы духами Гармонии и Науки Вивер, чтобы сгладить любые нарушения, которые могут помешать общему человеческому восприятию мира.

Эти парни - пресловутые Люди в черном, хотя и без скоординированного чувства моды (которое, давайте признаем, во многих местах выделяется гораздо больше, чем сливается с ним). Они прибывают на место необычного происшествия и изо всех сил стараются распространить «логические объяснения», уничтожить неприятные свидетельства и иным образом продвинуть дело к тому, что здесь нечего видеть. Очень тонкие существа, часто невидимые для человеческих записей, даже в воспоминаниях.

Хотя от этих живых заверений у меня мурашки по коже от их холодных, скользких инсинуаций в умы людей вокруг них, я должен сказать, что они скорее смешанное благословение, чем проклятие. Да, они имеют тенденцию подрывать усилия, направленные на то, чтобы заставить людей думать о мире в терминах чего-то иного, чем материальное. Однако они также почти союзники, когда дело доходит до того, чтобы не разглашать неверную информацию. Иногда вы можете попросить кого-нибудь сделать вашу работу за вас - просто убедитесь, что вы знаете разницу между своей работой и его работой.

Заверения

«Контроль повреждений» - это, пожалуй, самая распространенная задача дронов, и Гару с большей вероятностью встретит дрона с этой миссией, чем с любой другой. Эти дроны также наиболее часто покидают города, поскольку их обязанность по подавлению слухов часто приводит их в небольшие сельские районы. Такой дрон вряд ли сможет предложить бой с оборотнем, и обычно он будет пытаться сохранить себя и вернуться позже, чтобы устранить любой ущерб, который оборотни могли нанести местному восприятию.

Силы: (Бонус) Регенерация; (Рекомендуется) Однородность, Сгладить память, Успокаивающее присутствие, Духовный дар (убеждение, изменение формы объекта), Голос разума

Скверна: Нет.

Каменщики

Исполняющий насилие в последний раз закружил паучьего духа над своей головой, а затем швырнул его за ноги в мандибулы ближайшего. Эти двое кувыркались, но их приближалось слишком много. “Гори ты серебром, Мирия, что тебя держит?” он крикнул. “Уведи Констанс отсюда! Духи не проявятся, когда ты на другой стороне, и ты сможешь вылечить ее!”

«Я не могу!» Позади него голос Мирии был почти визгливым. «Не могу пройти - барьер, он както стал плотнее, чем минуту назад! Духи, должно быть, укрепили его!»

«Это невозможно!» Он имел в виду это. «Все они сфокусированы на войне, и они не тратят время на работу с барьером» Еще два паука из оптиковолокна и стали разлетелись вдребезги. «Никто по эту сторону барьера даже не занимался этим!»

Вопрос возник в его голове за полсекунды до того, как его задала Мирия. «Но… а что насчет другой стороны?»

Примерно год назад я последовал за парнем с таким сильным запахом Вивер, что он должен был быть дроном. (Вы находите как и я смертного с таким же запахом, что и все остальное.) Какое-то время это было очень неприятно: хотя он шел по чистой зоне патрулирования, похоже, что он не *делал* так много. Я понял это только после того, как я начал пытаться погрузиться в Пенумбру, чтобы

посмотреть, создает ли он там какой-либо эффект. Барьер был тверже и крепче на его пути: поначалу это было тонко, но в паре мест он временно сделал его почти непроходимым.

С тех пор я заметил, что есть и такие, как он. Они посвящают свое время и усилия укреплению барьера, как путем внесения небольших изменений в окружающую среду, которые преуменьшают духовную сторону мира, так и путем фактического использования одаренных духом сил для временного вплетения лишнего материала в стену. Они кажутся отличными товарищами, если у вас есть проблемы со злыми духами, проскользнувшими с другой стороны, но представьте, что произойдет, если один из этих каменщиков, назначенных Вивер, попадет в каэрн. Поверьте, их стоит остерегаться.

Каменщики

Усилить барьер - одно из самых больших стремлений духовной иерархии Вивер. И такая задача проще всего, когда у вас есть рабочие по обе стороны стены, работающие над ее укреплением. Дроны, предназначенные для сохранения или усиления барьера, обычно используют мирские методы, чтобы укрепить стену между мирами - убирают области, следят за тем, чтобы все было в порядке, и так далее, просто потому, что их способности являются лишь временным решением. Тем не менее, они часто используются в качестве аварийных стражей ворот, заделывая аномальные слабые места или работая, чтобы не дать противникам перемещаться по барьеру по своему желанию.

Силы: (Бонус) Регенерация; (Рекомендуется) Статика Духа, Касание стазиса, Шаг за грань, Чутье Триата

Скверна: Нет.

Солдаты

Вой койота ударилась плечом об стену в коридоре, ее тело разбило гипсокартон вокруг нее. Она вздрогнула, когда перекатилась на четвереньки. "Оно сломало мне несколько ребер," - быстро подумала она, готовясь к прыжку, - "но они не заживают. Вампир? Фомор?"

Охранник бросился на нее, как полузащитник, унюхавший страх квотербека. Вой койота рванулась вверх, разбив одну из верхних флуоресцентных ламп — потолок слишком низкий, черт возьми — когда она ухватилась за него когтями. Она почувствовала, как плоть охранника упала вниз, и она приземлилась на ноги с запахом крови на когтях. Но охранник не упал, и, прежде чем он снова повернулся к ней лицом, она увидела, как полупрозрачные волокна переплетаются через его раны и начинают их запечатывать.

Это не входило в план.

Теперь, исходя из моего опыта и исследований, некоторые дроны более опасны не потому, что они работают тихо и незаметно, а потому, что они созданы для боя. Я полагаю, это было неизбежно, но похоже, что Вивер решила создавать своих собственных солдат в материальном мире. Обычно их ставят в качестве охранников для особо важных узлов энергии Вивер или отправляют для уничтожения непосредственных угроз локальной сети (иногда связанной с Вирма, иногда нет). Они редки и почти всегда используются в защитном режиме: это хорошие новости, но также и плохие. В конце концов, мы сами созданы для того, чтобы преуспевать в физическом бою, но Вивер обычно не так расширяет свое влияние. Так что, хотя дроны-солдаты не будут вторгаться во дворы каэрнов в ближайшее время, это просто означает, что вам нужно остерегаться более тонких угроз.

К счастью, дрон-солдат - мощный боец, но обычно он не соответствует стандартам наших боевых навыков. Если дело доходит до боя один на один, мои деньги на Гару девятнадцать раз из двадцати. И мы путешествуем стаями гораздо чаще, чем дроны. Глупые детеныши, изгнанники или Ронины могут оказаться в беде, но по большей части боевые дроны представляют гораздо меньшую угрозу для нас, чем для нашего рода. Сильные, выносливые и, конечно же, способные регенерировать свои раны, но они не оборотни.

Солдаты

Боевые дроны - большая редкость, хотя они становятся все более и более распространенными по мере того, как дни, по-видимому, приближаются к Апокалипсису. Они не действуют как боевые фоморы: они больше обороняются и больше сосредоточены, вряд ли будут драться с Гару, если у них нет прямой цели (или если оборотни не угрожают тому, что они собираются охранять). Хотя они и сильны, они не совсем ровня оборотням, хотя группа дронов-солдат может превосходно использовать тактику стаи благодаря своим связям через разум Вивер.

Силы: (Бонус) Регенерация; (Рекомендуется) Улучшенные атрибуты (сила, ловкость, выносливость), Неуязвимость, Смертельный удар

Скверна: Нет.

Серверы

Сообщения приходили пачками, фрагменты выразительных полу-ритмов пульсировали против течения Единой песни. Не было никакого языка, просто чистейшая передача информации.

Тысячи узорных пауков сновали по паутине, ноги каждого двигались синхронно с ногами других. Стая пауков-охотников резко поднялась на кончиках своих ножек, заканчивающихся промышленными инструментами, неоновый синий свет горел в их глазах. Могущественный Монитор Хаоса с грохотом пришел в движение, под его кристаллическим экзоскелетом заиграла волна огней.

И, сидя на сиденье в метро, держа перед собой газету, женщина, координирующая их, молча смотрела в никуда.

Самые хитрые дроны, которые я когда-либо обнаруживал, - это те, которые практически ничего не делают - по крайней мере, внешне. Они кажутся обычными людьми, обычно интровертами, иногда замкнутыми. Их физическая жизнь невелика, потому что переплетение духа почти полностью находится в их умах. Они являются информационными узлами и веб-серверами Вивер, хранящими в себе огромные объемы информации и координирующими усилия между локальными сетевыми духами. Потребовалось много переговоров с духом и специальных техник наблюдения, чтобы хотя бы его идентифицировать. Мои товарищи по стае однажды попытались переместиться на один из этих живых серверов, но им пришлось отступить со всей скоростью, когда узорчатые пауки начали собираться. Они постоянно общаются со своими духовными братьями. Я не думаю, что этого хочет даже один теург из нашего племени. Это слишком много.

Кстати, эти дроны пугают больше, чем любые другие, с которыми мне приходилось сталкиваться. По крайней мере, у других остались какие-то остатки личности, а эти… создания - просто холодные, пустые оболочки людей, разговаривающих только тогда, когда это абсолютно необходимо и обычно игнорирующих внешние стимулы до такой степени, что большинство психиатров немедленно бы их зафиксировали. Они могут быть самым безобидным видом дронов в целом, но мои когти зудят, чтобы уничтожить их всякий раз, когда я пересекаюсь с одним из них. Человек, который так кончает, уже даже отдаленно не похож на человека. Даже отдаленно.

Серверы

Хотя Вивер обычно использует духов в качестве хранилищ данных и узлов связи, иногда бывает полезно иметь резервные копии, которые находятся в материальном мире, куда враги вряд ли будут искать. Сервер должен обладать высоким рейтингом в детали биографии симбиоз (стр. 105), который представляет не только его связь с его внутренним духом, но также и его связь с большим коллективным разумом Вивер.

Силы: (Бонус) Регенерация; (Рекомендуется) Связь с компьютером, Крик о помощи, Киберчувства

Скверна: Нет.

Неизменный

Он скользнул через барьер в шахту лифта, как выдра, скользящая в реку. Большая его часть выглядела как паук, отлитый из обсидиана, весь блестящий и черный, без единого изъяна или изменения цвета. Но четыре его ноги были больше похожи на руки, с длинными, многосуставными пальцами, а голова была у безволосого красивого человека - все из того же сияющего обсидиана. Его четыре глаза были зелеными, единственным цветом на нем. Он был футов в сорока над лифтом, но оборотень, смотрящий через люк, вздыбил свою шерсть, как будто чувствовал, что до него рукой дотянуть.

«Это не паук-охотник», - тихо сказал Бродящий по ручью.

Ворон на его плече начал хлопать крыльями и визжать. Бродящий по ручью почувствовал знакомое прикосновение ее разума. «Не дух», - воскликнула она. «Ананаси - паук-оборотень - или что-то в этом роде! Беги, Ручей! Беги!»

Признаюсь, самое неприятное я приберег напоследок. Я все еще нахожу, что с этим трудно иметь дело, но у меня был личный опыт с... с Гару, который прошел прояснение. Признаюсь, что я не самый объективный наблюдатель в этом деле. Вы были бы таким же, если бы это был твой товарищ по стае.

Я действительно не хочу вдаваться в подробности. Она была хорошим солдатом, отличным судьей, замечательным другом. Я не хочу порочить ее имя. Но иногда у нее были проблемы: проблемы с политикой и законами, и с обеспечением соблюдения того, что нужно делать, когда это не всегда было законно. Это задевало ее. Она отдалилась.

Не знаю, когда она действительно начала обращаться к Вивер за ответами. Мы пытались помочь ей, потому что боялись, что она впадает в Харано. Мы испугались, когда она исчезла, и даже наш тотем не смог ее найти.

Потом мы нашли ее в чайнатауне. Она нашла - я полагаю, это было гнездо рэткинов. Я даже не знал, что они еще остались: я надеюсь, что Гайя убила не единственных выживших. Конечно, они были мертвы. Она стояла там в облике кринос, и кровь стекала с ее когтей, как тефлон или что-то в этом роде, и ее раны зашивались совершенно неправильным образом. Когда она увидела нас, она сказала: «Пожалуйста, держитесь подальше от меня». Вот и все. Как будто мы были чужими. А потом она ушла - не шевелясь, не шагая боком, просто скакала на четвереньках быстрее, чем когда-либо, и я понятия не имею, где она.

С тех пор я слышал о других дронах, которые были перевертышами - ворон, паук. Еще один Гару. Я не знаю, следует ли мне искать их, чтобы спасти их, избегать их или выслеживать их, чтобы освободить так, как мы умеем. Я не знаю.

Неизменный

Дроны-оборотни более подробно рассматриваются в конце этой главы. Они жертвуют многим из того, что делает их избранными Гаей, и мало получают взамен, и все же они, вероятно, самые опасные слуги, которых Вивер имеет, действующих для нее по физическому миру.

Силы: (Бонус) Регенерация; (Рекомендуется) Крик о помощи, Электрическое поле, Сопротивление стихиям, Касание стазиса

Скверна: Нет.

Работая с дронами

Я могу представить, что к этому моменту вы примерно так же обеспокоены возможностью конфликта с дронами, как и я. Меня обучали работать с духами Вивер. Я очень твердо верю, что Строитель так же необходим для работы мира, как и сама Гайя, даже если она не такая милосердная и доброжелательная, как наша Мать. Мне не нравится принципиально выступать против Вивер, как это могут защищать наши соплеменники, но я понимаю, что ее слуги не так высоко ценят нас самих. Конфликт с ее слугами по плоти, скорее всего, неизбежен. Так как же подготовиться к столкновению с дронами?

Первым шагом, конечно же, является поддержание высокого уровня безопасности. Вы все равно должны это делать, дроны или не дроны. Их сложно отличить от людей, так что не теряйте бдительности. Вам не нужно беспокоиться о том, что они утащат ваших родичей, но они могут попытаться усилить барьер в священных местах или иным образом причинить серьезное неудобство, если вы не обнаружите их вовремя.

Кроме того, трудно сказать, собираетесь ли вы противостоять дрону в конкурентной борьбе или он просто проигнорирует вас как неважного для своей миссии. Но я бы рекомендовал иметь в виду следующий совет:

Дроны коварны

Мой товарищ по стае Вон Десять серебряных пуль однажды сказал, что дроны - худший кошмар Аруна. Он один из полнолуний, которые являются стойкими сторонниками философской школы «выходи и сражайся, как мужчина», и вы редко, если вообще когда-либо, видите, что дрон принимает такое предложение. Вот что их расстраивает. Есть фоморы, которые используют тактику человеческих волн (даже если слово «человек» звучит немного снисходительно), а есть духи, которые пытаются пересилить вас при первой же возможности. Но если вы ждете, что дрон сдастся и выйдет на свет, вы, вероятно, будете ждать очень долго.

У дронов есть цель

Природа прояснения означает, что духи Вивер не могут выпускать дронов на конвейер. Я бы сказал, что на каждые десять существующих фоморов приходится не больше одного дрона, и, учитывая, насколько сильна Вивер в наше время, это примечательное число. Отсутствие независимо действующих миньонов, способных к одержимости, является реальным недостатком вербовки слуг в мире плоти. В некоторой степени это хорошие новости, но также следует понимать, что это означает, что не существует дронов без конкретных задач. Вы можете натолкнуться на какого-нибудь деревенского фомора, у которого нет никаких больших амбиций, чем приставать к своим ближайшим родственникам, но вы никогда не встретите Дрона, который не служил бы какой-то высшей цели. Имейте это в виду: присутствие дрона означает, что налицо более активная деятельность, и всегда полезно получить больше информации, прежде чем перебивать глотки. Этот дрон может быть врагом вашего врага, но не другом.

Когда-то дроны были людьми… Когда-то.

Ключевое слово здесь - «когда-то». Другими словами, больше нет. Не позволяйте тому факту, что они похожи на Барби, Кена или кого-то еще, не сводить вас с ума… они чужие. Даже если их личность все еще довольно близка к тому, чем когда-то был человеческий хозяин, в любой момент контроллер может щелкнуть выключателем и взять на себя управление дроном. В этот момент вы имеете дело с менталитетом могущественного духа Вивер, который обрабатывает информацию и воздействует на нее способами, которые даже теурги стеклоходов, подобные мне, с трудом понимают. Они не обязательно являются вашими врагами, но они могут «решить» стать вашим врагом в любой момент. Будьте настороже, и, ради всего святого, не позволяйте зудящему чувству сочувствия в кишечнике пробегать по тому, как вы обращаетесь с этими тварями. Вам понадобится вся ваша концентрация, чтобы не отставать от дрона, который следил за каждым вашим движением. Это подводит меня к следующему пункту - тому факту, что...

Дроны следят за вами

Самое важное и, вероятно, самое (если только) точное предположение, которое вы можете сделать о дронах, - это то, что они повсюду. Нет, конечно, не буквально: этих парней, вероятно, гораздо меньше, чем горгон, и чертовски меньше, чем фоморов. Но это не означает, что предположение ошибочно. Вы должны предполагать, что они повсюду, потому что они могут быть. Парень, сидящий в припаркованной машине напротив вашего дома, может быть дроном. Кассир банка может быть подключен к Единой песне и ваши кредитные карты, учетные записи электронной почты и онлайн участие на сайтах могли быть помечены. (Вы уже присматривали за ними, верно?) Мы - народ в состоянии войны, и, возможно, мы наблюдаем новый тип вражеских солдат. Небольшая паранойя - это хорошо, и это имеет большое значение.

Заключение

Думаю, это все, что можно сказать, по крайней мере, до следующего крупного прорыва. Я не прошу вас вступать в крестовый поход и выходить в поисках крови; история показала нам, что редко работает. Дроны не обязательно наши враги, но они, конечно, не наши друзья. Они могут быть полезными оружием в чужих руках или удобными союзниками, но будьте осторожны, чтобы откусить больше, чем вы можете выдержать. Это пальцы Вивер на материальном плане, и ей не нравится, когда ее кусают. Будьте осторожны, сохраняйте остроту чувств, а если узнаете что-то еще, поделитесь этим. Дроны могут быть не самым большим врагом, с которым нам придется столкнуться на поле последней битвы. Они могут даже не появиться. Но ради Гайи, помните, что они там.

— Кеннеди Справедливый взгляд

Проектирование дронов

Независимо от того, хотите ли вы, чтобы Дроны были антагонистами вашей хроники, как это часто бывает, или героями историй ваших игроков, необходимо принять во внимание ряд соображений. Прежде всего, внимательно следите за темой. Эта книга - книга по **Оборотням** связана с Годом Проклятых, и не зря. Истории, в которых используются одержимые персонажи, и в частности дроны, в значительной степени вращаются вокруг цены власти. Хотя эта тема является центральной для всех одержимых персонажей, она исключительно важна для дронов.

В то время как фоморы могут и часто действительно уходят, выглядя как трагические жертвы, пойманные в ловушку своей жизни (и, следовательно, обмен воли на силу) коварными и порочными духовными детьми Вирма, дроны не могут претендовать на такое. Каждое существо, которое приходит к Вивер, делает это добровольно и по собственной воли, по крайней мере теоретически. Конечно, Единая песнь по-своему коварна и осквернена, как и все, что может предложить Бэйн, но это не совсем та же ситуация. В самом прямом смысле, чтобы стать дроном, человек должен сначала признать свою судьбу, решить, а затем принять решение. Тот факт, что впоследствии кто-то может пожалеть о принятых им решениях, является ключевым элементом всех историй Года Проклятых, особенно тех, в которых рассказывается о дронах.

Второе важное соображение, о котором следует помнить при проектировании дрона, - это двойственность. Все в дроне, от его мотивов до мыслей, лежащих в основе его существа, происходит не из одного, а из двух мест одновременно. Хотя это верно и для фомори, это гораздо менее тонкое взаимодействие. Инстинкты Бэйна, хотя и лежат под поверхностью разума хозяина, уникальны сами по себе, они наполнены злом, которое явно чуждо или, по крайней мере, экстремально с точки зрения морали хозяина. В «Дронах» слияние

двух умов почти незаметно… но только почти. Разум дрона вечно кишит мыслями, которые ему не принадлежат, потоками данных, которые он не совсем понимает, или фрагментами кода, которые он не может полностью расшифровать. Эта сводящая с ума двойственность заставляет Дрон занять одно из двух крайних положений. Он должен либо продолжить отношения с Вивер в надежде в конечном итоге прийти к какому-то плодотворному пониманию его собственного содержания, либо бороться, чтобы сдерживать чужие мысли, любой ценой поддерживая ощущение себя перед лицом всех невзгод, независимо от того, всепроникающий.

Дроны: правила

Неизменная форма

Дроны не стареют; их волосы не растут, и их клетки не умирают. Дроны не могут заболеть: никакие болезни не действуют на них, и они даже не могут стать носителями инфекций. Тело дрона активно сопротивляется тому, чтобы стать чем-то непохожим на форму, заданную во время прояснения.

Как побочный эффект этой черты, дроны также полностью стерильны; Способность создавать новую жизнь отсутствует у Вивер и ее духовных слуг. Аспект дрона Вивер может отрицать черту Вирма - смерть, но он также отрицает черту Вильда - созидание.

Регенерация

Самым большим преимуществом «идеального и неизменного тела» дрона, конечно же, является то, что тело дрона обрабатывает раны как несовершенство и незаметные изменения, восстанавливая даже самые серьезные повреждения тканей при наличии достаточного времени. Все дроны регенерируют с поразительной скоростью, восстанавливая один ударный или летальный уровень здоровья за ход (даже в бою). Даже аггравированный урон лечит со скоростью один уровень здоровья в час. Раны закрываются, а органы вырастают заново, когда крошечные нити переплетаются с плотью дрона. Дрон может даже регенерировать конечности или органы, хотя эта способность не может возвращать дрона из мертвых.

Эта способность также очень эффективно работает против сил, которые могут изменить или трансформировать тело дрона (например, Дар: Проклятие Ликеона или вампирская сила Изменчивости). Атаки изменчивости исцеляются, как если бы не аггравированные повреждения, и даже диковинные трансформации отменяются в течение нескольких минут.

Статические способности

Дроны неспособны к личностному росту - это способность, слишком сильно укоренившаяся в фундаментальных силах перемен, которые противостоят идеальному порядку Вивер. Дрон не может поднять какие-либо черты с очками опы-

Мать выводка

Игра в одинокого дрона с намерением выполнить приказ Вивер на Теллуриане - не единственный способ для этих интересных одержимых вступить в игру. Необязательный метод игры и проектирования дронов предполагает, так сказать, смелый прыжок за кулисы. Для этого могут потребоваться некоторые умные игроки (и понимающий Рассказчик), но по сути это предполагает принятие роли самого духа Вивер, управление Дроном (или, в большинстве случаев, горсткой Дронов) из-за кулис, как кукловод.

Такие персонажи называются дронами-выводками и создаются в соответствии с обычными правилами генерации одержимых персонажей. Однако разница в том, что на этом этапе игрок генерирует более одного дрона - три является нормой, поскольку даже самым могущественным духам Вивер сложно одновременно доминировать над большим количеством дронов - и вместо того, чтобы играть самим дроном, действует вместо этого как руководящая рука всех его действий. В этом случае группа дронов действует как отряд спецназа, отвечая на команды своего командира - правящего духа Вивер. Каждый дрон движется и действует как обычно, но под полным руководством и руководством духа (игрока).

В случае множественного доминирования связь часто оказывается менее серьезной, чем в случае одиночного переопределения. Таким образом, каждый отдельный Дрон сохраняет что-то от своей личности (такой, какая она есть) и по-прежнему будет реагировать на вещи так же, как и этот человек, даже если Вивер на самом деле дергает его за ниточки. Это позволяет разыграть некоторые интересные, хотя и несколько шизофренические сцены, где разные члены выводковой группы фактически разговаривают и даже спорят (в редких случаях) друг с другом. Кроме того, по усмотрению Рассказчика, каждый раз, когда какой-либо член отряда умирает или вызывается в Умбру для переплетения, игрок может задействовать нового Дрона, чтобы заполнить это место в Выводке.

Естественно, такой подход легче всего подходит для игр один на один, где Рассказчик может свободно посвящать все свое время и внимание одному игроку и его стаи дронов. Тем не менее, это ваша игра, и если Рассказчик желает (и обладает умственными способностями), можно запустить игру с несколькими выводками, каждой из которых управляет другой игрок. Только не пытайтесь делать это с большими группами, если вы действительно не хотите сломаться.

та и фактически не зарабатывает никаких очков опыта. Хотя дроны действительно помнят свой предыдущий опыт, они не учатся напрямую, по крайней мере, таким образом, чтобы они не были такими, какими они были во время прояснения.

Это не означает, что дроны никогда не смогут достичь более высоких позиций по какому-либо признаку, скорее, они просто не могут самостоятельно достичь такого роста. Чтобы стать лучше в том, что он делает, дрон должен пройти своего рода «переформатирование», где он подвергается второму уточнению - переплетению.

Переплетение полностью запланировано и контролируется духами Вивер, выполняющими обязанности дрона. Сам дрон не может выбирать, какие новые способности он получит, какие его сильные стороны будут увеличиваться - он даже не может выбрать, когда произойдет следующее переплетение, если оно будет. Это полностью оставлено на усмотрение начальства, которому он должен доверить свою щедрость. Но опять же, если бы он не верил в безупречную гармонию Вивер, он бы вообще не подвергся прояснению.

Коллективный разум

Дрон связан с сетью связи между духами Вивер, так же как любой телефон подключен к более крупной сети связи. Связь не всегда активна напрямую, то есть дрон не слышит никаких сообщений, которые не предназначены для него, и не транслирует свои мысли по сети, если он того не хочет. Духи Вивер, превосходящие его по рангу, могут инициировать контакт и читать его мысли в любое время, хотя такие контакты относительно редки.

Разве это справедливо?

Без уравновешивающей системы очков опыта игрок персонажа-дрона в гораздо большей степени зависит от Рассказчика, чем игрок любого другого персонажа. Нет никакой гарантии, что дрон сможет получить улучшения, необходимые для того, чтобы оставаться конкурентоспособным с другими персонажами. Это, конечно, один из основных недостатков отдачи себя Вивер, и к нему нельзя относиться легкомысленно. Тем не менее, Рассказчики могут пожелать разрешить персонажам игроков отслеживать «фантомные» очки опыта, а затем предлагать способы их тратить при регулярных переплетениях. Мы говорим «предлагать», потому что на самом деле нет лучшего способа преодолеть крайнюю зависимость от иерархии, чем дать персонажу дрону не то, что он хочет, а то, что его начальство решит. Мы определенно не будем отправлять к вам отряды, если вы даже разрешите персонажам-дронам набирать и тратить очки опыта, как это делают другие персонажи - все то, что делает игру интересной.

Эта связь дает дронам несколько существенных преимуществ. Во-первых, любой дрон может передать сигнал бедствия другим слугам Вивер, когда того требует ситуация. Другим слугам Строителя не требуется отвечать, по крайней мере, если это не их задача, но всегда есть шанс, что помощь придет. Кроме того, несколько дронов, работающих над одной и той же задачей, могут общаться виртуально телепатически, что позволяет им согласовываться, чему позавидовали бы стаи Гару.

Обратной стороной является то, что любой дух Вивер, который превосходит дрона, может подавить сам разум дрона, полностью контролируя его тело столько, сколько потребуется. Дрон безупречно помнит этот период времени: просто он пассажир в собственном теле. Дрон может решить сопротивляться, но это нелегко: он должен сделать бросок на Автономность, сложность 8. Каждый успех предотвращает переопределение на один ход и, безусловно, вызывает общую тревогу о том, что один из слуг Вивер «неисправен». Дрону, который упражняется в том, что осталось от его свободной воли, обычно нужно много объяснений после этого.

Играя за дронов

Кто-то может задаться вопросом, и по уважительной причине, как можно попасть в образ мышления существа, обладающего таким слабым самоволием? Сущность, которая одним своим именем вызывает образ безмозглого раба? Ответ прост: нельзя делать все сразу. Вы поступаете так же, как и с любым другим персонажем: создаете своего персонажа с нуля. Предполагается, что человек начинает жизнь как обычный смертный, которого затем привлекает Вивер через Единую Песню или каким-либо другим способом.

Вот ключ. Почему вашего персонажа привлекла Единая песнь? Что предлагала большая гармония Вивер, чего не предлагал обычный мир? Что могло заставить человека полностью сдаться? Ответы на эти вопросы дадут вам более четкое представление о том, кто ваш персонаж, почему он прошел прояснение - и какие причины у него могут быть для того, чтобы время от времени проявлять свою независимость.

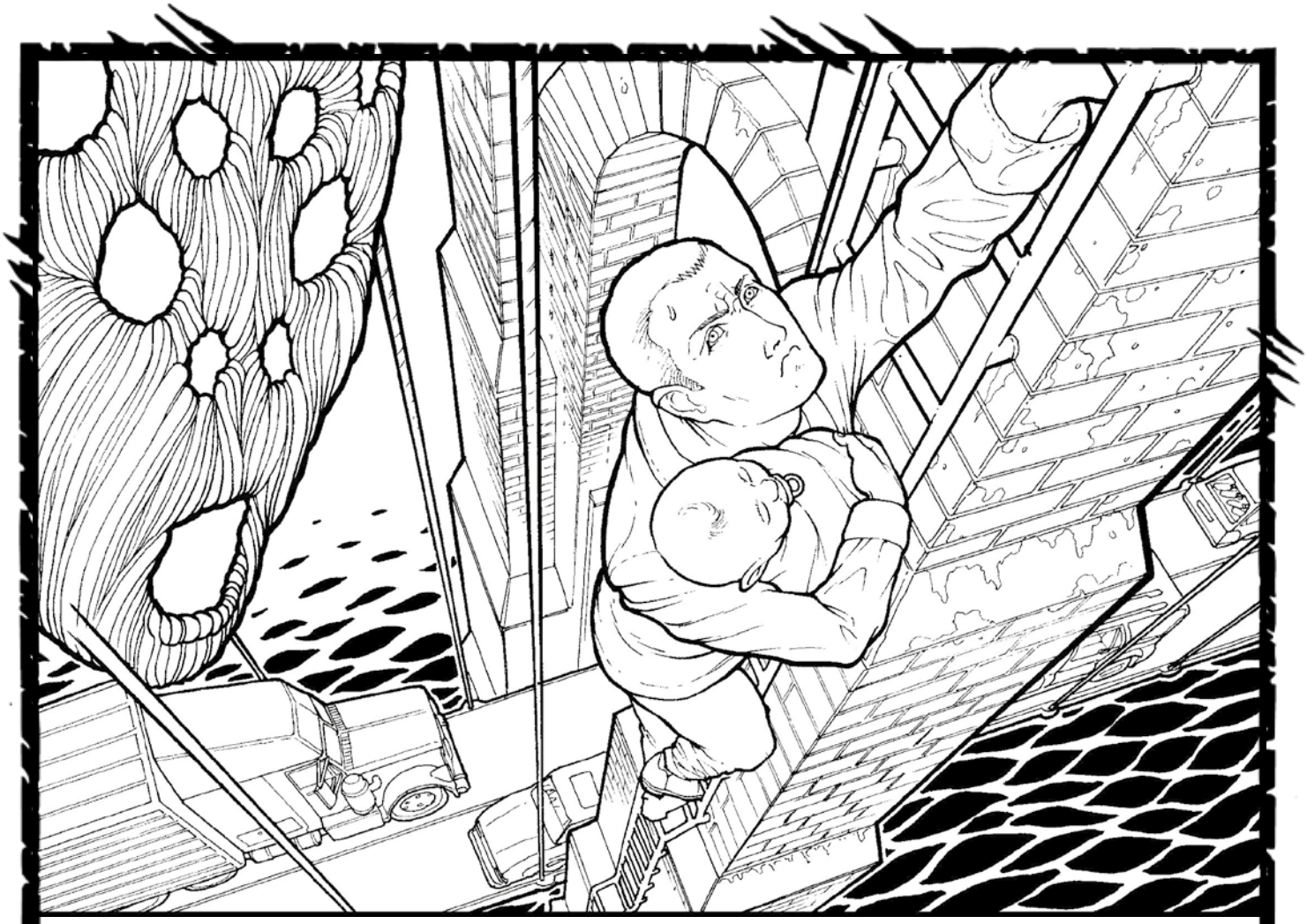
Конечно, ваш Рассказчик может разрешить или даже побудить вас создать дрона, который наслаждается более «захватывающим» существованием до прояснения: возможно, Стеклоход, который «пал перед Вивер», или даже вампир с психологическим расстройством, которое Вивер нашла уникально привлекательным. В любом случае, создавайте своего персонажа, как обычного члена этой группы, а затем наложите его посткальцификационное существование поверх исходной концепции. Как только Вивер вступает во владение, голос оригинального человека как бы кажется приглушенным и неуверенным, особенно в начале его второй жизни (дроны не начинают с очень высоких рейтингов автономности, так как хватка Вивер начинается именно с уровня силы, необходимой для того, чтобы доминировать над хозяином).

С этого момента возникает вопрос о продолжении игры оригинального персонажа, но при этом непрерывно через Розеттский камень мысли Вивер. Каждое побуждение, импульс, понятие, идея или творческая искра, по-видимому, исходят из гораздо более низкого уровня потока сознательной мысли, в котором, вероятно, доминируют единовременные и общие побуждения обитателя духа Вивер во все времена. То, насколько слабым или сильным кажется этот “голос подсознания”, в значительной степени зависит от того, насколько далеко на пути к независимости прошел персонаж. Что приводит нас к обсуждению одной из самых важных черт любого дрона....

Дроны и автономия

Можно привести аргумент в пользу того, что дроны в большей степени, чем какие-либо другие, полностью воплощают черту автономии и сопутствующие ей темы. Сама их природа предполагает, что они остаются кроткими в отношении автономии, но это только желание Строителя. Под всем этим скрывается уникальная личность, чей голос с трудом может быть услышан сквозь оглушительную волну Единой песни. Эта борьба, вероятно, будет занимать видное место во многих играх, в которых есть дроны (по крайней мере, те, которые находятся в центре внимания). Хотя преимуществ много, цена, которую платят за участие в плане Строителя, часто слишком высока, чтобы ее можно было нести долго. Некоторые дроны - даже после долгой службы - в конце концов начинают искать выход, дверь, которая могла бы снова привести их к свободе и индивидуальности.

Дрон начинается с рейтингом автономности, как и любой другой одержимый персонаж. Однако, в отличие от других одержимых, эта черта является единственной чертой, которую игрок может после этого приобрести самостоятельно - и то только в том случае, если Рассказчик решит разрешить покупку Автономности за очки опыта (чего он не мог бы сделать, учитывая общие темы игры за Одержимого). Дроны неизменны в соответствии с замыслом Вивер, и любые изменения персонажа (например, новые Силы или Способности) должны происходить как прямой результат «переплетения» Вивер. Этот процесс необходимо повторять каждый раз, когда дрон хочет узнать что-то новое, и затраты времени и силы духа могут действительно стать очень высокими. В конце концов, если дрон нужно перетаскивать в Сеть Узоров каждый раз, когда его начальство решает, что ему требуется новая (или улучшенная) способность, он очень скоро может возмутиться ее «идеальной» природой. Дроны, желающие сразиться с этим бесконечным циклом, должны тщательно сохранять (или, если позволяет Рассказчик, даже развивать) свою Автономность, часто



«втайне» от любопытных глаз других слуг Вивер, стремясь продвинуться вперед, обращаясь к тем товарищам, которые не заняты программой. Хотя это, безусловно, тяжелая битва, преимущество состоит в том, что чем выше рейтинг автономности дрона, тем больше независимости ему разрешено и тем тише становятся требования духа, поселившегося к носителю.

Обратной стороной этого бесплатного продвижения является то, что Вивер может в конечном итоге заметить силу духа Дрона. В частности, всякий раз, когда дрон активно подключается к коллективному разуму, чтобы послать сигнал бедствия, обнажается его базовое эмоциональное состояние: любой «высший» дух Вивер, потрудившийся взглянуть на него, сможет составить ясную картину текущего уровня автономии дрона. Затем эта информация может быть передана вышестоящим духам Вивер или даже другим дронам поблизости, чтобы каждый знал о текущем состоянии одного из них. Как правило, такое предупреждение о всех вызовах не выдается, если не обнаруживается, что рассматриваемый дрон имеет чрезвычайно высокий рейтинг автономности, например, девять или десять.

Кроме того, всякий раз, когда такой дрон занимается «переплетением» (т.е. всякий раз, когда он хочет узнать что-то новое), только что предупрежденный Вивер может попытаться искусственно снизить рейтинг автономности дрона на единицу в качестве дополнительных затрат на желаемое обучение. Дрон может бороться с этим сокращением и при этом изучать новое, но такая борьба должна быть трудной и оставлена в основном на усмотрение ролевой игры (хотя, безусловно, могут быть задействованы проверки автономности). Рассказчик должен относиться к таким сценам с переплетением с осторожностью, но при правильном обращении они могут обеспечить некоторые интенсивные сеансы ролевой игры.

В случае с персонажами из образцов эта черта служит двойной цели. Это не только основная черта для нескольких ключевых способностей и бросков во всех играх с одержимыми, но также представляет собой предел способности духа Вивер смешиваться и перемещаться по человеческим кругам. Хотя это и не является механической системой как таковой, эта черта слабо определяет, насколько легко дух Вивер, обладающий чужим мышлением, может взаимодействовать с людьми и другими сверхъестественными существами. Если дрон-образец имеет рейтинг автономности, скажем, один или два, то дух будет испытывать трудности с чем-либо, что не является чисто техническим. С другой стороны, носитель образца с рейтингом автономности семь или восемь, вероятно, поможет провести своего арендатора через тонкости и капризы повседневного человеческого и/или социального взаимодействия.

Сверхъестественные дроны

Возникает вопрос: может ли какое-нибудь сверхъестественное существо услышать Единая песнь? Что произойдет, если оборотня, даже вампира или мага, соблазнят пройти прояснение? Может ли это вообще случиться?

Обычно ответ - «да… условно». Некоторые типы сверхъестественных существ могут быть превращены в дронов, но процесс прояснения имеет тенденцию довольно радикально изменять их природу. Они могут потерять некоторые из своих способностей, поскольку духи Виверудаляют часть их силы, чтобы освободить место для имплантированного духовного вещества. Результаты различны, и они часто теряют больше, чем приобретают (при условии, что вы уже не придерживаетесь мнения, что все дроны теряют больше, чем получают).

Оборотни

Племена перевертышей - существа равновесия, одаренные жестокостью и логикой в равной степени, смягчающие Ярость с помощью Гнозиса и силы воли, чтобы контролировать и то, и другое. это искушение, которому иногда слишком трудно сопротивляться. Оборотень может потерять след своей Ярости, позволить своему Гнозису истечь кровью, он может забыть об удовольствиях одичания и поддаться красоте изумительной духовной симметрии Вивер. Процесс прояснения - радикальная вещь, которая удаляет гораздо больше, чем дает, но для тех оборотней, которые проводят слишком много времени, глядя в барьер, создавая технофетиши или ходя по паутине, это искушение, которому иногда слишком трудно сопротивляться.

Дроны-оборотни не теряют способности использовать имеющиеся у них дары, но они неспособны изучать новые дары. Дрон не может использовать обряды, так как духи больше не отвечают на зов мастера обрядов, который теперь полностью находится в другом лагере. (В любом случае приказы запрещают дронам использовать обряды для призыва к духам Гайи, Вирма или Вильда.) Большинство дронов-метисов теряют свои уродства, если их уродство не принимает форму чего-то, что духи Вивер могут одобрить (например, обсессия/компульсивное психическое расстройство): они, конечно, остаются бесплодными, так же как и другие оборотни становятся бесплодными после прояснения.

Дрон-оборотень полностью теряет свою Ярость (так как Ярость имеет тенденцию делать человека нежелательно неустойчивым). Он не может впадать в бешенство, добровольно или иначе, даже если к нему применены дары или сверхъестественные силы. Он больше не источает ауру хищника, свойственную оборотням, и людям комфортнее рядом с ним (если предположить, что он заперт в неугрожающей форме), но не прирученным животным рядом с ним исключительно неудобно.

Сохраняется любая сверхъестественная аллергия на серебро, золото и т.п. Духи Вивер не распознают в них что-то не соответствующее тому, как должны быть вещи, и могут фактически предпочесть встроенный контроль, который они обеспечивают.

Самое важное - стать дроном - значит перестать быть оборотнем, по крайней мере, не буквально. Дрон-оборотень заперт в единую форму, возможность изменения навсегда лишена ее. Она вряд ли когда-нибудь даже подумает о попытке снова: эта часть ее жизни была удалена за ненадобностью. Она может быть заперта в своей родной форме (в этом случае он получает способность поглощать урон, как если бы он был в криносе, если бы он не был метисом с самого начала), но форма действительно зависит от того, что духи Вивер, ответственные за ее прояснение, ищут в Слуге.

• **Хомид** - несмотря на то, что будучи связанным в человеческую форму, дрон-оборотень лишается большей части его сильных сторон как оборотня, он все же пользуется преимуществом способности быть хитрым. Форма хомидов позволяет беспрепятственно взаимодействовать с человеческим обществом, и у хомидов также нет аллергии на серебро в этой форме. Такая форма присваивается Дронам, предназначенным для дипломатических или тонких задач (например, тем, кто обладает удобными Дарами, такими как Убеждение или Дары Рагабаша).

• **Глабро** - Дроны, привязанные к Глабро, на самом деле более распространены, чем те, кто связаны формой хомид, как ни странно. «Совершенство» статуса дрона сводит на нет обычные штрафы к манипулированию и внешнему виду, которые имеет Глабро, делая дрон немного более опасным, чем ухоженный бодибилдер. С добавлением сверхъестественной силы дрон в Глабро становится полезным для более широкого круга задач, чем любой другой дрон-оборотень.

• **Кринос** - С другой стороны, даже прояснение не может сделать форму кринос приемлемой для человечества. Такое существо предназначено для охраны в Умбре или других заданий, которые не требуют взаимодействия с людьми (или, по крайней мере, ограниченного взаимодействия, предназначенного для использования Первобытного ужаса). Дрон-кринос - прилизан и безупречен, с мехом, который кажется более текстурированной краской, чем отдельные волосы, и он может без труда говорить на любом человеческом языке, который знает (основное рычание в его голосе сменяется странным металлическим эхом).

• **Хиспо** - Так же, как и в случае с кринос, дрон в форме хиспо лучше всего подходит для караульной службы. Они тоже могут общаться на человеческих языках, и невежественные наблюдатели могут даже принять их за огромных сторожевых собак. Однако это самая редкая форма дронов-оборотней, и на то есть веские причины. Одна из вещей, которые Вивер любит в своих любимых слугах, - это умение пользоваться инструментами.

• **Люпус** - дроны-волки также очень редки, так как у них меньше сверхъестественно улучшенных черт, и они даже бесполезны для проникновения в стаи волков. Они не могут гово-

рить на человеческих языках или пользоваться инструментами, однако люди часто принимают люпусов за собак (таких как хаски, маламуты или акиты) или волков, в зависимости от того, что человек ожидает от окружающей среды. Они могут быть полезны, но редко духи Вивер, наблюдающие за прояснением, не выбирают более человечную форму.

Фера

Конечно, у Гару нет монополии на способность ошибаться. Многие из Фера так же восприимчивы к приманкам Вивер, если не больше. Хотя предрасположенность к Единой песне - это сугубо индивидуальная черта, большинство оборотней имеют достаточно общую культуру между собой, так что можно сделать несколько обобщений.

• **Ананаси**, пожалуй, самые восприимчивые из всех оборотней к Единой песне, даже в большей степени, чем Стеклоходы. Пауки-оборотни заявляют о своем прямом происхождении от великого духа, который во многих отношениях был несовершенной копией Вивер, и в них сильно чувствуется прикосновение Вивер. Упасть в объятия Вивер - значит покинуть королеву Ананасу, мать их расы, но те, кто становятся дронами, часто верят, что они служат матери своей матери и, следовательно, ближе к своему происхождению, чем когда-либо. Дрон Ананаси по-прежнему питается кровью и может тратить пункты крови на активацию своих различных Даров, большинство из них связаны в форме Хомида или Лилиан, хотя существует несколько дронов-питус, окончательное физическое проявление Вивер как Королевы пауков.

• **Бастет** также с некоторой долей вероятности поддастся Единой песне не по какой-либо другой причине, кроме их сильного любопытства. Они видят в Вивер Раджу, Созидателя, великого создателя мира, и могут решить танцевать под его музыку. Территориальные, хитрые, опасные Бастет становятся идеальными хранителями важных узлов, и любые дроны-оборотни обычно настроены на такие задачи.

• **Коракс** в равной степени разделяют любопытство Бастет и столь же восприимчивы. Хотя оборотни относятся к Вивер с большим сомнением, чем к Бастет, Коракс - отличные путешественники в Умбре, и поэтому гораздо чаще проходят через сверкающую, симметричную славу Сети. Дрон коракс обычно используется в качестве специалиста по поиску, компиляции и распространению данных параллельно с их обычной ролью среди Фера.

• Маловероятно, что **гурали** предложат себя Вивер из-за их длительного видения вещей, но они не застрахованы от этой идеи. Очень немногие медведи-оборотни наткнулись на еретический образ мышления: не лучше ли использовать самую прочную нить, чтобы зашить раны Гайи? Дрон Гураль - отличный сторожевой пес, но он также отлично справляется с барьером, они исключительно редки и поэтому не тратятся на тривиальные вещи.

• Некоторые **кицунэ** также соскользнули по склону к прояснению. Это постыдное поведение обычно приписывается гордым колдунам, которые считают себя более способными безопасно управлять энергиями Вивер, чем они есть на самом деле. Такие потенциальные кукловоды превращаются в марионеток, используемых для координации духов Вивер в великих гармониках окончательного замысла.

• **Моколе** очень редко соблазняются Вивер, в основном благодаря их естественной среде обитания. Городских моколе мало, а те, что существуют, обычно больше погружены в воспоминания своих предков, чем в изучение космологии Триата. Редкие представители племени драконов, которые слышат Единую песнь в Мнезисе и готовые легко попасться на наживку, часто используется как огромное хранилище знаний и данных Вивер, которое нелегко уничтожить.

• **Наги** имеют такой же контроль против падения к Вивер, как и против падения к лапам Вирма. Они путешествуют группами и внимательно следят друг за другом. Если какие-либо дроны наги существуют, они, вероятно, обратились как гнездо, и вполне могут по-прежнему действовать как гнездо. Вряд ли, но….

• Еще ни один **нувиша** еще не прошел прояснение: оборотни время от времени заходят слишком далеко, но дети Трикстера духовно обречены избегать следования правилам ради самих себя и даже ломать представления других о том же. Пока Нувиша наслаждаются такими личными отношениями со своим духовным тотемом и предком, вероятно, никогда не будет дрона койота.

• Дроны **рэткины** также неизвестны и, вероятно, невозможны. Хотя их духовная близость к Вильду коснулась расы крыс-перевертышей в некоторой степени пагубно, она также помешала им соблазнительно услышать Единую песнь. Даже если Рэткин каким-то образом попадет под действие прояснения, он, вероятно, будет уничтожен своими старыми товарищами с небывалой скоростью (конечно, в качестве акта милосердия).

• Наконец, маловероятно, что большинство **рокеа** попадет в ловушки Вивер, каковы бы далеки они от творений человека ни были. Исключение, однако, составят пешие прогулки. Их восхищение человечеством и своими работами может увести их все дальше и дальше от Моря и в тиски Строителя (или, если хотите, К'ет). Естественно, такие дроны можно было бы найти возле мест работы Вивер вдоль побережья, где они были бы наиболее полезны.

Вампиры

Несмотря на сохраняющееся «ткачество» нестареющей, почти бессмертной вампирской формы, вампиры имеют очень небольшую духовную близость с Вивер. В основном это потому, что вампиры, будучи нежитью, практически не имеют духовного аспекта в своей природе. Части

смертного духа их человеческих сторон исчезли после смерти своих тел, а оставшиеся оболочки нежити плохо оснащены, чтобы вступить даже в самый краткий контакт с духовной стороной реальности. В результате вампиры практически неспособны слышать Единую Песню и, таким образом, попасть в список на Прояснение.

Однако есть одно исключение. Несколько вампиров с достаточно развитым прорицанием, клановой дисциплиной расширять свои чувства до сверхъестественного диапазона, могут настраиваться на свое окружение настолько точно, что они могут различать часть основных паттернов, которые Вивер вплел в реальность, или слышать крошечный фрагмент Единой песни. Среди этих вампиров некоторые игнорируют то, что они находят, но другие находят свое новоприобретенное восприятие основного порядка вселенной несколько… дразнящим. Такой вампир может продолжать оттачивать свои сверхъестественные чувства до большей остроты, надеясь увидеть или услышать больше гипнотической безупречности. Им могут потребоваться годы или даже столетия, чтобы достичь необходимой остроты зрения, и им, возможно, придется отказаться от большинства своих других занятий, но в конце концов такой вампир начинает видеть и слышать все больше и больше вечного образа. Они все больше и больше открываются Вивер, и в конце концов Вивер замечает и принимает жертву, возложенную на свой алтарь.

Дрон-вампир - необычное существо. Он сохраняет свою обычную диету, состоящую из крови, но только потому, что духи, наблюдающие за его прояснением, связывают состояние «вампир» с «гужда в крови» и переписывают дрона по своему усмотрению - все еще вампир, но уже не настоящий вампир. Во время прояснения все витэ вампира фактически переформатируется в обычную мертвую кровь - сверхъестественная сила витэ утрачивается, поскольку духовная половина дрона теперь является оживляющей силой хозяина трупа. В результате вампир-дрон не может использовать свою кровь в качестве «точек крови»: он не может тратить кровь на повышение Атрибутов или подпитку Дисциплин, требующих расхода крови. Он не может лечить раны, тратя кровь (хотя он получает стандартную регенерацию дрона, которая намного сильнее), и не может использовать свою кровь для создания гулей, не может больше связывать кровными узами с собой или создавать новых вампиров. Дрон-вампир по-прежнему сохраняет запас крови в 10 «пунктов крови» и требует витэ за один пункт крови в день, но его пища перерабатывается его духом наполовину в оживляющую энергию, а не превращается в витэ. По очевидным причинам дрон-вампир также теряет оставшиеся ему способности изменять форму (такие как Дисциплины Превращение или Изменчивость) - потенциал таких способностей просто удаляется. (Предположительно, вампир может также потерять любые недостатки, связанные с этими способностями, такие как проклятие Гангрела, хотя вампиры, которые могут проявить такие недостатки, крайне маловероятно, что они откажутся от своей изменяющейся формы и будут стремиться к совершенству Единой Песни.)

Помимо предоставления других преимуществ статуса дрона (таких как регенерация и другие способности), прояснение преодолевает несколько слабостей вампира. Вампир становится невосприимчивым к безумию и не может потерять человечность (или рейтинг Пути): больше нет конфликта со Зверем. Вампир больше не виден через Чутье Вирма, поскольку вся его порча была заменена веществом Вивер. Кроме того, вампир теперь может поглощать аггравированный урон так же, как это делает Гару (за исключением огня и солнечного света, которые требуют Стойкости, чтобы поглощать как обычно). В результате получился дрон-кровос, действующий по ночам, который теперь больше машина, чем монстр, и удивительно эффективный миньон для Вивер.

Маги

Трудно найти человека, лучше подготовленного к встрече с Единой Песней, чем маг. Маги живут жизнью постоянного самоанализа и исследования, всегда стремясь к большему просветлению (или дополнительному приливу силы, чтобы помочь им навязать свое собственное видение окружающей их среде). Они могут воспринимать вещи, недоступные обычным людям, с удивительной легкостью расширяя свои чувства до более обширных структур вселенной. Магу легко найти источник соблазна, и некоторые поддаются.

Существует примерно четыре фракции магов, и две из них гораздо более восприимчивы к сирене Вивер, Единой песни, чем две другие. Духи Вивер не выбирают Падших магов, интерпретируя темное пятно, которое творится вокруг них, как «от Вирма». Такие маги никогда не проясняются - только кальцинируются, если их схватывают духи Вивер. Безумные мародеры не только бесполезны для Вивер, они совершенно противоположны. Но осторожные техноманты, которые делают за нее ее же работу, и разрозненные Традиции, которые ищут ответы в человеческой культуре, могут произвести прекрасных служителей большей гармонии. Техноманты, Герметисты, Толкователи, Экстатики - все могут найти свой путь к Единой песне и соблазниться обещанием совершенного понимания, совершенного единства.

Как и большинство других сверхъестественных существ, очищенные маги теряют часть своей врожденной силы в обмен на способности Вивер, дарованные их новой частью духа. Они сохраняют все свои магические способности - хотя теперь их способности «фиксированы», и они больше не могут поднять свои уровни Арете или Сферы. Даже если дрон-маг подвергается улучшению, духи Вивер не смогут увеличить его магические способности. Истинная магия меняет Имена - сила, которой Вивер не наделила бы, если бы могла.

Кроме того, дрон-маги неспособны выполнять вульгарную магию: в пределах их досягаемости могут быть только случайные или статические эффекты. Вульгарная магия прямо противоречит директивам, данными Вивер, и дрон в любом случае не захочет совершить столь возмутительное нарушение высшего порядка. Магия дронов - это тонкая штука, применяемая для усиления

правил реальности и обеспечения гармонии, а не для разрушения. Практикующие линейную магию обнаруживают, что не могут использовать лучшую часть своих способностей, если им вообще предоставлены какие-либо способности.

Однако присутствует и пряник помимо кнута. Поскольку дрон-маги теперь официально «играют по правилам», они становятся невосприимчивыми к Парадоксу. Порядок на их стороне. Кроме того, они получают три дополнительных кубика на любой пул для выполнения контрмагии: ожидается, что дрон-маги будут работать против безрассудных эксцессов своих кузенов, и прояснение дает им дополнительные инструменты для этого. Дрон-маг - это трудная перспектива для оборотня, но это положительно сводящая с ума оппозиция для любых магов, все еще приверженных поискам более «динамичной реальности».

Призраки

Призраки людей обычно отправляются в Темную Умбру, место, где Вивер далеко не в своем самом сильном состоянии. Нет ни паутины, ни узорчатых пауков - ничего, что дало бы Вивер достаточно плацдарма, чтобы она мог выполнять прояснение. В результате, единственными призрачными «дронами» являются те, которые описаны в словаре Призраков - оболочки поблекшей памяти, не более чем неживые отголоски их прежних «я».

Подменыши

Если подменыш может упасть так далеко от состояния Гламура, чтобы открыть себя для прояснения, в результате получится создание, у которого в имени не останется ни малейшего кусочка фей. Подменышей, которые становятся Дронами, невозможно отличить от других Дронов - каждый последний фрагмент их фейских способностей и личностей удаляется во время прояснения. Нет лекарства от полного слияния с Банальностью.

Мумии

Новое поколение бессмертных, бродящих по Миру Тьмы, - это не совсем то, что Вивер ищет в идеальном слуге. В некотором смысле мумии - это пятый вид одержимых персонажей. Современные перерожденные уже прошли процесс, похожий на прояснение, будучи связаны с частью духа (темакх, который является чем-то вроде призрака и чем-то вроде духа-предка), чтобы создать гештальт-существо. Они служат своей собственной программе, сочетая повестку дня хозяина и темаха. Подобно фоморам, горгонам и Ками, они вряд ли так полностью перейдут на другую сторону.

Это не означает, что Перерожденные не может стать дроном. Однако процесс прояснения будет включать полное удаление темакха, чтобы освободить место для имплантированного духа Вивер. Получившийся Дрон будет неотличим от Дрона, созданного из обычного человека - он просто вспомнил бы более запутанную жизнь, прежде чем достиг бы «совершенства».

Наделенные

Сильные охотники, те, кто получил второе зрение и особые силы от таинственных духовных сущностей, называемых Посланниками, являются особенно неподходящими кандидатами для прояснения. Если опытный охотник действительно способен услышать Единую песнь, он с большей вероятностью воспримет это как диссонирующий, раздражающий вой, чем соблазнительное жужжание - скорее раздражающее, чем завораживающее... Даже если бы проницательный охотник был прояснен, результат был бы таким: «обычный» дрон без воспоминаний о том, что его выбрали, и без особых способностей, превышающих те, которые дает статус дрона. Посланники не выбирают агентов, которые могут отвернуться, и отзывают свои дары у тех, кто обратился против своей воли.

PRESCOTT

Глава 3: Дикие отблески

Есть величие в этом воззрении, по которому жизнь с её различными проявлениями Творец первоначально вдохнул в одну или ограниченное число форм; и между тем как наша планета продолжает вращаться согласно неизменным законам тяготения, из такого простого начала развилось и продолжает развиваться бесконечное число самых прекрасных и самых изумительных форм.

Чарльз Дарвин, “Происхождение видов”

Дети Первозданного хаоса

Виктор,

Ниже приводится отрывок из межплеменного вече, состоявшегося шесть месяцев назад на септе Руки Гайи. Рассказчиком была Аметист Зашивающая крыло, Теург фурий, происходившая из септа Прошлых видений - если вы не узнаете имя, узнайте. Когда речь зашла о состоянии Вильда и о том, что можно сделать для поддержки самых слабых из Триата, Зашивающая крыло довольно подробно остановилась на том, каких агентов Вильда мы могли бы ожидать увидеть на поверхности земли. Казалось бы, очень ценная информация. Но судите сами.

- Джулиан

Вы, конечно, правы, когда говорите, что отчасти наша обязанность - защищать Вильд в физическом мире, потому что немногие другие будут. И все же я полагаю, что немногие здесь действительно понимают природу привязанных к земле детей Вильда - не миньонов, не союзников, а детей - в какой-либо степени. Каждый детеныш узнает, что такое фомор, либо до своего Обряда посвящения, либо вскоре после него. Мы приучены к знаниям об орудиях во плоти нашего великого врага. Чего нельзя сказать о тех чудесных духах, созданных из плоти, рожденных Вильдом, которые известны нашему народу как «горгоны».

Я вижу, что некоторые из вас не совсем знакомы с этим термином или, возможно, запутались. Есть горгоны и есть Горгоны - это тотемы предков моего народа, и есть существа, рожденные от духов Вильда, обретшие смертную плоть. Они не похожи на фоморов. У них нет человеческого облика, человеческих рук. Это звери из легенд, спонтанные извержения эволюции и изменений, существа, которые… странные. Даже для нас. Но они там, и если вы решите сражаться, чтобы защитить Вильда, вы можете оказаться плечом к плечу - так сказать - с одним из них.

Хорошо, если хотите. Я расскажу вам то, что знаю.

Истории одержимости Вильдом

Наши собственные устные предания о существовании горгон довольно кратки. Они появляются редко, и не всегда идентифицируются как есть. До недавнего времени большая часть информации, которую мы имели о горгонах, их различных действиях и важности для Вильда, исходила из совокупности знаний, именуемых Притчами Вильда. Этот сборник легенд восходит к древней практике рассказывания историй, передаваемой последовательными поколениями Гару и наших родичей через освященную веками устную традицию. Действительно, Притчи были с нами в той или иной форме с тех пор, как первый Гару вышел из чрева Гайи, как своего рода зеркальное отражение Серебряной записи.

В то время как Серебряная запись - это наследие, которое позволяет всем Гару делиться делами и достижениями своих предков, со временем Притчи стали больше похожи на сборник «историй о привидениях» и легенд. В наши дни немногие септы сохраняют традицию, поскольку знания исчезают, как и Вильд. Для моего собственного племени чтение таких историй - священный обряд - я полагаю, что многие септы благородных Красных Когтей во многом похожи. Я не Галлиард, и я не могу подробно цитировать Притчи, как бы мне ни хотелось. Было бы честью рассказать такие истории такой уважаемой аудитории. Но я изучил их и благодаря этому понял.

Прежде всего, поймите, что «Притчи Вильда» часто противоречивы и не всегда полезны. Таким образом они отражают самого Вильда. Они являются средством лучше понять Вильда, но не до конца. То же самое верно и для различных созданий Вильда. Хотя не все истории в Притчах конкретно посвящены горгонам или даже содержат упоминания о них, есть несколько, которые содержат полезные сведения об этих сущностях. Хотя изначально эти записи были обманчивыми, они постепенно становятся очевидными для тех, кто знает, что они ищут, и которые активно ищут такие отсылки. Действительно, способность горгон буквально сливаться и даже проявляться в их окружении заставила более чем одного Гару просто игнорировать их как «естественные» явления, а иногда даже как истоки самих историй.

Если когда-либо и возникали какие-либо сомнения относительно безграничного воображения и многогранности Вильда, их можно развеять путем тщательного изучения и понимания историй в рамках замечательного культурного ресурса, которым являются Притчи.

Основы

Вопрос “Что такое Горгона? - это не тот вопрос, на который легко ответить, если честно. До недавнего времени все свидетельства их существования были получены не только из преданий Гару, но и из других, более эзотерических источников, таких как говорящие духи, сны различных Теургов и даже из ряда человеческих мифологий, особенно из мифологии наших индейских племен. Благодаря коллективной картине, нарисованной этими историями, горгоны стали непреднамеренно определяться как спонтанные создания Вильда, обладающее как массой, так и формой, которые часто существовали без какой-либо видимой цели (хотя многие милосердно придерживались продолжения цикла рождения-смерти-возрождения).

В ранние времена горгоны отличались своей сюрреалистичностью, почти неестественностью. Крокодилы с двумя головами, бормочущие на неизвестных языках, гигантский мотылек с головой черного цыпленка, летающие валуны с зазубренными, как бритва, пастями - все это примеры тех видов горгон, которые мы привыкли видеть (или, чаще всего, слышали о них). В наши дни Вильд, кажется, изменил свой гештальт ясным и заметным образом. Самое распространенное и, возможно, самое важное изменение, которое мы видели, касается их проявления и взаимодействия в человеческом обществе. Духи Вильда никогда не обладали человеческими или гуманоидными существами, предпочитая вместо этого создавать свои собственные причудливые сущности или, в лучшем случае, обладать телами “низших” форм жизни, таких как растения и животные. Похоже, люди слишком преданы Вивер, чтобы обеспечить достаточно плодородную почву для укоренения семян Вильда.

Однако в последние пару лет — с момента появления Глаза Вирма, согласно рассказам, которые я слышала от своих сестер — Вильд начал бороться с огнем огнем, как говорится. Хотя до сих пор нет никаких реальных доказательств, подтверждающих идею о том, что Вильд полностью владеет смертными людьми, его дети-горгоны начали в некотором смысле перенимать их маски. Подобно тому, как различные представители животного царства начинают перенимать черты своих хищников, чтобы выжить, так и Вильд начал появляться в облике человека, чтобы он мог более тонко двигаться в тех же кругах. Если вы извините за вопиющую антропоморфизацию Целестины, то это похоже на то, как если бы Вильд собирался на войну, и он решил победить Вивер и Вирма в их собственной игре. Итак, теперь мы имеем новый урожай горгон, теоретически “сделанных” таким же образом, как и раньше, но сформированных Вильдом, чтобы выглядеть как человек, чтобы лучше служить своим целям здесь, на земле.

В отличие от фоморов, дети Вильда не проявляют силу через мутацию. Скорее, они склонны воплощать текучую энергию потенциала, которая приходит с тем, чтобы быть аватарами того, что по сути является источником самого творения. Как и у других одержимых, способности горгон проистекают из связи с их родительским триатическим духом, но в отличие от фоморов, которые отравлены самой силой своего покровителя, горгоны, похоже, живут с ней. Они упиваются при-

ливами и отливами того, что с таким же успехом можно было бы назвать “силой возможности”, и это наполняет их существование обещанием и силой, точно так же, как энергия Вирма наполняет своих собственных детей силой и болью.

Как и во всех попытках выделить дух в смертном обличье, обнаружение горгоны может быть шатким предложением. Умиротворяя соответствующих духов, любой из нас может получить их экстраординарное восприятие триатического влияния. Как мы научились чувствовать едкое зловоние Вирма, так же мы можем научиться различать буйную текстуру запахов, которая характеризует Вильда. Тем не менее, этот метод вряд ли можно считать надежным. Очень многое отдает Вильдом, особенно в областях, где сильны духовные энергии, и то, что можно принять за горгону, с таким же успехом может быть каким-то другим, связанным с Вильдом феноменом. В конце концов, одна возможность за другой. Согласно Притчам, очень мало случайных встреч с Горгонами. Они приходят, когда их ищут: наибольший успех в обнаружении присутствия горгон был достигнут, когда те, кто принимал активное участие в поисках руки Вильда. Теперь можно было бы подумать, что это простая истина: если кто-то ищет что-то, он с гораздо большей вероятностью наткнется на это. Однако эти истории намекают на причудливую “причину и следствие” в их обнаружении горгон. Очевидно, простой акт их предвидения повышает шансы обнаружить их и, таким образом, быть верным в своих первоначальных подозрениях. Причина этого до сих пор горячо обсуждается. Некоторые из моих коллег полагают, что это происходит потому, что причинно-следственная природа дедуктивного рассуждения всегда так немного усиливает Вивер, тем самым постоянно ослабляя Вильд, когда речь идет о горгоне, и тем самым позволяя присутствию существа быть известным его преследователям.

Другие, менее пессимистичные Гару утверждают прямо противоположное, что вера и интерес к Вильду создают силу в Вильде, таким образом соединяя горгону с ее потенциальными преследователями на фундаментальном, духовном уровне. Некоторые доводят эту идею до крайности, дико предполагая, что горгоны, в сущности, подобны печально известной кошке Шредингера. Как только мощная вера в существование горгон обретает форму, Вильду разрешается (или, возможно, даже обязано) подкрепить эту веру, побуждая саму горгону принять форму в тот же самый момент. Поскольку это предполагает, что никакой горгоны не существует, пока кто-то не поверит в нее, я склонна полностью игнорировать эту теорию. Вильд существовал еще до того, как появились разумные существа, способные в него поверить: зачем ему нужна вера, чтобы творить чудеса?

Бесчеловечные условия

Как и любой Теург, я провела некоторое время, размышляя об относительных возможностях “исцеления” фоморов от одержимости их носителями Бэйна (не убивая разум носителя), но такая дискуссия приобретает иную жизнь, когда применяется к горгонам и населяющих их вильдлингов.

Я не считаю горгон врагами ни для себя, ни для народа гару. Я понимаю, что Вильд не заботится ни о Гайе, ни о равновесии мира, но я не думаю, что его дети настроены против нас так же, как Вирм и приспешники Вивер. Я и мои сестры стараемся узнать о них побольше, чтобы по возможности помогать им и сдерживать их, не уничтожая при необходимости. Я не думаю о горгонах как о жертвах, как о чем — то, что нужно “вылечить” - хотя, по общему признанию, я могла бы изменить свое мнение, если бы когда-нибудь столкнулась с горгоной с волчьим носителем. Поэтому, пожалуйста, поймите, что когда я говорю о разделении духа и носителя, я не собираюсь рекомендовать, чтобы мы пытались применять эти принципы в действии, когда это возможно. Я просто хочу предложить знания, которые могут оказаться полезными, если возникнет такая возможность.

Чтобы правильно понять возможность устранения триатического влияния на существо, которое является или стало горгоной, мы должны прежде всего помнить, что существуют две совершенно различные категории горгон: экзогенные Горгоны и одержимые горгоны. Первые - это те, которые Вильд создает “цельным узором” из сырой глины физической материи. Они, я бы сказала, гораздо реже встречаются в современную эпоху, чем в те времена, когда Вильд был сильнее. Последние - это те горгоны, которые появляются, когда вильдлинг вселяется в уже существующую сущность (например, бурого медведя или дугласовую пихту), и именно эти последние несут на себе основную тяжесть наших рассуждений.

Ответ на вопрос, можно ли “вылечить” экзогенных Горгон, прост: нет, нельзя. Как следует из названия, горгоны этого типа являются продуктом способности Вильда к экзогенезу (способности творить из ничего), как мы это видим. Как таковые, нет действительно ничего, что способо вылечить их — эти существа являются тем, что они есть, и всегда были. Попытка отделить духовную часть существа от его плотского носителя, скорее всего, приведет к смерти. И даже если бы попытка каким-то образом увенчалась успехом, все, что осталось бы позади, - это праздная масса простой материи, не обладающая движущей жизненной силой. Сомневаюсь, что кто-то из нас окажется настолько бессердечным, чтобы попытаться это сделать.

С другой стороны, одержимые горгоны - это совсем другое дело. Когда Вильдлинг вливается в уже существующую сущность, происходит “стандартная” одержимость — стандартная хотя бы потому, что оно соответствует модели фоморов. Однако у нас есть основания полагать, что в случае горгон триатический дух захватывает не только тело, но и сущность субъекта. Я слышала от могущественных и мудрых целителей, что внутри фоморов постоянно идет борьба между духом и носителем, как будто хватка проклятия в лучшем случае слаба. Даже самые порочные из фомори, давно

смирившиеся со своей участью, кажется, демонстрируют почти спорную двойственность. У горгон, даже неэкзогенетических, кажется, нет такой борьбы между двумя “половинками». Так вот, это может быть связано с тем, что Вильд предпочитает обладать только тем, что мы склонны называть “неразумными” существами — животными, растениями и тому подобным, — но это также может быть функцией врожденного принятия существом Вильда как большей части естественного порядка. Как будто, возможно, естественные вещи этого мира понимают на клеточном уровне, насколько безумным стал Вирм.

Или, возможно, насколько жизненно важным всегда был Вильд.

Я думаю, что вильдлинга можно “убедить” покинуть своего носителя при определенных конкретных обстоятельствах, не все из которых находятся под нашим контролем. Традиционные методы экзорцизма не всегда полностью надежны, когда применяются к горгонам, или, точнее, когда применяются к вильдлингам в резиденции. Но не исключено, что есть некоторые вещи, которые, кажется, «расстраивают» дух, что хочет взять контроль. Когда эти вещи достигают определенного уровня - критической массы, которую дух считает совершенно неприемлемой, - дух часто покидает хозяина, предоставляя его самому себе.

Одной из таких неприятных случайностей является болезнь, называемая раком. Я склонна полагать, что Вильд не только избегает владеть больными существами, но даже заходит так далеко, что покидает своих хозяев, когда они заболевают. Теперь я чувствую, что должна сделать различие здесь: “раненый” и “больной” - это две разные вещи, особенно для Вильда. Животное, которое было изранено и заброшено своим владельцем, на самом деле является довольно привлекательной перспективой носителя для духа Вильда. Похоже, он наслаждается тем, что дает возможность одному из последних перепрыгнуть несколько мест вверх по пищевой цепочке или, по крайней мере, стать более могущественным, чем его обычные враги или хищники. Но животное, которое гниет изнутри, страдающее от изнурительной болезни, которая отравила ядро самого существа, бесполезно для духа Вильда. Хотя это может “стоить” очень мало энергии от имени духа, чтобы оживить недоедающую собаку, это просто слишком большая задача, чтобы иметь смысл пытаться вылечить эту собаку от собачьей лейкемии. Лично я нахожу это прискорбным: жизнь в образе горгоны может быть предпочтительнее жизни с изнурительной болезнью.

Одним из смягчающих обстоятельств является то, что как только Вильд берет на себя обязательство вложить часть своей сущности в существо, субъект имеет тенденцию становиться намного сильнее. Другими словами, в то время как Вильдлинг может изначально избегать одержимости животным, потому что оно болезненно, здоровый животный носитель гораздо менее вероятно когда-либо станет болезненным под эгидой своего духа-компаньона. В самом деле, кажется, что как только вильдлинг захватил власть, его животное (или растение, конечно) носитель имеет тенденцию заражаться болезнями и недугом с тревожной редкостью. Тем не менее, если бы по какой-то случайности кто-то мог (или хотел) вызвать бедствие, подобное раку, на горгоне во время ее одержимости, можно с уверенностью предположить, что местный вильдлинг, вероятно, покинул бы существо вскоре после этого.

Вильдлинги

Хм. Теперь мы подошли к сути. Чтобы понять процесс одержимости Вильдом, необходимо понять природу ответственного духа Вильда.

Да, знаю, вам понравится эта идея.

И это проблема, с которой мои сестры - и мои братья и сестры из других племен, посвятившие себя подобным вещам - сталкивались на протяжении тысячелетий. Как вы понимаете то, что является чистейшим ребенком чистейшего хаоса, изменений, потенциала? Отпрыски Вильда гораздо более разнообразны и многочисленны, чем оспрыски его братьев и сестер из Триата. В то время как Бэйны чаще всего связаны с теми концепциями, которые преобладают на темной стороне человечества - эмоциями, которые позволяют им питаться и расти, - духи Вильда не имеют такой идентифицируемой структуры. Напротив, их можно классифицировать только по той функции, которую они выполняют для своего родительского триатического духа. Некоторые вильдлинги, кажется, олицетворяют полный хаос Вильда, в то время как другие по-прежнему служат яркой духовной силой для энергии и перемен.

Да, устрашающе. Но все же закономерности появляются. Вильд уже не так силен, как когда-то был, и хотя Вирм больше не уравновешивает Вильда, как должен, Вильд потерял часть своей способности игнорировать все правила при проявлении на Гайе. Он должен играть по определенным правилам, чтобы его дети продолжали существовать. Вот почему нам вообще удается классифицировать его потомков.

Я должна признать, что мое внимание к изучению путей Вильда является чем-то особенным. Я узнала больше о «происхождении» духов Вильда, чем о происхождении Бэйнов, хотя и не обязательно более глубокого понимания этого. Хотя самих духов часто труднее отследить, чем Бэйнов, я смогла сделать некоторые убедительные выводы об их связи с другими, немного более статичными триатическими явлениями - чего я, по крайней мере, не могу сказать о моем понимании Бэйнов.

Пороги и гнойники

Хотя мы остаемся неуверенными в истинном происхождении самих диких животных, нам удалось связать их появление здесь, на Теллуриане, с рядом явлений, которые мы называем порогами. В общих чертах, пороги - это проявление энергии и влияния Вильда, которые просачиваются сквозь

трещины в массивном барьере, отделяющем их от Теллуриана - барьер. Это области творения, наполненные силой Вильда как в физической, так и в духовной сферах.

Пороги - это источники энергии, созидания и перемен. Как проявил их Вильд, пороги обладают способностью извергать вильдлингов, казалось бы, по желанию (или, конечно, случайно), и именно в этом качестве пороги критически важны для этой работы. Подумайте о порогах, если хотите, как о штаб-квартире (без концепции цепочки команд, разумеется) и родильной яме для горгон. У нас есть основания полагать, что многие из вильдлингов, которые приходят в Царство специально для создания горгонов, используют пороги в качестве своих дверных проемов, и это справедливо. В конце концов, появляющийся вильдлинг экономит много энергии, проскальзывая через «черный ход», оставляя ему больше, чтобы потратить его на выполнение одной предопределенной задачи.

Как вы все знаете, Вильд процветает в тех областях, где барьер уже находится низко - в таких местах, как тропические леса и горные вершины - где ему легче прорваться и создать себе плацдарм. К сожалению, очень много каэрнов Гару намеренно построено прямо над такими местами, поэтому со временем мы время от времени вступаем в конфликт с вторгающейся волной энергии Вильда. Действительно, мы слышали разрозненные сообщения о септах со всего мира, которые были вынуждены принять серьезные меры, такие как намеренное повышение уровня барьера вокруг каэрна, просто чтобы не допустить, чтобы их земля неумолимо попала в руки Вильда.

Зачем так дерзко бороться с этим процессом? Все очень просто, потому что каэрн, который не может устоять против Вильда, становится тем, что известно как гнойник. Гнойник образуется, когда Вильд использует энергию (и слабый барьер) внутри каэрна, чтобы установить поблизости мощный порог. В результате получился причудливый и искаженный садовый рай, чуждый тем самым Гару, которые называют его своим домом, и кишащий обильными свидетельствами самого творения: дикими животными, горгонами и другими вещами, которые лучше не описывать.

Я, как и мои сестры, считаю, что Вильд не следует сокращать или «обрезать», если это не является абсолютно необходимым - состояние Творения уже слишком далеко от баланса. Я считаю, что порог - это то, с чем можно мирно сосуществовать. И я считаю, что возможность гнойника, формирующегося внутри каэрна, может рассматриваться как один из случаев, когда борьба с ростом Вильда может - может быть - необходима. Неконтролируемый рост гнойника вполне может привести к полной потере и отчуждению каэрна. Если бы Литания не заставила меня сопротивляться такому поступку, моя совесть сделала бы это.

Последняя важная характеристика порогов и гнойников - это скорее побочный продукт, чем что-либо еще: они, по сути, являются отправной точкой для распространения активности горгон в данной области. Полезно знать, что, имея достаточно отчетов для работы, опытный ум может триангулировать случаи появления местных горгон и, таким образом, найти источник их количества - сам порог. Такая информация может быть весьма полезной для определения наилучшего образа действий в той или иной ситуации.

Пути и средства

Полагаю, было бы полезно, если бы я могла подробно рассказать о деятельности и привычках вильдлингов, но, боюсь, у меня очень мало твердых знаний, которыми можно поделиться. Очевидно, вильдлинги приходят и уходят с большой частотой и случайностью. Это не значит, что они «умирают» быстро, помните, поскольку мы не знаем наверняка, куда они уходят, когда рассеиваются - просто то, что определенный дух исчез, предположительно, обратно в Вильд. Можно было бы возразить, что колоссальная продуктивность Вильда требует, чтобы каждый день «рождалось» большое количество Вильдов - или что так было в более счастливые времена. Я хотела бы верить, что вильдлингов просто больше, чем духов Вивер и Вирма вместе взятых. В конце концов, сотворение не является сильной стороной Змея, и общая сумма всех Бэйнов может быть ограничена рядом космических проблем или даже общим состоянием человечества в любой момент времени, при этом меньшее количество разгневанных людей указывает на меньшее количество Бэйнс и так далее. Источник безграничных возможностей, вероятно, будет менее ограничен, чем любой из его братьев и сестер Triatic в этом смысле. И все же мы стоим на страже мест Уайлда именно потому, что Вильд проигрывает - он колеблется и терпит неудачу, в то время как другие становятся все сильнее. Так что, как бы мне ни хотелось верить, что вильдлинги превосходят всех остальных триатических духов, я не могу заставить себя.

Я могу с некоторой уверенностью заявить, что вильдлинги, как правило, воплощают определенные (и часто чуждые) представления, во многом так же, как Бэйны отличается доминирующей эмоциональной направленностью. Проявляясь, многие духи Вильда, кажется, заняты определенной деятельностью, часто повторяющейся бесконечно. Они вращаются вокруг одной и той же оси или складываются вокруг себя снова и снова, не уменьшая своего видимого размера. Эти вильдлинги представляют идеи и идеалы, которых придерживается сам вильдлинг. Все, что Вильд означает как в духовном мире, так и в Теллуриане, вильдлинги воплощают и изображают в живых цветах.

И, наконец, конечно, вильдлинги - духовные посланники и дети Вильда, а также матери его внуков, горгон. Мы не осмеливаемся утверждать, что некоторые или даже какие-либо вильдлинги намеренно выходят в мир только для того, что-

бы найти и создать горгон, хотя, возможно, это представление меняется. Что мы можем сказать, так это то, что по какой-то причине некоторые вильдлинги решают, что они должны слиться с каким-либо естественным носителем, тем самым создавая горгону. Было бы вполне уместно, что теперь, в эпоху, когда фоморы бесконтрольно размножаются и даже Вивер выковывает своих собственных слуг из плоти и духа, вильдлинги все чаще и чаще выбирают, чтобы попасть внутрь созданий этого мира, по воле их родителя. Некоторые из моих сестер утверждают, что сейчас на Земле горгон больше, чем когда-либо было раньше - не потому, что Вильд сильнее, а потому, что его потребность сильнее, чем когда-либо прежде.

Зачем спрашивать зачем

Имея дело с созданиями Вильда, часто возникает соблазн задать вопрос: «Зачем?» К сожалению, самый короткий и, к сожалению, лучший ответ на этот вопрос - просто «потому что». Более длинный и разочаровывающий ответ требует немного большего объяснения.

Любой исследователь или мистик, который пытается систематизировать или даже широко объяснить мотивацию Вильда и/или его духовных аватаров, вызывает серьезное разочарование. Когда имеешь дело с сущностью, которая шире и мощнее, чем может даже вообразить разум среднестатистического человека, вопросы приходят быстро и жестко, а на них не приходят надежные ответы. Это, в свою очередь, вызывает больше вопросов, по крайней мере, у типично пытливого «человеческого» ума. Этот бесконечный цикл разочарования довел до безумия не одного преданного мистика и сбил с толку немало других до такой степени, что они осудили все последующие попытки обосновать любую закономерность в средствах и методах Вильда - если в нем даже есть понимания, которые могут грубо сравнивать с мотивациями.

Тем не менее, недавняя деятельность Вильда - особенно в отношении горгон - действительно указывает на растущее понимание структуры и стратегии, если не упорядоченного паттерна. К сожалению, эти новые разработки не дают более надежных ответов голодным умам, а только подпитывают безумие непрерывных вопросов. Означает ли все это, что Вильд наконец уступает безжалостной гомогенизирующей силе Вивер? Может ли это означать, что Вильд может действительно учиться со временем, а не просто действовать и адаптироваться в бесконечном воплощении цикла рождения-смерти-возрождения?

Каким бы неприятным это ни было, самое безопасное, что можно сделать, когда дело касается Вильда, когда дело доходит до него, - это не задавать вопросы, а просто реагировать. По крайней мере, тогда могут начать появляться некоторые законные ответы, хотя они могут быть не теми, которые ищет предприимчивый шаман или теург.

Если это правда, то может быть даже повод для настоящей тревоги.

Типы вильдлингов

Вы спросите, что за вильдлинги разводят горгон? Сложно сказать: почти невозможно, правда. Я никогда не участвовала в создании горгоны, как и ни одна из моих ныне живущих сестер. Мы можем только предположить, какие вильдлинги служат в качестве духовных вливаний, принося новую жизнь и энергию своим различным носителям, а какие являются духовным эквивалентом ядра появляющейся горгоны, ядра вильдлинга в центре сложной и энергетически составной сущности.

- **Элементали Вильда:** Да, у Прядильщика есть свои элементали. Однако эти элементальные духи гораздо менее познаваемы и предсказуемы, чем те, которые были рождены Гайей - они являются творениями несформированного вещества, которое позже было переработано в более истинные формы. Самыми могущественными из них являются Маммату, великие яростные духи воздуха; Эмпиры, могущественные существа зарождающегося огня; Террен, которые перемещают землю вокруг себя, куда бы они ни ступили; и Атлуа, олицетворяющие вечно изменчивые, вечно плодородные аспекты воды. Когда элементаль Вильда обладает плотским носителем, результаты поражают и почти пугают - представьте дерево с листьями вечно горящего пламени или медведя с кожей из земли и камня. Хотя оба аспекта горгоны можно найти в природе, это мало что умаляет чувство… неправильности, которое сопровождает такое существо.
- **Страсти: страсти**: Это эмиссары эмоций и инстинктов Вильда. Эти могущественные духи отражают самые основные психические и эмоциональные состояния животных, такие как гнев, радость, страх или отчаяние. Как и все творения Вильда, страсти не ограничиваются каким-либо одним человеком или даже обобщенным набором поведения, и они перенимают любые эмоции, которые выбирают или с которыми случайно сталкиваются. Они, как известно,

Элементаль Вильда

Ярость с 5 по 9, Гнозис с 5 по 9, Сила воли 7, Эссенция варьируется

Чары: Чувство аэрта, Материализация, Реформирование, Выстрел (соответствующий элемент), Легкий полет (только воздушный), Обращение в жидкость (только водный)

Внешний вид: элементали Вильда появляются как постоянно меняющиеся массы соответствующего элемента, никогда не поддерживающие одну форму, как это могут сделать элементали Гайи. Некоторые могут даже переходить от элемента к элементу - элементаль воды Вильда может внезапно «испариться» в элементаль воздуха Вильда, или элементаль воздуха Вильда может внезапно «конденсироваться» в водную форму, изменяя свои Черты в соответствии с ними.

колеблются между даже самыми противоречивыми эмоциями, когда проникают сквозь и вокруг существ Теллуриана. Страсти похожи на Бэйнов в том, что они улавливают эмоциональное состояние окружающих. Если вы достаточно мудры и способны сохранять концентрацию, вы даже сможете повлиять на их поведение. Мы считаем, что страсти иногда создают горгон, которые являются эмоциями, наделенными плотью - никакой реальной рациональности, только физическая форма, посвященная определенному чувству, которое принесет пользу Вильду. Не испорченный, как Бэйн позывов Вирма, но эмоции в такой концентрированной форме, что это было бы очень и очень опасно.

Страсть

Ярость, Гнозис и Сила воли - любая комбинация всего 18, Эссенция 18

Чары: Чутье аэрта, Вытягивание Пафоса*, Вызов бешенства, Материализация, Реформирование, Быстрый полет

***Вытягивание Пафоса:** этот амулет позволяет Страстям наслаждаться сиянием эмоциональной напряженности объекта и тем самым черпать из него силу. Любое существо, испытывающее пиковое эмоциональное состояние, которое сейчас принимает дух, становится жизнеспособной целью для использования этой силы. Страсть бросает свою Ярость, Гнозис или Силу Воли (эмоция, о которой идет речь, определяет, какая Черта используется) со сложностью, равной Силе Воли цели. Если бросок успешен, страсть может полностью перезарядить любую из своих основных черт.

Внешний вид: только количество эмоций, из которых они могут черпать силу, ограничивает возможные проявления Страстей. Обычно они выглядят как потрескивающие искры энергии среди кружащихся шаров разноцветного тумана. Не существует установленного соответствия между эмоцией страсти и какой-либо одной цветовой схемой. Например, страсти гнева могут проявляться в различных оттенках красного, желтого, оранжевого и черного, но они не связаны с этими цветами. Единственная константа заключается в том, что общая окраска страсти, какой бы она ни была, имеет тенденцию казаться более яркой, когда она совсем недавно «поела»

● **Глумящиеся над естеством:** сестра рагабаш была тем, кто назвал этих конкретных духов и имя прижилось. Эти вильдлинги чем-то похожи на Распутывателей, более распространенный вид духов вильда. Но Распутыватели существуют для того, чтобы разбивать материю на составляющие, в то время как Глумящиеся существуют для того, чтобы разрушать законы природы. Гравитация может не работать в присутствии Глумящегося. Огонь может гореть холодом, удар может не отправить что-то в нужном направлении. Законы… да, физики, это то слово. Законы физики работали бы иначе. Те горгоны, которые используют силы, чтобы нарушить естественный образ жизни, возможно, имеют какое-то отношение к Глумящемуся над естеством.

Глумящиеся над естеством

Ярость 6, Гнозис 5, Сила воли 4, Эссенция 15

Чары: практически любые, которые кажутся подходящими

Внешний вид: Подобно Распутывателем, Глумящиеся над естеством выглядит чем-то вроде маленького торнадо, однако они примечательны своей тенденцией двигаться под странными углами, вдоль поверхностей, которых нет, или сквозь предметы, которые есть.

● **Круговерти:** Также называемые Уроборосом, Круговерти являются духовным проявлением самой надежды. Обещание Вильда на рождение, рост и обновление - идеал, который представляет сам Триат - заключен в этих безмолвных и постоянно движущихся духах. Гару когда-то считали открытие Круговерти предзнаменованием великих перемен и возрождения, и такое появление иногда знаменовало появление великого лидера в Нации Гару в прошлые века. Говорят, что круговерти также могут появиться во время создания особенно любимой горгоны - горгона, предвещаемая таким важным присутствием, вероятно, имеет в себе значительное количество духовной силы и, следовательно, играет большую роль.

Круговерть

Ярость 2, Гнозис 9, Сила воли 5, Эссенция 20

Чары: Чутье аэрта, Броня, Снятие порчи, Лечение, Материализация, Чувство Царства, Реформирование

Внешний вид: Круговерти выглядят как круги различной формы, размера и плотности. Некоторые состоят из жуткого синего или фиолетового пламени, в то время как другие по-прежнему напоминают змей, которые заглатывают собственные хвосты. Созерцание идеальной симметрии вращающегося волчка способно вернуть к жизни казалось бы безнадежно впавшего в харано гару, во всяком случае, никто не остаётся прежним, повстречав этого духа.

● **Змеевики:** с момента прибытия Ока эти духи приняли активное участие в крестовом походе, чтобы исцелить Вильда от его потерь и боли путем непосредственного участия в земных делах. В последнее время их стали видеть все чаще, а иногда они даже вовремя появлялись возле раненых Гару, предлагая свои услуги в качестве целителей и ничего не прося от них взамен. Что касается горгон, то змеевики находят хорошее применение своим талантам, обладая носителями, которые каким-то образом были повреждены или с которыми плохо обращались. Затем дух исцеляет раненое существо, наполняя его приливом энергии безграничных возможностей. Таким образом, образовавшаяся горгона служит Вильду двумя способами: не только как

Змеевик

Ярость 1, Гнозис 8, Сила воли 4, Эссенция 14

Чары: Чувство тропы, Исцеление, Лечение, Материализация, Чувство Царства, Переформирование

Внешний вид: Чаще всего Змеевики выглядят как пара парящих змей, состоящих из мерцающего светящегося вещества. Хотя дух кажется двумя разными сущностями, он просто обитает в разных телах одновременно, и любая индивидуальная атака, которая причиняет вред одному, также наносит вред другому.

горгона, но и превращаясь в горгону, поскольку простой акт обновления и роста служит подпиткой общей мощи Вильда.

Носители

Что из немногих избранных Прядильщика? Те существа, которых тянет Вильд, чтобы подарить им единственный смертельный поцелуй? Что ж, как уже упоминалось ранее, люди явно не участвуют в процессе. Скорее всего, это связано с тесной связью человечества с Вивер и с тем фактом, что люди, хотя их легко тянет к власти и порокам (творения Вирма), редко бывают активно вовлечены в хаос и безумие. Эти мгновенные враждебные отношения делают перспективу обладания людьми утомительной и неэффективной. Если существуют естественные тела, которые не против духовного вторжения, лучше использовать их и оставить людей в покое. Теоретически приматы - это честная добыча, хотя я еще не слышала о единственном случае, когда горилла или что-то подобное было одержимо Вильдлингом.

По общему мнению, Вильд, кажется, «выбирает» своих потенциальных хозяев из особого сечения творения. Хотя есть достаточно оснований полагать, что он выбирает более крепких и жизнерадостных из представителей данного вида, я хотела бы напомнить вам о тех существах, которых Вильд спасает при смерти, их раны чудесным образом заживают за секунды. Для каждого возникающего шаблона мы находим две причины, почему на самом деле это не шаблон. Опять же, мы видим, что в отношении Вильда, похоже, нет жестких правил. Я знаю, я повторяюсь. Простите меня: моя речь не сравнится с речами галлиардов.

Носители животные

Животные могут и чаще всего становятся горгонами, особенно после появления Глаза Вирма. Судя по собранным нами данным, животные представляют собой идеальное сочетание существовавшей ранее материи, подвижности и отсутствия разума, которые необходимы Вильду для выполнения своей работы. Хотя предположение, что есть что-то, что Вильд не может сделать, является опасным, разумно предположить, что сущность сначала будет искать формы жизни, которые уже существуют, прежде чем перейти к массовому созданию горгон из воздуха. Моя сестра галлиард сравнила Вильда с великим скульптором, и это сравнение кажется подходящим. Если скульптору заранее дать подходящую глину, вместо того, чтобы собирать и смешивать землю и воду для его удовлетворения, то любая полученная в результате скульптура будет закончена быстрее и эффективнее. Итак, животные должны представлять привлекательную перспективу для Вильда.

Как животные, которыми овладевают Бэйны, обычно более выносливы и боеспособны, чем их смертные собратья, так и животные-горгоны - в большей степени, судя по тому, что мы видели. Пристрастие Вильда к животным дает ему возможность работать с их формами, которой нет у Вирма. В самом деле, одна из моих сестер сообщает, что была свидетельницей ожесточенной битвы между медведем, который, как он считал, был горгоной, и целой стаей собак, зараженных Бэйном. Она рассказывает, что собаки, казалось, с трудом держались на ногах, даже страдали от боли, в то время как медведь, казалось, упивался силой, которую ему давала его одержимость вильдлингом. В конце концов, медведь был более чем достойным соперником для зараженной змеями стаи, многие из которых даже казались благодарными медведю за избавление их от проклятого существования. Хотя нормальным собакам было бы уместно отступить от драки, как только их стая понесла серьезные потери, эти несчастные животные продолжали бросаться на своего противника, пока все до единого не лежали мертвыми или умирающими. Ее рассказ напоминает нам, что там, где дело касается Вирма, есть только пиррова победы, и что потеря и смерть никогда не являются их собственной наградой.

Носители растения и минералы

Животные - не единственные создания, которые Вильд и его приспешники находят привлекательными. Хотя они гораздо чаще одержимы, Вильд также имеет возможность вливать часть себя в другие сущности. Вторыми по распространенности являются растения и, в частности, деревья. Их фотосинтетические системы весьма полезны, и Вильд находит, что его энергия хорошо сберегается и расходуется, когда он обращается к царству растений для своих аватаров. Однако, если наши теории верны относительно «стратегии» горгон, имитирующих человеческую форму, горгоны растительной формы должны быть даже менее эффективны в передаче за человека, чем горгоны с животными-хозяевами.

Минеральные носители, о которых почти ничего не слышно даже в «Притчах», тоже возможны. Не смейтесь! Те рассказы, которые можно отнести к минеральным горгонам, предполагают, что

Вильд, по-видимому, обладает либо меньшими по размеру уникальными скальными образованиями, либо более крупными скальными образованиями, расположенными на территории. В любом случае, Вильд кажется достаточно «разумным», чтобы использовать те минеральные структуры, у которых уже есть основная цель, определяемая их формой. Вероятно, именно эта цель в первую очередь привлекает дух Вильда. Например, большая четырехрукая статуя, высеченная из твердой скалы, могла бы стать прекрасным часовым или солдатом-горгоной, если Вильд захочет и сможет использовать ее для собственных нужд. Из-за влияния Строителя на такой искусственный камень, сама одержимость может быть немного сложнее для духа - конечно, я снова впадаю в догадки. Я могла бы предположить, что вильдлинги будут недовольны «жесткостью» камня и что они будут обладать минеральным носителем в лучшем случае на короткие периоды времени. Каменная масса, которая была достаточно наполнена энергией Вильда, чтобы быть удовлетворительной, скорее всего, стала бы порогом, а не горгоной. Хотя Вильд не является объектом абстрактной эффективности, как Вивер, ему осталось слишком мало, чтобы регулярно заниматься крайне неэффективными занятиями.

Выводки горгон

Я... простите меня. Я так давно говорю и не привыкла к этому. Я даже не рассказала должным образом о «выводках» горгон, которые мы отметили. По нашим подсчетам, их очень мало. Каждая горгона может быть настолько приспособлена к конкретным обстоятельствам своего «рождения», что никогда не будет другой подобной ей. Те несколько шаблонов, которые, кажется, повторяются, связаны с Вильдлингами, о которых я упоминала ранее: элементалями Вильда, страстями и так далее. Но мы еще так мало знаем.

Элементальные горгоны

Восход великого воя встает и кланяется, ждет разрешения и делится своей историей:

Приветствую мудрость Аметист Зашивающей крыло и приветствую мудрость ее сестер. Вы рассказали здесь важные вещи. Позвольте нам сказать кое-что за вас сейчас. На этом вече много великих героев, много мудрых наблюдателей и вспоминающих. Некоторые, кто видели этих горгон, не знали, кем они были, пока вы не поведали нам свои знания. Давайте сейчас поделимся с вами нашими знаниями.

Вы описываете духов мира, которые происходят от ветра и земли, воды и огня, но не таких, как духи, рожденные Гайей. Вы говорите, что они привязываются к животным и растениям, но это редко можно увидеть. Я видел одного.

Я приехал с севера, чтобы быть здесь. Там, где я охочусь, огонь слабее, а вода сильнее. Так и должно быть. Но когда я однажды охотился, я увидел огонь, который был сильным, даже когда он был окружен водой, снегом и льдом. Сначала я подумал,

что это горящий лось. Потом, когда я почувствовал, что его волосы и плоть не горят, я подумал, что это дух - лось, носящий пламя, как люди носят одежду. Но он не убежал, когда увидел меня, и не признал во мне хищника, который будет на него охотиться. Он танцевал на холмах и касался рогами деревьев, и деревья горели. Только когда я кинулся на него, чтобы преследовать его, он убежал от меня - но деревья все еще горели, деревья были полны воды, льда и снега до того, как появился огненный лось.

Не лось носил огонь. Это был огонь, который облачился в лося. И вот что я увидел.

Элементальные горгоны

Горгоны, образованные слиянием элементаля Вильда и смертной формы (или более редких экзогенных элементальных горгон), являются выводком в силу схожих черт, а не схожей функции. Похоже, они не служат высшей цели, хотя могут служить предвестниками великих стихийных бедствий, вызванных могущественными элементалями Вильда. Они кажутся творениями элементальной прихоти, как если бы вильдлинги играли с глиной физического мира, наполовину вспоминая дни, когда Земля все еще формировалась из четырех элементов. Для элементальных горгон эти дни никогда не заканчивались - мир все еще можно переделывать по своему усмотрению.

Силы: (Рекомендуемые) бронированная шкура (земля), сопротивление стихиям, газообразная форма (воздух), опасное дыхание (огонь), полет (воздух), жидкая форма (вода).

Скверна: (Рекомендуется) позывы (поджог, наводнение или подобное поведение)

Нереиды

Нэйтан Сияние в тени встает и говорит:

То, что вы рассказали раньше о страстях: кажется знакомым. Я никогда раньше не встречал такого духа Вильда, но однажды я встречал нечто, в чем могла быть страсть. В ее. Когда я впервые рассказал эту историю, мне сказали, что я поступил неразумно, но не критически. Хотя это все еще немного смущает, я думаю, что это может быть весьма актуальным.

Я бегаю с охотничьей стаей - мы путешествуем довольно много, выслеживая неуловимую добычу и искореняя связи между различными ячейками врагов. Два года назад мы остановились в отеле в Атланте, где мы все собрались накануне вечером, чтобы обсудить нашу последнюю задачу и провести инвентаризацию того, какие расходные материалы и оборудование могут нам понадобиться. Как обычно, мне приходилось жить в одной комнате со своим товарищем люпус: ради приличия мы живем в разных комнатах отдельно от женщин нашей стаи. Не прошло и пяти минут после того, как мы вышли из комнаты наших товарищей по стае, как Длиннолапый крепко спал на полу, издавая тихие волчьи звуки. Как это обычно бывает, я все еще был на связи в тот час и полагал, что приятное пребывание в спа-салоне отеля может принести мне пользу во всех отношениях.

Нереиды

Эти необычные горгоны являются примером данной плоти страстям: в этом случае проявляется аппетит Вильда к созиданию и воспроизводству. В некотором смысле они похожи на фоморов из выводка соблазнителей, но такие связи начинаются и заканчиваются желанием привлечения. Соблазнителей привлекают грабить и разрушать, Нереиды делают это из чистого животного желания. Их основная цель - привлечь инстинктивных созданий мужского пола, доводя их до безумной похоти в надежде взять у них семя творения. Символический акт «спаривания с Вильдом» имеет ряд функций, не последняя из которых - способствовать рождению и воспроизводству в его простейшей форме. Практика и распространение концепций и действий, в которых Вильд имеет особую компетенцию, приводят к тому, что Вильд становится все сильнее. Чем больше существ вступает в брак просто ради удовлетворения инстинктов и создания жизни, тем более могущественным может стать Вильд. (Похоть, порожденная стремлением к власти (например, так называемая похоть, связанная с изнасилованием), служит не Вильду, а Вирму. Это прекрасное, но чрезвычайно важное различие.)

На менее символическом уровне соитие с Вильдом таким способом дает впечатляющие результаты, когда дело касается перевертышей. Если Нереида сможет убедить гару или другого оборотня вступить с ней в интимную связь, есть большая вероятность, что она забеременеет. Если она это сделает, она должна вернуться в Умбру, чтобы там расплодиться вместе с еще неродившимся ребенком. После неопределенного периода беременности Нереида возвращается в Теллуриан, чтобы родить в области, сильной энергиями Вильда (например, порог). Получившееся в результате потомство в буквальном смысле является потомком союза Гайи и Вильда - гибрид оборотня и горгоны. Такие могущественные существа являются одновременно духом и плотью, странными и дикими, и могут представлять собой не что иное, как постоянную армию Вильда против Вивер и Вирма в грядущем Апокалипсисе.

(Статистические данные о потомстве Нереиды и облик перевертыша оставлены на усмотрение Рассказчика; однако эти существа обладают таким мощным разумом Вильда, что не подходят для игровых персонажей. Воля или рациональность - просто пылкое, навязчивое желание продвигать дело Вильда, из-за которого рэткинские дергуны выглядят как учителя естествознания.)

Силы: (Рекомендуемые) улучшенные атрибуты (выносливость), вуаль суккуба, регенерация, Переход в Умбру.

Скверна: (обязательно) Позывы

Я надел старую пару боксеров (по какой-то причине я всегда забываю собирать плавки), схватил полотенце и поднялся на верхний этаж здания, где располагались спа-салон, сауна и тренажерный зал. Когда я вошел в комнату с гидромассажем, я понял, что не буду купаться один. Там, обнаженная в бурлящей воде, сидела самая красивая женщина, которую я когда-либо видел. Я достаточно часто бывал в этом квартале, чтобы знать, что никогда нельзя доверять красивой обнаженной женщине (это как бесплатный обед, только более соблазнительно), поэтому я сосредоточился и призвал мудрость моих предков — благословение, которое не раз спасало мне жизнь. Он мог бы сделать так, чтобы ночью тоже.

Я не знаю, откуда моя бабушка, Вызывающая тучи, знала, что эта женщина - проблема, но внезапно ее голос обернулся вокруг моего позвоночника, сказав мне немедленно уйти. В этот момент девушка жестом пригласила меня присоединиться к ней, и когда я заколебался, она широко открыла рот, как будто пытаясь что-то родить орально. По сей день я клянусь Гайе, что то, что я видел внутри, было не плотью или даже пространством, а закрученной сущностью первобытной эмоции.

Если бы мне пришлось угадывать, я бы сказал, что это было желание.

Лужешлеп

Сьюзан Белая луна принимает свою очередь:

По-моему, именно куча мягких игрушек привлекла мое внимание. Он стоял перед одним из тех торговых автоматов, которые вы видите на остановках для отдыха все время — ну, вы знаете, такие, где вы вкладываете свои сбережения за возможность направлять тонкую маленькую клешню вокруг стеклянной коробки в надежде поймать что-то, что он не может поднять или нести. Но он все равно был здесь, и многочисленные свидетельства его способности использовать коготь лежали у его ног.

Моя стая остановилась в этом комбинированном приемном центре или стоянке грузовиков - Дикси Гёрл, я думаю, это называлось - чтобы пописать (и, несмотря на мои возражения об обратном, Кори мог забрать еще больше этих заброшенных Гайей рака палочки любит курить). Это было на нашем пути в Аппалачи, недалеко от одного из самых скучных городков на северо-западе Джорджии. Я был предоставлена самой себе в «вестибюле», наблюдая за усталой толпой на стоянке грузовиков, и вот как и когда я заметил его.

Казалось, он не столько концентрировался, сколько пытался сохранить концентрацию. Это трудно объяснить. Как будто каждая фибра его существа хотела оторваться от того, что он делал в данный момент, но не потому, что ему было чем заняться. Он был... не знаю, нервным. Время от времени он останавливался и оглядывался, как будто ничего особенного не искал, а потом возвращался к доминированию в чудесном мире «Страны когтей».

Лужешлеп

Лучший способ описать лужешлепа - это сравнить их с глашатаями, посланными на Теллуриан с дарами от Вильда. Куда бы лужешлеп ни пошел, он несет с собой хаос, активность и перемены. С момента своей одержимости или экзогенеза луженник побуждается усиливать Вильд посредством распространения спонтанных мыслей и поступков и поощрять то же самое у других существ на Теллуриане. Мотивы лужешлепа, такие как они есть, редко могут быть поняты обычным смертным умом. Даже прямая беседа может разочаровать, поскольку вопрошающий пытается удерживать внимание лужешлепа достаточно долго, чтобы найти закономерности там, где их нет.

Поведение среднестатистического лужешлепа поначалу кажется смехотворно беспорядочным. Его методы работы непротиворечивы лишь постольку, поскольку можно положиться на лужешлепа, чтобы никогда не использовать одни и те же средства или методы дважды подряд. Лужешлеп живет для перемен и меняет жизнь - свою собственную и жизнь окружающего его мира - для того, чтобы жить. Правда в том, что лужешлепы считают, что они начинают отвердевать в ту минуту, когда перестают двигаться и изменяться, и тем самым начинают служить Вивер. Когда это происходит, они опасаются, что начнут терять последовательность в этом мире, поскольку больше не служат своей «высшей цели». И они знают судьбу таких павших лужешлепов, что Вильд в конечном итоге полностью выводит таких неудавшихся слуг из Теллуриана, рассеивая их энергию для нового и более эффективного использования в другом месте.

Силы: (Требуется) Механизм Хаоса; (Предлагаемые) Однородность, Почувствовать Триат

Скверна: (Обязательно) Психоз; (Предлагаемые) Затухание, Неконтролируемая сила, Позывы

Через минуту или три он, казалось, пришел к выводу, что выиграл достаточно. Он застегнул куртку и прошел мимо меня через парадную дверь, оставив свой «выигрыш» на полу позади себя. Озадаченная, я проследила за ним глазами, глядя в стеклянные двери на парковку. То, что я увидела, меня немного смутило.

Мужчина счастливо прогуливался вдоль ряда припаркованных автомобилей перед зданием, останавливаясь лишь на мгновение перед каждой, прежде чем наконец остановиться возле унылого серого седана с номерами Алабамы. Я запомнила номерной знак именно потому, что смотрел на него, когда он улетел. Пока этот человек стоял рядом, я наблюдала, как пластина сама по себе расшаталась и взлетела вместе с болтами и прочим. Пластина крутилась несколько раз, а затем приземлилась в мусорное ведро не дальше двух футов от того места, где стоял мужчина. Удовлет-

воренный, незнакомец закутал пальто и пружинистым шагом пошел по скудной лужайке к автомагистрали.

Позже я узнала, что машина принадлежала - или, точнее, была украдена - двумя осужденными, которые скрывались от полицейского управления Бирмингема, вместе скрывшись за неделю до этого. Я не говорю, что наш «таинственный человек» знал об этом заранее, - просто указываю на еще одно интересное совпадение в серии интересных совпадений. Если бы это была не горгона, я бы никогда не узнала ее, если бы увидела.

Егеря

Шрамированный колючей проволокой говорит:

Наконец-то удрал от вонючего человека-дороги. Пошел по лесной тропинке в свежие горы, высматривая детей Вильда. Джек-Альфа говорит, что мы направляемся туда, где Вильд набирает силу. Счастлив, что выбрался из Вивер-града, где слишком сильно воняет человеком-металлом.

Мы останавливаемся, чтобы разбить лагерь на поляне, не чистой, но почти чистой. Джек читает с бумажных листов, и Конни снова начинает дышать дымом изо рта. Я иду “на патрулирование”, чтобы избежать неправильного смоляного запаха и найти еду. Идя в волчьей шкуре, за пределами лагеря, может быть, в миле, я слышу звуки Вивер. Медленный гул человеко-машин. Я одеваю шкуру боевого волка и иду по следу, чтобы увидеть-понюхать.

Сквозь деревья на поляне впереди я вижу сам человек-машину. Врезан ножом в землю Гайи, издавая громкие хлопки. Я останавливаюсь, чтобы послушать: хлопки раздаются равномерно, каждые пять волчьих вдохов. Стеклянный квадрат на передней стороне человека-машины показывает множество мигающих красных огней. Замечу, что красный свет переключается равномерно с хлопком.

А теперь еще звуки. Шаги огромные, с другой стороны поляны. Хрустящие ветки и топот: приближающееся животное очень большое и очень злое. Я больше прячусь за деревом Гайи, наблюдаю и жду. На другой стороне поляны из-за деревьев появляется человек-зверь-Вильд. Выглядит как медведь-кабан-олень-волк, ходит как человек, пахнет только Вильдом и намного больше человека. Он видит человек-машину и идет к нему через поляну. Глядя вниз, человек-зверь-Вильд мерцает - как жара на человеке-дороге - и поляна начинает нагреваться. На шее сзади начинает подниматься мех. Не дышу, позу не выдаю. Затем зверь Вильда рычит, дым поднимается из его пасти, когда он обеими руками опускает человека-машину. Человек-машина потрескивает и летят полосы синего света. Одна попадает в зверя-горячо-Вильд, и он улыбается, закрывает глаза. Человек-машина снова появляется, затем умирает.

Я сижу неподвижно, ожидая, пока поляна остынет, а человек-зверь-Вильд уйдет. Ни того, ни другого не происходит. Зверь Вильда фыркает, затем открывает глаза. Поворачивает голову и смотрит прямо на меня, за деревом Гайя. Я борюсь с желанием ныть. Он еще раз принюхивается, затем смотрит на сломанный человек-машину и улыбается. Затем человек-зверь-Вильд уходит, как только он ушел, пока поляна остывает.

Когда я больше не слышу громких хрустящих шагов, я чувствую, что теперь можно безопасно выйти из-за дерева Гайи, и быстро убегаю с пустым животом обратно в лагерь.

Егеря

В эти тяжелые времена Вильду часто приходится показывать свои намерения под конец с очень большой палкой. Егеря, попросту говоря, воплощения ярости и разочарования Вильда. Некоторые Гару интерпретируют их как солдат или даже убийц, но на самом деле они представляют собой более сложное рефлекторное действие, как хвост лошади, хлопающий муху.

Егерей привлекают миссии мести и разрушения, даже больше, чем их другие собратья из Вильда. Они, как правило, появляются в местах, которые сильны энергиями Вивер и/или Вирма, и такое появление обычно предвещает прибытие необычайно разрушительного события того или иного рода. Егеря, как правило, демонстрируют явное отсутствие хитрости и, таким образом, склонны объединяться с другими, более рассуждающими горгонами и Вильдлингами, или же полагаться исключительно на безошибочное чувство направления, которым они обладают, в отношении своей цели или добычи.

Самый опасный аспект егерей - их способность перемещаться от цели к цели без необходимости сбора информации или получения инструкций. Обычно «неназначенный» егерь получает каждую следующую цель, отслеживая закономерности в возрастающих энергиях Вивер и Вирма. Когда достигается определенная критическая масса, егерь «фиксируется» на источнике-нарушителе, сигнализируя об этом как о своем следующем «назначении». Эти целеустремленные воины затем неустанно следуют за этим источником, пока либо он не будет уничтожен, либо пока их внимание не потребует другой, более мощный источник энергии Вивер / Вирма.

Силы: (Обязательно) Почувствовать Триат *; (Предлагаемые) Бронированная шкура, Берсерк, Сопротивление стихиям, Природное оружие, Регенерация

Скверна: (Обязательно) Позывы; (Предлагаемые) Психоз

***Примечание:** Почувствовать Триат грабителя действует в несколько большей степени с одной точки зрения: когда грабитель использует силу, чтобы «приблизиться» к своей специально выбранной цели, сила никогда не перестает действовать и всегда будет вести его в правильном направлении. В промежутках между «заданиями» способность Почувствовать Триат егерей действует как обычно - до тех пор, пока грабитель не подберет новую цель по своему выбору.

Сангрил

Стерлинг Вудс говорит:

Мы с друзьями организовали небольшую операцию здесь, в Фениксе. Если вы понимаете, в этом городе движется очень много энергии и промышленности, и мы стремимся быть частью большей части, если не всего этого… в какой-то мере. Нет ни одного строительного проекта, тендера, запроса предложения, BAFO или переговоров по контракту, которые бы проходили в этом городе без того, чтобы мы не слышали об этом и обычно не вмешивались бы в это вскоре после этого. Во время одной из таких операций я впервые столкнулся с одним из этих странных ублюдков.

Проект касался того, что в противном случае было бы относительно небольшим субподрядом, установкой новых балок и манометров в лаборатории в ВотситКорп или как там называется эта нелепая фиктивная компания за пределами города. В любом случае, мы уже некоторое время знаем, что Пентекс творит хардкорное дерьмо в недрах этого здания, и мы искали путь внутрь. Когда мы впервые узнали о RFP, мы были по-настоящему удивлены - и ни капли не подозрительны - нашей кажущейся удачей. Но, видимо, какая-то марионетка Вирма действительно забыла сделать свою домашнюю работу, и наша маленькая одежда была как Флинн, прежде чем можно было сказать «сыр».

Итак, я был там, притворяясь, что проверяю старые датчики на Sub-2, а на самом деле искал секретный вход в Sub-3 - вы знаете, этаж, которого там быть не должно, согласно зарегистрированным ВотситКорп чертежам объекта. Когда я наконец нашел что-то (они спрятали дверь в паутину офисов за фальшивой алюминиевой опорой на одной из центральных вентиляционных шахт), я обнаружил, что кто-то опередил меня.

Какой-то парень, одетый во все смешное, со странным цветом волос и глаз, как раз заканчивал систематический обыск офисов нижнего уровня, в которые я только что наткнулась. Он стоял в конце параллельного коридора, на его лице были очки в проволочной оправе, а в руках он сжимал какую-то черную коробку. Я была так ошеломлена, увидев его (это?) стоя там, что я просто отключился на секунду. И в этот единственный миг « человек” повернулся и бесшумно исчез в коридоре.

Три секунды спустя, когда я, тяжело дыша, подошел к Т-образному пересечению двух коридоров, я посмотрел и не увидел абсолютно ничего в обоих направлениях. Я уже решил спрыгнуть с корабля к тому моменту, когда сработала сигнализация объекта, примерно десять секунд спустя.

Момминокеры

Тамала Машина силы говорит:

Честно говоря, я открыто признаю, что иметь один глаз - это облом. Некоторые люди начинают защищаться, заявляя о правах независимых инвалидов, или что у вас есть, но я помню, каково это-иметь два глаза. Так что, да, потеря одного из них действительно облом. Тем не менее, приятно знать, что есть некоторые вещи, для которых предпочтительнее иметь один глаз. Это не значит, что сама вещь всегда предпочтительнее, заметьте, просто наличие только одного глаза может привести вас туда в первую очередь. Вот это, например…

Ни для кого не секрет, что я не самая большая поклонница всего этого уличного дерьма, кемпинга, голода, холода и всего такого, и меня не раз вызывали на это. Я просто чувствую, что делаю больше добра матери в городе, понимаешь? Ну, как бы то ни было, мы какое-то время были за пределами города по делам, и поскольку я не помешана на выживании, никто в моей стае не был по-настоящему удивлен, когда я встала из своего так называемого спального мешка и пошла прогуляться. Дымящийся Джо, Рагабаш, на которого мы полагаемся, уже провел хорошую разведку местности и не получил ни малейшего знака Вирма, так что мы решили, что это довольно безопасно. Поэтому, когда я встала и немного покурила, моя стая отпустила меня одну.

Да, избавьте меня от вздыбленной шерсти. Я знаю, что это было глупо, и я уже получила порицание. Дайте мне закончить, ладно?

Так что в конце концов я побрела в сторону проторенной дороги, а не прочь от нее — как я уже сказала, это моя природа. Немного дальше

Сангрил

Сангрил - самая странная из горгон. Они всегда экзогенетичны и всегда создаются с определенной целью. Они кажутся созданием духа Вильда с более высоким уровнем «разумности» (или, по крайней мере, способом рассуждений, более близким к тому, что используют люди), поскольку они рождаются с определенной задачей и (обычно) необходимыми средствами. для выполнения этой задачи. Задания сангрилов часто кажутся загадочными и даже нелогичными: некоторых отправляют выполнять одну задачу, требующую минимум времени и энергии, в то время как другим ставятся широкие, долгосрочные цели, на достижение которых могут уйти месяцы или даже годы. Само их существование связано с духовным миром, гораздо больше, чем другие горгоны. Они часто уходят в Умбру с большей легкостью, чем их братья и сестры по плоти, и редко остаются на Теллуриане надолго после завершения выбранного ими квеста.

Силы: (Требуется) Смена кожи, Духовные узы, Чутье Триата; (Предлагаемые) Переход в Умбру, Разрыв Вуали

Скверна: (Предлагаемые) Исчезновение, Позывы

по дороге, туда, откуда мы пришли, я остановилась, чтобы просто прислушаться к ночи. Примерно в это время я почувствовала что-то странное в ветре и смогла слабо расслышать что-то, идущее из соседнего леса, немного в стороне от тропинки, судя по звуку. Я позвала Гайю, чтобы она защитила меня от любопытных глаз, на всякий случай обернула лицо шарфом и медленно пошла в лес на звуки.

Через минуту или две из темноты передо мной начал появляться тусклый свет. Это мог быть свет фонаря или какой-нибудь палатки, но с того места, где я стояла, трудно было сказать одним глазом. Подойдя ближе, я начала различать детали. Впереди была поляна: ярко-желтая палатка, красно-белый холодильник на земле снаружи, зеленый пикап сзади. Свет исходил от небольшого костра. Казалось, что-то было рядом с ним, загораживая часть света от моего искаженного зрения, но я не могла полностью разобрать это. Поэтому я подошла ближе. (Послушайте, я была довольно уверенной в своей способности оставаться скрытым в этот момент, поэтому я не очень волновалась. И я достаточно большая девочка, чтобы не кричать, если увижу что-то смешное.)

Ну... да. Я подошла достаточно близко, и то, что я увидела, заставило мою кожу покрыться мурашками. Там, сгорбившись у костра, сидел невысокий седой парень. На нем не было ни единого стежка одежды, и у него была эта большая луковичная голова и множество узловатых групп мышц во всех неправильных местах. Но это была всего лишь короткая маленькая вещица, и... ну, в общем, она не напоминала мне ничего так сильно, как гротескно искаженного ребенка. И все же я не могла разглядеть его лица. Он сгрудился у костра, пристально глядя на вход в палатку.

Пока я смотрела, полог палатки открылся, и оттуда вышел белобрысый серфингист, без рубашки и дующий в руки. Он огляделся на мгновение, но, казалось, не заметил скрюченного маленького серого говнюка, стоящего всего в пяти футах от него, и направился прямо к пикапу. Излишне говорить, что я начала думать о том, почему он не видел эту штуку, если я могла. Именно тогда я заметила его костер: он не был в яме, был весь неряшливо сложен, и даже малейший ветерок, вероятно, осветил бы лес. Примерно в то же время я все поняла.

Существо ждало, чтобы увидеть, что собирается делать человек.

Итак, серфер возвращается с охапкой хвороста и бросает большую его часть прямо на костер. Бум. Огонь становится намного боль-

ше, и я становлюсь немного напряженной. Но серфер выглядит довольным собой и запрыгивает обратно в свою палатку. Теперь эта тварь — вот когда она встает. Крошечное существо, не больше четырех футов ростом. Но с этим тихим рывком он прыгает через поляну, приземляясь прямо перед входом в палатку. Он тянется к своей шее, достает то, что я готова поклясться, было тонкой, зловещей проволокой, и продолжает закреплять ее вокруг двух входных створок палатки. Запереть парня.

А потом существо повернулось, и я увидела его лицо. Дерьмо. Вместо губ у него были две черные линии, каждая из которых изгибалась вверх в грубой карикатуре на улыбку, и длинный острый нос. Большие, болезненно выглядящие зеленые глаза, сидящие в этих больших темных глазницах, и эти водянистые слезы, бегущие по его лицу. Странный маленький ублюдок наклонился вперед, в огонь, и вышел с горстью дымящихся углей, все еще очень сильно горящих. Он фыркнул и одной рукой стянул с шеи еще один кусок веревки. Он отмерил линию из черного материала, поместив один конец у входа в палатку. Другой он поместил в середину костра, где тот сразу же загорелся. И как в каком-то мультфильме, огонь побежал по веревке к палатке.

Палатка загорелась. Парень внутри начинает паниковать, царапая полог палатки. Он начинает пытаться выкорчевать весь этот беспорядок, но почему-то не может этого сделать: это похоже на то, что палатка была прибита в три раза сильнее. И я понимаю, что палатка устроена лучше, чем то, что я увидела сначала, и нет никакого способа, чтобы этот серфер-парень вышел без серьезных ожогов, кроме как мертвым.

А что делает маленький серый ублюдок? Он смотрит туда, где я сижу, прикладывает палец к губам и “шикает” на меня.

Клянусь, на этой твари не было ни следа вирмовой заразы. Он определенно не делал ничего в стиле Вивер, и если он был одним из сынов Гайи, то я Пэм Гриер. Так что я думаю, что он, должно быть, был Горгоной, и если кто-нибудь может сказать мне, какого хрена он там делал и почему, черт возьми, он это делал, я была бы очень признательна.

Работая с горгонами

Аметист Лечащая крыло снова возвращается к повествованию:

Я благодарю тех из нас, кто поделился своими историями. Хотя я не узнаю всех горгон, о которых вы говорили, я вижу прикосновение Вильда в каждой истории. Думаю, все мы.

Вам всем тоже очень повезло. Никого из вас не заставляли вступать в бой с встреченными вами горгонами. В таком столкновении не может быть настоящего победителя: если победит Гару, уже проигравший Вильд потеряет другого защитника, возможно, даже свою часть, но если победит горгона, Гайя потеряет еще больше своих и без того слишком немногих чемпионов.

Томминокеры

Эти горгоны взаимодействуют почти исключительно с людьми и со временем появились (в различных обличьях) в фольклоре многих племенных культур. В разное время их называли «гремлинами», «хобгоблинами» или «призраками», и их даже принимали за фей, с которыми они любят составлять странную компанию. Они всегда экзогенные и лишь смутно сформированы человеком.

Томминокеры разработали очень странную и особую обязанность для горгоны: сохранять дикую природу (и Вильд) живыми и свежими в сердцах и умах детей Теллуриана. Эти горгоны вселяют страх и уважение к Вильду во всем, что они делают. Они воспитывают страх перед неизвестным и радуются, когда люди начинают больше беспокоиться о «непредсказуемом» происшествии. Хотя их ниша настолько специализирована, что они являются самыми редкими породами горгон, они, безусловно, являются одними из самых самобытных.

Силы: (Обязательно) Невидимость; (Предлагаемые) Рассеивание, Ужас, Регенерация

Скверны: (Обязательно) позывы; (Предлагаемые) Психологическое расстройство, Отражение духа

Естественно, очень трудно распознать горгону в том, что пора формулировать какую-либо стратегию. Мне больно признавать, что слишком вероятно, что многие горгоны погибли от когтей нам подобных из-за полного невежества. Но если вы можете, я прошу вас сначала понаблюдать, если это вообще возможно. Не атакуйте, если он не атакует первым. Помогите ему, если ваши цели вообще схожи. Горгоны - знак надежды, знак того, что у Вильда все еще есть шанс.

Но они, конечно, тоже потенциальная угроза.

Что еще я могу сказать?

Горгоны действительно разнообразны

Фоморы - образец разнообразия, но они ничто по сравнению с горгонами. Любое существо, которое черпает силу из самого ядра возможности, является потенциально опасным противником (во всех смыслах) в любой оценке - или, по крайней мере, должно им быть. Я видела горгону вблизи, и по сравнению с этим мой опыт общения со тварями Вирма казался предсказуемым и «безопасным». С горгонами вы не можете точно знать, что они будут делать, и даже если это будет иметь для вас какой-то смысл.

Горгоны не были и никогда не будут людьми

Что касается фоморов, некоторые более… оптимистичные Гару считают, что вы часто може-

те “прорваться” к человеческой жертве, которая лежит под удавкой, которую Вивер сжал вокруг своей души. С Горгонами гораздо меньше шансов прорваться, и этот факт больше, чем что-либо другое, делает их ужасными противниками. У них нет морали, с которой могли бы общаться гомиды. Они находятся за пределами животного разума, который понимает люпус. Мы узнали от фомори, как легко быть застигнутым врасплох вещью, которая выглядит приятно знакомой и безвредной. Но Горгоны становятся все более и более универсальными, даже становясь способными унести человеческую внешность на время. Это может быть опасно вводящим в заблуждение.

Горгоны не друзья и не враги

На первый взгляд, многие горгоны имеют много общего с фоморами. Они голодают, они убивают, они напрасно разрывают семьи и имущество и так далее. И в этом у них много общего с нами. Но вы не можете сказать с помощью горгоны, какой непонятной цели она служит, и даже если горгона служит ей вообще. Возможность того, что их действия полностью произвольны, - вот что пугает большинство из нас в отношении Вильда и должно пугать нас в отношении детей Вильда. И в большей степени, чем с фоморами, опасно пытаться проникнуть в разум горгоны или думать, что вы можете разгадать ее мотивы и цель. Скорее всего, вы не сможете. Они почти полностью чужды нам как в мыслях, так и в делах. Поймите, что если вы видите, что горгона делает что-то «хорошее» (в отличие от «злого»), это полное совпадение в великой схеме и не должно восприниматься как индикатор того, что эта странная вещь когда-либо повторит такое поведение. или что он даже отдаленно понимает то, что мы бы назвали относительной моралью его действий.

Заключение

Так. Я сказала гораздо больше, чем планировала, и надеюсь, что по крайней мере принесла немного больше понимания некоторым из вас. Прошу прощения за то, что отвлекаю на этот спор так долго, как я; но я чувствую, что, возможно, оно того стоит. Если мы хотим защитить Вильд, мы должны понять его как можно лучше, чтобы не нанести ему вреда, защищаясь от его рефлексивных защитных механизмов. Ищите его детей. Помогите им, если можете. Они - живая надежда на восстановление Равновесия - и, таким образом, они - дополнительная надежда на спасение Матери.

Сотворяя горгон

Независимо от того, контролируется ли горгона игроком или Рассказчиком, необходимо учитывать ряд факторов, чтобы один из них стал постоянным элементом вашей игры:

- Что это за горгона? Во-первых, горгона - одержимая горгона или экзогенетическая? В любом случае, если горгона предназначена для использования игроком, ей, скорее всего, следует приобрести способность Смена Обликов (см. Приложение), хотя, возможно, по сниженной цене, в зависимости от допуска и / или предпочтений Рассказчика. После этого определитесь с остальными деталями дополнений. Неужели горгона возникла в результате объединения сил дерева с вильдлингом? Очень важно понять историю горгоны, поскольку история, цель и личность часто неразрывно связаны.
- Что делает горгону подходящим союзником или антагонистом? В зависимости от того, какую игру вы играете, роль персонажа-горгоны или персонажей может варьироваться, от краткого загадочного предзнаменования до самых крупных и центральных персонажей истории. Вам нужно решить, что, почему и насколько горгоны будут взаимодействовать с персонажами других ваших игроков. В случае типичных игр с оборотнями ваша горгона может играть роль случайной когорты, часто удваиваясь как временный антагонист, в зависимости от целей и задач всех участников. Если горгона будет давним союзником стаи или группы (в основном подходит, только если большая часть стаи посвящена защите Вильда, например, смешанная стая Черных Фурий и Красных Когтей), вам необходимо чтобы решить, почему и знают ли все участники полную историю своего нового союзника. В случае игр с горгонами это становится чем-то вроде спора, но все же стоит проанализировать, какие уникальные таланты и навыки каждый персонаж привнесет в группу.
- Какие виды ресурсов может использовать горгона? Что, помимо типичного набора сил, скверны и способностей, есть в распоряжении горгоны? Есть ли у него какой-то духовный покровитель? Если ему удастся провести время в качестве «фальшивого человека», удалось ли ему приобрести какие-то истинные активы в мире смертных? Возможно, горгона привлекла в свои дела союзников или контактов. Хотя маловероятно, что какие-либо горгоны когда-либо действительно станут частью общества, вполне разумно предположить, что человек, обладающий надлежащей силой и интеллектом, сможет максимально использовать свое время и энергию на Земле.

Играя за горгону

Играть за горгону - зрелище более сложное и запутанное, чем может показаться на первый взгляд. Даже если кто-то решит играть за одну из наиболее «целенаправленных» пород горгон, все же есть некоторые соображения, которые необходимо учитывать. Прежде всего, это безумие. Во многих отношениях, чтобы по-настоящему отыграть роль слуги Вильда, нужно воплотить, казалось бы, бессмысленный и лишенный шаблонов стиль Вильда. Сложная задача, учитывая тенден-

цию большинства игр работать в соответствии с параметрами повествования.

Поэтому необходимо достичь хрупкого баланса. Игрок должен найти хорошую «обработку» для своего персонажа, способ проникнуть в разум такого существа и отыграть то, что он видит в нем, не позволяя явному безумию парадигмы подавить то, как его персонаж может и/или должен действовать. Будьте пришельцами, загадочными, знакомыми и прямыми. Будьте жестокими и нежными. Будьте противоречивыми, а затем удивительно последовательными. Не будьте глупыми, бесполезными или дураками: не играйте своего персонажа для смеха или для дешевых уловок для привлечения внимания.

Дайте ему крутиться. Вы удивитесь, насколько это может быть сложно.

Горгоны и автономия

В отличие от других одержимых персонажей, горгоны, казалось бы, не имеют значительной склонности к развитию своей автономии. В конце концов, сколько «свободы» может (или могло бы) действительно хотеть или нуждаться одержимое растение? В этом свете мы видим, как некоторые горгоны могут стать могущественными за такое короткое время - они не боятся отказаться от своей автономии в обмен на власть.

Однако странная вещь происходит, когда дух - любой дух - соединяется с существом этого мира. Дихотомия духа и носителя, та же самая, что существует в фоморе, столь же полно развивается во всех персонажах горгонах. Даже в случае одержимых животных или растений повышенный интеллект, который приходит с проникновением духа, также увеличивает потенциал потребностей и желаний, которых никогда раньше не было и даже не понимали. Собака, которая становится горгоной, может внезапно обнаружить, что понимает гораздо больше окружающего и внутреннего мира, и может в конечном итоге по той или иной причине возмутиться присутствием своего арендатора. В конце концов, сводящих с ума мыслей Дикого дракона более чем достаточно, чтобы лишить терпение любого мыслящего существа, каким бы простым оно ни было. И компромисс заключается в том, что чем выше рейтинг автономии горгоны, тем больше независимости ей разрешается и тем тише становятся требования Вильда.

Таким образом, все персонажи-горгоны, будь они одержимы или экзогенетичны, начинают с нормального рейтинга автономности. В случае экзогенетических горгон битва за автономию представляет интерес. По мере того, как они растут в автономии, они не начинают подавлять духовную «сторону» самих себя, а становятся все более и более способными мыслить и действовать в несколько меньшей степени, чем чистейший Вильд. В то время как лужешлеп с рейтингом автономности 2 действует более или менее по прихоти своих Позывов и своего инстинкта, у человека с автономией 9 больше места для движения, дыхания и наслаждения жизнью. Ему не обязательно все время подчиняться своим внезапным хаотическим мыслям, и он может действовать в большей степени в соответствии с той личностью, которую он развил с течением времени.

В конечном счете, битва за автономию может закончиться только одним из двух способов для экзогенетической горгоны: если он поднимет свою автономию до 10 (и получит разрешение Рассказчика), он может полностью освободиться от материального мира, вернувшись «домой» в Умбру на столько, на сколько он пожелает. Его воля теперь принадлежит ему. С другой стороны, он может обратиться к самому Вильду (или, возможно, к его могущественному духовному служителю) о свободе. Экзогенетическая горгона утверждает, что без Вильда у нее не было бы жизни, но она умоляет свою мать дать ей шанс на истинную независимость, свободу жить и поступать так, как она хочет. Хотя такая просьба случается редко (это равносильно отказу от всего знакомого в жизни, просто ради возможности получить что-то неизвестное), на самом деле она чаще всего предоставляется, когда приходит. Однако экзогенная горгона ни в коем случае не может «изгнать» духовную сторону себя. Это фундаментальная часть его существа, сейчас и навсегда.

У одержимых горгон есть разные возможности. Если наша одержимая собака, например, когда-либо достигнет автономности 10, она может (опять же, с разрешения Рассказчика) выбрать, чтобы его духовная сторона находилась в состоянии «покоя». Это приводит к отключению сводящих с ума мыслей и импульсов до такой степени, что независимые мысли и чувства полностью доминируют. Опять же, фактическое изгнание духа возможно только через вмешательство извне, и в маловероятном случае, если такое вмешательство окажется успешным, конечным результатом будет возвращение горгоны в свое естественное состояние. В случае нашей собачьей горгоны персонаж снова станет обычной собакой, хотя он может (по усмотрению Рассказчика) сохранить некоторые преимущества своего времени в качестве горгоны, такие как его развитый интеллект и даже некоторые из более удобных силы, которым он научился.

BRIAN SPENCER '02

Глава 4: Духи Земли

...в силу чего трудно понять, была ли она человеку доброй матерью или злой мачехой,..
Плиний Старший, Естественная История

Вступление

Приветствую всех, кто читает эти слова. Меня зовут Тара Сомерсби, и мне сказали, что я главный авторитет в мире по загадочным существам, известным как Ками. Если это так, то это печальное положение вещей, поскольку я действительно совсем мало знаю об этих чудесных созданиях. При поддержке одной из моих сестер по племени - и, возможно, к гневу моих старших, когда они узнают, что я сделала, - я рискую изложить свои знания на бумаге. Некоторые из моих старейших утверждают, что изложение знаний на бумагу наделяет Вивер силой и сдвигает баланс дальше, но, честно говоря, я считаю, что риск стоит реальной награды - что знания наших союзников могут достичь большего, наставляя больше Гару так что они могут больше служить Гайе и Ее детям. Ниже приводится письменный отчет обо всем, что я обнаружила за последние сорок лет. Я надеюсь, что кому-то это пригодится.

Помимо моего собственного опыта и опыта различных Гару, которых я встречала, я собрала информацию о Ками из двух основных источников. Первый из них - это легенды и предания азиатских фера, которые сохранили достаточно хорошие записи о созданных из плоти духах Гайи, которые время от времени влияют на их действия. Конечно, это правда, что Дворы Зверей рассматривают духовный мир иначе, чем западные Гару, и, следовательно, многое из того, что они отвергают как мифы и легенды, на самом деле может иметь некоторую правду (и наоборот). Таким образом, мы должны проявлять осторожность, рассматривая Ками через призму востока. Как бы то ни было, но есть причина, по которой это слово просочилось в японский язык, и мифы и легенды Востока могут оказаться весьма полезными при попытке определить природу и деятельность «фоморов» Матери Земли.

Второй источник информации для моих исследований исходит от Мигеля Гутьерреса, Теневого владыки, действующего в северных районах Мексики и вокруг них. Его собственные исследования были сосредоточены на вымершей расе Фера, известной как Камазотцы, которая в некоторых легендах (названных некоторыми старейшинами еретиками) имела более тесные связи с Гайей, чем любой другой вид Фера. Если Гару можно сравнить с когтями и зубами Гайи, а Моколе - с ее памятью, а Коракс - с ее глазами и ушами, то Камазотцев лучше всего рассматривать как ее голос. Некоторые говорят, что они знали о духовных вопросах больше, чем какие-либо другие существа в мире, а некоторые

обладали присутствием разума, чтобы передать свои знания тем, кто не входит в их число, прежде чем они умрут до последнего. Мигель исследовал это знание и передал мне то немногое, что узнал о Ками. Я попытаюсь систематизировать и связать эту информацию здесь, чтобы другие Гару могли понять, что эти уникальные существа могут предложить нам.

Пробуждение

Прежде чем мы слишком увлечемся, было бы полезно определить, что же такое Ками. Это слово появляется не только в нашем собственном языке, но и в японском фольклоре, который сам происходит от старой синтоистской религии, распространенной в Японии до появления различных разновидностей буддизма, а затем и христианства. В смертном смысле слово «ками» относится к духам, обитающим во всем. Связь с физическим объектом важна: Синто-ками не были просто призраками или даже тем, кого мы, Гару, назвали бы Натурами. Скорее, это были духи, присутствующие во всех физических объектах, от гор до козлов и картонных коробок, и, согласно доктрине синтоизма, они заслуживали почтения и уважения. Да, даже коробки.

Такой образ мышления вряд ли чужд большинству Гару, поскольку мы прекрасно знаем, что духи природы обитают во всех физических объектах, будь то живые или неживые. Однако важно отметить, что существа, которых мы называем Ками, отличаются от синтоистской концепции этого термина во многих важных отношениях. Начнем с того, что Ками - это не просто коробки с пробужденными духами. Такое существо - просто пробужденный ящик, а не Ками. Ками становится Ками, когда дух выходит за рамки простого пробуждения. Он должен выйти за рамки этого простого состояния и фундаментальным образом изменить форму и функцию своего хозяина. Поступая так, он обретает способность проявлять определенные силы, которые можно уподобить дарам Гару, и я исследую их более подробно в следующих отрывках.

Связанные плотью

В отличие от дронов и фоморов, Ками почти всегда являются пробужденными духами. Хотя у них есть форма носителя, духи не столько обладают телом, сколько трансформируют тело, которое они уже занимают. Таким образом, в то время как духи Бэйна, Вивер и даже горгоны должны сражаться со своими хозяевами за контроль над телом, пробужденные духи, занимающие Ками, являются исключительно независимыми сущностями. Ками - это проявление прикосновения Самой Матери - хотя они и редки и чудесны, разве удивительно, что мы их уважаем, а не оскорбляем?

Важным результатом фундаментальной природы Ками является тот факт, что они не существовали до трансформации своего хозяина. В случае фоморов, например, дух, владеющий носителем, является независимой сущностью до процесса трансформации и фактически может покинуть тело носителя в любое время. Это не так с Ками. Дух, оживляющий ками, является отражением предмета или существа в Умбре и не существует отдельно от своего хозяина. Таким образом, Ками не столько созданы, сколько рождаются, когда Гайя формирует форму духа носителя в разумное существо, которое преобразует сущность носителя в продолжение воли Гайи.

Ками с одержимыми телами могут быть животные, люди, растения и даже пробужденные участки земли. Есть старые сказки о целых горах, которые пробудились и наделены силой Гайи - все еще есть места, нетронутые людьми, которые могут похвастаться такими великими Ками. Я надеюсь, что это так.

Самыми редкими являются ками, которые возникают из матери в полностью сформированном виде - у них нет истинного носителя как такового, они скорее формируют свое тело из окружающей материи по мере необходимости. Такие Ками находятся на полпути между слиянием духа и плоти, которое олицетворяет горгон, и материализованным духом, обретшим плоть. Я не знаю, играют ли такие Ками хотя бы по биологическим правилам хозяев, на которых они похожи: нужно ли им есть или пить, стареют ли они? Я не могу сказать.

Ками и Пасторали

Из-за их общего сходства многие Гару предполагают, что Ками и Пасторали как-то связаны. В конце концов, оба представляют собой тематические элементы олицетворения Гайи, и оба выполняют задачи, которые внешне похожи. Однако важное различие между Ками и Пасторалями заключается в том, что Пастораль полностью является духом и обычно проживает в Умбре, в то время как Ками - это материальные объекты, в которых обитают пробужденные в них духи. Хотя внешне они очень похожи, Ками и Пастораль на самом деле не имеют никаких других связей, кроме их общего служения Гайе, и, как правило, находят друг друга немного странным.

Поведение

Ками действуют в первую очередь, чтобы защитить себя и выполнить любую задачу, которую, по их мнению, перед ними поставила Гайя. Это может означать защиту определенного участка земли (особенно, если ками являются частью земли), но это также может включать в себя помощь процессу жизни в любом количестве способов. Ками прерии, например, предпримет действия, чтобы защитить открытый участок дикой природы, но также будет пытаться ограничить проникновение агентов Вивер или Вирма в такие области. Точно так же бизон Ками будет защищать свое стадо от людей и вирмов, но также будет защищать землю, на которой он обитает. Независимо от формы

ками, его обязанности, как правило, включают некоторую степень защиты как земли, так и живых.

Хотя ками в конечном итоге посвящены защите жизненного процесса в той или иной форме, они не обязательно озабочены живыми существами как таковыми: скорее, их больше всего беспокоит правильное функционирование цикла Гайи. Это означает, что Ками полностью готов убивать для достижения своих целей, и что его цели могут даже включать смерть живых существ. Я слышала, что ками на севере Соединенных Штатов, например, был весьма обеспокоен ростом популяций оленей в последние годы и стал убивать значительное их количество каждую осень, чтобы целые популяции оленей не страдали в особенно суровые зимы. Хотя такие крайние методы могут показаться суровыми, они представляют собой способ Гайи поддерживать баланс между живыми, чтобы процесс жизни мог продолжаться, даже если люди должны умереть.

Служение матери

В то время как фоморы - это сосуды для эгоистичных Бэйнов, а Дроны - это, по сути, автоматы, выполняющие приказы Вивер, Ками, как правило, довольно независимы. Они также имеют тенденцию быть довольно необычными проявлениями воли Гайи, поскольку изначально не являются свободными духами. Ками, принимающий форму слона, будет полностью отличаться от Ками, принимающего форму дуба, и оба они также будут полностью отличаться от того, кто становится голосом высокотравной прерии. Как и сама жизнь, ряды Ками наполнены бесконечным разнообразием и принимают любую форму, которую только может вообразить.

Учитывая их уникальность, неудивительно, что Ками довольно независимы. Гайя дает своим детям осознание и позволяет им выполнять ее работу так, как они считают нужным. Таким образом, большинство Ками даже не подозревают о существовании других Ками, и у них нет настоящего общества, о котором можно было бы говорить. Они просто выполняют свою работу с фанатизмом, которым восхищается Дрон, набрасываясь на тех, кто развращает мир вокруг них, и скрываясь от тех, кто причиняет им боль.

Ками редко бывают организованными существами. Они не проникают в организации своих врагов, и у них не часто есть долгосрочные планы или цели. Они похожи на Вильда, и делают свою работу и живут своей жизнью здесь и сейчас. Потерянный щенок или нуждающаяся семья могут привлечь их внимание, но долгосрочные цели коррумпированных корпораций для них совершенно недоступны. Однако, как это ни парадоксально, многие из них очень стары и проявляют огромное терпение в достижении своих целей. Однако это не означает, что указанные цели более сложные или далеко идущие, чем цели любого другого ками; отнюдь не. Это просто означает, что они будут продолжать бороться за свою цель, даже если для ее достижения потребуется столетие или больше. Это работа Гайи. Долго или коротко - это все, что имеет значение.

Тело и разум

После того, как тело носителя превратилось в ками, оно уже никогда не сможет вернуться в свое прежнее состояние. Хозяин и дух не могут быть разделены больше, чем тело и разум человека. Это заставляет Ками быть немного более осторожными в своем поведении, чем дроны, фомори или горгоны. Они осознают тот факт, что они не просто катаются в каком-то сосуде - тела, которыми они обладают, принадлежат им, и они не могут просто уйти, если тело перестает функционировать. Неудивительно, что Ками часто пугливы по отношению к другим духовным существам и боятся более смертоносных существ, таких как мы, другие Фера или более могущественные духи. В сочетании с их редкостью это очень затрудняет их поиск, и поэтому большинство Гару даже не подозревают об их существовании. Если вы наткнетесь на одного из них, вы должны подойти к нему с большой осторожностью. Эти существа уникальны и невероятно ценны, и мы должны приложить все усилия, чтобы построить хорошие отношения с теми немногими, с которыми мы сталкиваемся.

Гейс

Одна из фундаментальных истин духовного мира состоит в том, что всему есть цена. Даже величайшие духи обязаны вести себя в соответствии со своей целью: Вирм не может творить, Вильд не может Именовать, Вивер не может добиваться изменений. Даже Ками связаны этим принципом. Взамен на проницательность и силу, которые они получают, они должны соблюдать установленные для них правила.

Мы можем никогда не понять точную природу долга ками: они не обсуждают такие вопросы с посторонними, даже с Гару, и могут даже не знать подробностей сами. Но становится очевидным, что каждый ками работает в соответствии с одним из старейших духовных пактов - гейсом. Подобно тому, как мы берем на себя запреты, указывают нам наши тотемы, чтобы доказать, что достойны даров, дарованных им, Ками принимают эти табу в качестве платы за прямые благословения самой Гайи. Они должны действовать в соответствии с этими запретами, иначе потеряют некоторую милость. И так же, как и в наших отношениях с нашими тотемами, цена невелика.

Носители

Как я уже упоминала, отдельные духи не выбирают тела носители для Ками; скорее, сама Гайя выбирает их, часто по причинам, известным только ей. Поскольку каждый ками уникален, из этого следует, что огромное количество тел носителей подходят для трансформации, и в следующих отрывках я попытаюсь изложить некоторые общие рекомендации относительно того, какие типы людей выбираются, и почему и что происходит при результат.

Носители животные и растения

Носителя растения и животные - самые распространенные формы Ками, поскольку они

многочисленны по всему миру и относительно не запятнаны прикосновением Вивер или Вирма. У растений и животных, выбранных голосом Гайи, нет определенного образца: иногда она выбирает могучего слона, а иногда - скудного бурундука. Форма Ками на самом деле не имеет значения, поскольку Гайя, а не их физические тела, наделяет силой, которой они обладают.

Гару - это Ками?

Именно в этот момент обсуждения многие Гару спрашивают меня, не являемся ли мы сами собой Ками, рожденными от плоти. В конце концов, мы духи, ставшие плотью, и мы здесь с очень конкретной целью: защитить Гайю от человечества и оттеснить Змея, который угрожает поглотить Ее. Разве не имеет смысла считать нас Ками?

По правде говоря, я не знаю, как ответить на этот вопрос. С одной стороны, Ками по определению уникальны и специально созданы Гайей по очень конкретным причинам. В этом смысле не похоже, что Гару или Фера могли быть кем-то вроде Ками. Но с другой стороны, некоторые говорят, что мы - порождение духов, спаривающихся с волками и людьми. Наши прародители - Фенрис, Уктена, Грифон и даже сама великая Гайя - могут, пожалуй, считаться рожденными от плоти Ками, так что можно действительно сказать, что мы - дети Ками. Однако я бы сказала, что мы, скорее всего, слишком далеки от источника, если хотите, чтобы на законных основаниях называть самих себя Ками.

- Тара Сомерсби

Знаешь, когда-то мне объяснили, что мы, Гару, являемся одновременно духом и плотью, а не какой-то генетической случайностью, и что мы были созданы Гайей давным-давно, я подумал, что это было довольно необычно. И когда я услышал о фоморах, я начал задаваться вопросом, были ли они одним и тем же. Но в первый раз, когда я увидел, как Бэйн покидает мертвого фомора, я понял, что мы не совсем то же самое. Вы не видите, чтобы дух оборотня оставил одного из наших падших. Как вы, наверное, уже убедились, черт подери.

Но знаете ли, у нас есть духи-предки. И некоторые из нас могут связываться с нашими собственными предками, направляя их таким же образом, как Бэйн осуществляет контроль над своим хозяином. И из того, что я слышал, Гайя доверяет Ее Ками делать свои собственные дела и выносить собственные суждения - точно так же, как мы. Так что это заставляет задуматься.

Вы спросите меня, я думаю, что когда-то мы были Ками. Я думаю, что мы были самыми успешными ками за всю историю, и что мы начали так хорошо размножаться, что в конечном итоге мы стали самими собой; Ками, которые могут воспроизводиться сами по себе, даже если это не всегда надежно.

Но ... не говори никому, что я тебе сказал. Однажды я рассказал это старейшине Фианны, и, ну, вот. Хочешь увидеть шрам? Нет? Ага, не подумал.

- Корбин Риджуокер

Все растения и животные Ками наделены осознанием своего окружения, превосходящим большинство людей, и наделены частью силы Гайи и благоговением перед жизнью. Большинство из них способны общаться с людьми или, по крайней мере, с другими сверхъестественными существами. Они используют свои способности, чтобы давать советы тем людям, которые готовы их слушать, но большинство из них не желает говорить с Гару или другими Фера. Хотя они тоже дети Гайи, те из нас, кому дарован дар Ярости, слишком жестокие для большинства Ками, и поэтому большинство из нас не подозревают об их существовании. Однако, если Гару проявляет уважение и может убедить Ками в своих добрых намерениях, он может обнаружить, что Ками может стать могущественным союзником.

У всех Ками есть особые силы, данные им Гайей, которые они используют, чтобы выжить и помочь живому миру вокруг них. Некоторые из них описаны позже в этой работе, но список ни в коем случае не является исчерпывающим. Существует столько же различных способностей Ками, сколько существует Ками, и ни одну из них нельзя назвать более или менее типичной, чем любую другую.

Чубак

Тип Ками: Животное
Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 1.
Социальные атрибуты: Внешность 1, Манипулирование 3, Обаяние 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 4, Уклонение 4, Эмпатия 4, Красноречие 1, Первобытный инстинкты 5.
Навыки: Понимание зверей 5, Этикет 1, Лидерство 1, Скрытность 4, Выживание 5.
Познания: Загадки 3, Медицина 5, Оккультизм 4
Гнозис: 9; **Сила воли:** 8

Силы: чувство сердца, долголетие (5), тихая речь, Дары духа: ласка матери, почувствовать дух, узы духа, шаг за грань, тонкое присутствие.

Гейс: неблагодарный

Внешний вид: Чубак, похоже, не что иное, как старая толстая чаквелла, как и многие другие подобные ящерицы, распространенные на юго-западе Соединенных Штатов. Его кожа в пятнах, смесь черного и коричневого, морщинистая и состаренная в типичном стиле чаквелл. Однако, в отличие от своих обычных сородичей, Чубак обладает взглядом древней мудрости с глазами, которые выглядят так, как будто они могут заглядывать в душу человека. Это недалеко от истины.

Советы по отыгрышу: Чубак стар, терпелив и совершенно не интересуется боевыми действиями. Он любит помогать людям и использует свои силы для лечения больных и борьбы

со сверхъестественными недугами, когда это возможно. Он любит нежиться на солнышке, наблюдать за людьми и животными и узнавать что-то новое. Однако он не терпит наглости; если кто-то злоупотребляет его помощью, он быстро убежит в места, которых они не могут найти.

История: Чубак существует в мире очень и очень давно. Первоначально он появился среди племен пуэбло на юго-западе, но с тех пор переместился дальше на восток и теперь бродит по частям Аризоны, Нью-Мексико, Колорадо и Юты. Он всегда стремится дать совет и помочь коренным народам этих регионов, и, хотя он опасается «пришельцев» (европейцев), он также иногда помогает им. Ни один из Гару, встретившихся с ним, не знает, в чем заключается миссия Гайи для него, если она действительно есть у него помимо исцеления других и предложения им духовного руководства. Он не очень откровенен по этому поводу; на вопросы отвечают взглядом, который как бы говорит: «О чем вы меня просите? Я просто ящерица!»

Раешак, Король слонов

Тип Ками: Животное
Физические атрибуты: Сила 11, Ловкость 2, Выносливость 7.
Социальные атрибуты: Внешность 2, Манипулирование 4, Обаяние 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 3, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Эмпатия 1, Красноречие 1, Запугивание 5, Первобытный инстинкт 4.
Навыки: Понимание зверей 5, Лидерство 4, Выживание 4.
Познания: Загадки 1, Медицина 2, Оккультизм 3
Гнозис: 6; **Сила воли:** 7

Силы: Контроль над животными (слоны), Громоздкость, Проклятие Гайи (страх), Неуязвимость, Долголетие (5), Природное оружие (бивни), Пронзающий взгляд, Узы духа, Шаг в сторону, Неестественная сила.

Гейс: гендерный запрет (мужчины)

Внешний вид: Раешак - огромный слон с большими бивнями, напоминающий длиннобивневых слонов, которые, как считается, вымерли в начале 20-го века. Как и многие Ками, он выглядит очень старым, а его серая кожа изношена даже сильнее, чем у большинства слонов. Его уши поцарапаны и порваны от многих битв, но в остальном он находится на пике здоровья, несмотря на свой преклонный возраст.

Советы по отыгрышу: Раешак яростно защищает свое стадо и, соответственно, все Слоновья кладбища (см. Ниже). Хотя он и мужчина, он ведет себя как матриарх стада слонов - он координирует действия мертвых, защищает их, когда это необходимо, и безжалостно отгоняет злоумышленников от слонов, которые отправляются на кладбище. Ему неинтересно разговаривать с другими живыми существами, будь то люди или сверхъестественные. Его слоны - его единственная забота, а его методы борьбы с угрозами никогда не бывают изощренными.

История: Хотя Слоновье кладбище существует столько же, сколько существуют слоны, Раешак - относительно новое дополнение к нему. Он был первым слоном, умершим там, и жил в мире многие тысячи лет. Но в последнее время на слонов начали активно охотиться ради их бивней, и слоны на кладбище начали обращать на это внимание. Раешак отправился в мир, чтобы исследовать это, и ужаснулся увиденному. Куда бы он ни посмотрел, слонов убивали из ружей, чаще всего европейцами и их союзниками, которых заботила только слоновая кость. Когда он вернулся на кладбище, Раешак умолял Гайю дать ему какие-то средства, чтобы разобраться с этими мясниками. Гайя снова сжалилась над слонами и вернула Раешака к жизни. Она также наделила его огромной силой, чтобы он мог быть достаточно сильным, чтобы защищать свое стадо столько, сколько он считал необходимым. Он приступил к этим обязанностям более века назад и не собирается останавливаться на достигнутом. Недавние попытки людей понять слонов, а не просто стрелять в них, успокоили его до некоторой степени, и он с меньшей вероятностью нападет на них сейчас, чем 20 лет назад. Только время покажет, сохранятся

ли эти счастливые обстоятельства.

Примечание: во многих отношениях Раешак является и духом во плоти, и животное носитель. Его происхождение твердо помещает его в последний лагерь, но его мотивы и процесс его рождения как ками имеют больше общего с духом, рожденным из плоти. Его классификация еще более усложняется тем фактом, что он постоянно привязан к Слоновьему кладбищу, что позволяет рассматривать его как продолжение этой земли и, следовательно, еще один тип Ками. В конце концов, вероятно, проще всего считать его уникальным человеком, который не поддается простой классификации.

Секвойя

Тип Ками: Растение
Физические атрибуты: Сила 15, Ловкость 1, Выносливость 12.
Социальные атрибуты: Внешность 1, Манипулирование 3, Харизма 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 5, Драка 2, Эмпатия 4, Запугивание 2, Инстинкты 3.
Навыки: Знание животных 3, Этикет 1, Выживание 5.
Знания: Загадки 5, Медицина 3, Оккультизм 4
Гнозис: 10; **Сила воли:** 10

Силы: Контроль над животными, Оживление себя, Власть над Землей, Проклятие Гайи (разрушает / заклинает технологию), Чувство сердца, Неуязвимость (5), Долголетие (5), Повелитель Земли, Присутствие маски, Анимация растений, Родство растений, Сезон Благословения (все), Безмолвная речь, Пробуждение духа, Дары духа (Звериная речь, Прикосновение матери), Чувство духа, Узы духа, Неестественная сила

Гейс: Связанный шепотом

Внешний вид: Секвойя - огромное дерево секвойи, произрастающее в Национальном лесу Секвой в Калифорнии. Ее главный ствол имеет сорок футов (12 м) в диаметре, и ее ветви такие же массивные, каждая размером с большое дерево. Это самое большое дерево секвойи за всю историю наблюдений, его высота составляет около 311 футов (94,7 м), и она является воплощением величия красного дерева.

Советы для отыгрыша: у Секвойи нет того, что вы бы назвали активным образом жизни. Фактически, она не брала на себя задачу открыто использовать свою силу более тысячи лет. Тем не менее, у нее есть большой интерес к окружающему миру, и она наблюдает за людьми, которые приходят к ней, с любопытством и трепетом. Ее ничто не удивляет, и она знает, что ее роща может выжить практически во всем, что люди захотят бросить в них - особенно с тех пор, как деревья теперь защищены человеческим законом. Тем не менее, может наступить время, когда она должна действовать. Хотя ее главная забота - ее роща, она необычна среди Ками тем, что ее мысли по другим вопросам довольно либеральны, и она готова помочь другим, если это будет способствовать интересам Гайи.

История: Секвойя достаточно взрослая, чтобы даже Моколе чувствовали себя молодыми. На самом деле она, возможно, самое древнее живое существо на планете. Она жила тысячи лет, когда люди впервые пришли в Калифорнию, а теперь, десять тысяч лет спустя, она видела, как прошла лишь часть ее жизни. Когда пришли люди, она наблюдала за ними. Некоторые занимались делами Вирма, и Оборотни имели дело с ними. Некоторые были жадными и эгоистичными, и их поглотила тьма времени. Некоторые, однако, были хорошими и чистыми, и именно их помнит Секвойя. Сегодня она наблюдает за новыми людьми, пришедшими на ее землю, и дает ощутить свое присутствие множеством способов. Большинство из них неприметны: люди, которые чувствуют ее влияние, даже не осознают источник своей удачи. Даже Гару и Фера немного озадачены, но некоторые знают правду. Однако они хранят молчание по этому поводу, поскольку понимают, что сила Секвойи максимальна, когда она может использовать ее тайком.

Духи, рожденные во плоти

Самыми целеустремленными из ками и, конечно же, самыми необычными являются так называемые “духи, рожденные во плоти”. Это духи разного рода, обычно элементали (но иногда и Пасторали), которых Гайя заставляет выполнять какую-то задачу, которую обычный Ками не может выполнить по той или иной причине. Они отличаются от большинства ками тем, что их проявление в материальном мире временно: как только они выполнили задачу, поставленную перед ними Гайей, они могут вернуться в Умбру, где они разделяются и продолжают заниматься своими делами. Хотя большинство таких задач довольно просты, некоторые из них могут занять довольно много времени, в результате чего Ками находится в физическом мире в течение многих лет.

Духи во плоти часто способны принимать человеческий облик и делают это, чтобы избежать нежелательного внимания, пока они выполняют свою работу. Они не общаются с другими духами, Гару, людьми или кем-либо еще, если могут этого избежать. Скорее, они одержимы своей одержимостью выполнением работы Гайи, поскольку ее завершение означает, что они могут вернуться в Умбру, к которой они принадлежат.

Несмотря на то, что они, пожалуй, самые распространенные из всех Ками, тем не менее, это те типы, с которыми Гару менее всего знаком. С ними также меньше всего сталкивается Гару, поскольку Гайя действует через своих смертных детей, когда

это возможно, и, следовательно, будет создавать рожденных во плоти только тогда, когда Гару и других Ками нет рядом, чтобы выполнять ее работу. Тем не менее, вполне возможно, что в работе рожденного во плоти по той или иной причине будет задействован Гару, а это значит, что Гару может понять, что они встретили Ками задолго до этого.

Белый волк (ледяной элементаль)

Тип ками: рожденный во плоти дух
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6.
Социальные атрибуты: Внешность 3, Манипулирование 3, Обаяние 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 3, Запугивание 4, Первобытный инстинкт 5.
Навыки: Понимание зверей 3, Скрытность 4, Выживание 5.
Знания: Загадки 3, Исследование 4, Медицина 1, Оккультизм 2
Ярость: 7; **Гнозис:** 8; **Сила воли:** 9

Силы: Контроль над животными, Берсерк, Проклятие Гайи, Родство Гару, Неуязвимость, Долголетие (5), Повелитель Земли, Пронзающий взгляд, Благословение сезона (Зима), Духовный дар (Язык зверей), Родство духа (ледяные элементали), Почувствовать духов, Духовные узы, Шаг за грань, Неприметное присутствие

Гейс: Молчание

Внешний вид: Изначально Белый Волк был ледяным элементалем. Однако, будучи связанным в образе волка, теперь он бродит по европейской Арктике в облике огромного чистого белого волка. Однако, в отличие от обычных волков, у Белого Волка ледяные голубые глаза, которые выдают его истинную природу. Он также излучает ауру угрозы, хотя это в основном для галочки; Несмотря на свою огромную силу, Белый Волк не склонен к насилию.

Советы для отыгрыша: Белый Волк - жестокий хищник, но по возможности старается избегать людей и Гару. Никто не знает, какова его цель: некоторые Гару предполагают, что он стремится защитить северные пределы мира от порчи Вирма, в то время как другие задаются вопросом, не предназначено ли ему быть духовным наставником для Гару, которые живут здесь. Конечно, это правда, что и Серебряные Клыки, и Потомки Фенрира получили пользу от присутствия Волка, даже если ни одно из племен не знает, как именно. Однако, независимо от его истинной миссии, люди и сверхъестественные существа севера обходят Белого Волка подальше, и все делают то, что он приказывает, всякий раз, когда он соизволит говорить.

История: Белый Волк всегда жил на севере Европы, хотя никогда открыто не заявлял о своем присутствии. Люди, живущие на его территории, знают, что он есть, но не думают о нем, пока он не появится. Это не часть мифов и легенд, или даже местных историй; это как секрет, который знают все, и о котором никто не говорит в вежливой беседе. Некоторые Гару думают, что Белый Волк является прародителем легендарной стаи Льда, дома Серебряных Клыков. Другие думают, что это мог быть истинный предок Вендиго, которые когда-то жили в Азии до того, как мигрировали в Новый Свет. Третьи задаются вопросом, может ли это быть воплощением Великого Фенриса, тотема Фенрисов. Никто не знает. Что они действительно знают, так это то, что это проявление воли Гайи и одно из самых чистых таких проявлений в мире. Таким образом, он несет в себе авторитет, с которым Гару никогда не сможет сравниться. У тех, кто оказывается в присутствии этого великого Ками, есть только один курс действий: послушание. Все, что меньше приглашает, вызывает гнев Гайи.

Ипчак (Натура)

Тип ками: рожденный во плоти дух
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 6.
Социальные атрибуты: Внешность 2, Манипулирование 4, Обаяние 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 8, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Уклонение 4, Красноречие 2, Первобытный Инстинкт 2, Хитрость 4.
Навыки: Понимание зверей 2, Этикет 1, Исполнение 3, Скрытность 4, Выживание 4.
Знания: Загадки 5, Расследования 2, Языки 5, Медицина 2, Оккультизм 3
Гнозис: 9; **Сила воли:** 7

Силы: Власть над Землей, Проклятие Гайи, Великая судьба*, Неуязвимость, Присутствие маски, Пронзающий взгляд, Анимация растений, Сдвиг кожи, Пробуждение духа, Дары духа (Обостренные чувства, Песня Великого Зверя), Чувство духа, Духовные связи, Шаг за грань

***Великая судьба:** Ипчак должен выполнить важную цель, и он получает некоторую помощь от духов Гайи всякий раз, когда эта цель находится в опасности. Мелкие чудеса случаются снова и снова, когда он оказывается в затруднительном положении. Из-за неточного характера этой силы, она недоступна для обычных покупок.

Гейс: Запрет на вопросы

Внешний вид: Ипчак выглядит как плащеносная ящерица. Или же он выглядит австралийским аборигеном. Чаще всего он вообще не появляется. Но когда он появляется, в нем всегда есть что-то дикое, примитивное и мистическое, тайная сила, которую, кажется, никто не понимает. Маги боятся его, Гару смущен им, и многие из самых могущественных мест Австралии поддерживаются им. Он излучает силу, но никто не знает, что именно он из себя представляет.

Советы для отыгрыша: Ипчак - загадка. Он нисколько не интересуется людьми, Гару или даже другими духами. Сама эта чуждость делает его чертовски нервирующим для других, которые не знают, как на него реагировать. Он довольно силен и знает это. Он выполняет свою задачу с неумолимым фанатизмом и игнорирует все, что не имеет прямого отношения к этой задаче. Однако, когда Время снов находится под угрозой, он преследует виновных с крайними предубеждениями. Он - гнев и печаль Гайи в данной форме, и с ним нельзя шутить.

История: Ипчак выполняет очень специфическую функцию в современной Австралии: восстанавливает Время снов. Хотя он кажется древним, на самом деле он находится в материальном мире очень короткое время. До своего пребывания в должности духа из плоти Ипчак был каким-то могущественным духом. По крайней мере, Джагглинг, и, возможно, даже второстепенная Инкарна. Детали не ясны, поскольку Ипчак не счел нужным говорить с кем-либо о своих обязанностях. Однако он заставляет нервничать австралийских Гару. Они задаются вопросом, не следует ли им возвращаться туда, откуда они пришли, и Ипчак, похоже, вполне доволен таким положением дел.

Человеческие носители

Хотя и не такие редкие, как живые земли, человеческие носители, как правило, довольно необычны для Ками. В то время как у животных есть духи, которые являются продолжением Умбры и, таким образом, особенно открыты для трансформации Гайей, у людей есть дискретные, независимые души, что делает их более склонными противостоять идее стать инструментами воли Гайи. Таким образом, она проявляет особую осторожность при выборе своих человеческих хозяев и никогда не заставляет их выполнять ее приказы против их воли.

Люди, выбранные для служения Гайе, - это те, кто очень хочет служить каким-либо образом. Неважно, что они хотят служить Гайе как таковой или даже признают ее, как это делаем мы. Служение Богу или какой-то другой идеал совершенно приемлемы для Ней, и большинство из них идентифицируют волю Гайи любым способом, который кажется им наиболее знакомым. Этого следовало ожидать. Обычно она выбирает носителей-людей из-за их способности легко сливаться с человеческим обществом, и поэтому важно, чтобы они идентифицировали и понимали Ее волю в человеческих терминах. Однако их желание служить в стороне, человеческие носители, как правило, гораздо более независимы, чем большинство других типов ками, и, следовательно, более склонны, чем большинство других, формировать привязанность к другим сверхъестественным существам. Присутствие в них независимого духа заставляет их чувствовать себя менее «созвучными» Гайе, чем другим Ками, и, таким образом, они с наибольшей вероятностью будут вносить независимый поворот в инструкции Гайи. Они также являются ками, которые, скорее всего, путешествуют по городам и населяют их, хотя даже они делают это крайне редко.

Большинство людей-носителей способны отправиться в Умбру и, возможно, встретят Гару или Феру в этом процессе. Они имеют тенденцию оставаться в человеческом облике большую часть времени, трансформируясь только тогда, когда они чувствуют необходимость избежать неприятной встречи или когда это немного облегчает взаимодействие с другими духами.

Тика

Тип ками: Человек-носитель
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.
Социальные атрибуты: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 4, Красноречие 1, Хитрость 2.
Навыки: Понимание зверей 5, Этикет 1, Лидерство 1.
Познания: Компьютер 1, Исследования 1, Языки 3, Медицина 3, Естественные науки 2
Гнозис: 5; **Сила воли:** 6

Силы: Контроль над животными (медведи и волки), аура спокойствия, чарующий голос, чувство сердца, благословения сезона (зима), родство с перевертышами (Гару), Духовный дар (Язык зверей, Ласка матери), Почувствовать духов, духовные узы.

Гейс: Запрет на вопросы

Внешний вид: Тика - симпатичная инуитская женщина, ей за сорок. У нее веселый нрав и приятная манера поведения, но окружающим она кажется немного странной и очень личной. Тем не менее, она обычно стремится помочь другим, когда появляется возможность, и она вносит свой вклад, чтобы помочь своему сообществу, когда это возможно.

Советы для отыгрыша: Тика много улыбается. Она дружелюбна, услужлива и иногда любопытна, но мало говорит о себе. Странные люди заставляют ее нервничать, но она со сверхъестественной точностью определяет друзей и врагов, а друзья безоговорочно доверяют ее суждениям. В основном она просто хочет, чтобы ее сообщество было безопасным и счастливым. Ей наплевать на борьбу с Вирмом (хотя она сделает все возможное, чтобы не допустить его в свое сообщество), но она поможет персонажам, которые в этом заинтересованы. Белые медведи любят ее. Волки ее тоже любят, но она их не так много видит. Они рассказывают ей, что происходит в нечеловеческом мире, и именно так она следит за тем, что задумал Гайя.

История: Тика родилась и выросла в пригороде Анкориджа, Аляска, где она проживает по сей день. Она росла, всегда желая помогать людям, и Гайя решила помочь ей в этом отношении, когда Тика полюбила ветеринарную медицину. Она работает техником в клинике для домашних животных, но в итоге помогает людям почти так же, как и животным. Она довольна своей жизнью, но временами чувствует, что не реализует свой потенциал. Из-за этого она следит за сверхъестественными событиями и делает все возможное, чтобы помочь чему-то, когда это в ее силах.

Нгамбе

Тип ками: Человек-носитель
Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.
Социальные атрибуты: Внешность 2, Манипуляция 4, Обаяние 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5
Таланты: Эмпатия 2, Экспрессия 4, Запугивание 2, Хитрость 3.
Навыки: Понимание зверей 3, Ремесла 3, Этикет 2, Лидерство 3, Выживание 2.
Познания: Загадки 2, Законы 2, Языки 3, Медицина 3, Оккультизм 4, Политика 3, Ритуалы 3
Гнозис: 5; **Сила воли:** 6

Силы: Контроль над животными, Проклятие Гайи, Чувство сердца, Пронзительный взгляд, Благословение сезона (лето), Духовный дар (Язык зверей, Ласка матери, Тысяча форм), Почувствовать духов, Духовные связи.

Гейс: Запрет на субстанцию (сталь)

Внешний вид: Нгамбе - пожилой человек, но все еще довольно способный. Хотя он служит знахарем своего племени, вы не узнаете этого, глядя на него. Он одевается в западную одежду и ведет себя самобытно, что и понятно, учитывая его образование. Он часто хмурится, независимо от того, уместно это или нет.

Советы для отыгрыша: Нгамбе - капризный старик, причем довольно злобный. Все, что он видит на своей родине, - это разногласия и конфликты, и это сделало его чрезвычайно циничным. Тем не менее, он знает свое предназначение и поможет другим, если это приведет к мертвым вампирам, остановке торговли наркотиками или, что самое важное, помощи тем, кто стал жертвами многих конфликтов, раздирающих Нигерию.

История: Нгамбе родился в Лагосе, Нигерия, в 1923 году. Выросший в условиях британского колониального правления, он получил образование в Оксфорде, Англия, после чего вернулся на свою родину, чтобы служить духовным лидером и, будем надеяться, проводником к единству и толерантности. Гайя вознаградила его усилия, сделав его Ками, увеличив его и без того значительную сферу влияния. К сожалению, он обнаружил, что его способности влиять на свой народ недостаточно для преодоления религиозных и экономических трудностей, и Нигерия остается разделенной нацией. В настоящее время Нгамбе очень ожесточен, но он все еще делает все возможное, чтобы помочь нуждающимся, особенно если на них напали Пиявки. Он на удивление открыт для сотрудничества с другими, и африканские фера пользуются этим фактом - то есть в те дни, когда они могут быть рядом с ним.

Ева Браунстоун

Тип ками: Человек-носитель
Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 4.
Социальные атрибуты: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Рукопашный бой 1, Эмпатия 4, Красноречие 3, Первобытный инстинкт 1, Уличные порядки 1.
Навыки: Понимание зверей 4, Ремесла 3, Вождение 1, Этикет 2, Исполнение 2.
Познания: Загадки 1, Закон 1, Лингвистика 2, Медицина 3
Гнозис: 5; **Сила воли:** 4

Силы: Контроль над животными (рептилии), аура спокойствия, управление землей, проклятие Гайи, чувство сердца, мирный бой, Духовный дар (Язык зверей, ласка матери), Почувствовать духов, духовные узы.

Гейс: Говорящий Правду

Внешний вид: Ева - полная темнокожая женщина лет пятидесяти, которая всегда радует окружающих веселым смехом и готовой улыбкой. Она просто одевается, живет скудным и оптимистичным поведением. Она нравится всем, кто ее знает, и всем аллигаторам и змеям болота она тоже нравится.

Советы для отыгрыша: Ева - простая женщина, которая с радостью протягивает руку помощи другим, когда возникает необходимость, и полностью довольна заведением закусочной в ма-

леньком городке в Луизиане. Она много улыбается, активно участвует в жизни своего сообщества и не терпит лукавых или лукавых людей. Персонажи, которые сталкиваются с ней, могут рассчитывать на ее помощь, но потребуется некоторое время, чтобы заставить ее поговорить о чем-то другом, кроме вкусной еды и местных сплетен.

История: Ева родилась и выросла в той же хижине, в которой жили ее родители, и, кажется, вполне довольна этим фактом. Она всегда проявляла интерес к людям и животным, обитающим в болотах, и однажды Гайя улыбнулась ей, когда она натолкнулась на человека, который казался близким к смерти и отчаянно нуждался в помощи, которую город не мог оказать ему. Она вылечила его прикосновением (к счастью, в то время он был без сознания), и с тех пор она помогает людям и животным. Она болтливая, и в настоящее время ее больше интересует рассказывать о том, что происходит в городе, чем отправиться в какой-нибудь крестовый поход, но она внесет свой вклад, чтобы помочь, если персонажи смогут убедить ее в важности своих действий.

Одушевленные земли

Часто Гайя выбирает место в дикой природе и наполняет его частью своей сущности, давая ему жизнь и осознание, намного превосходящие те, которые обычно наблюдаются в ее флоре и фауне. Такие места обычно близки к городам людей, но еще не испорчены их грязным прикосновением. Это позволяет Гайе усиливать места, наиболее нуждающиеся в защите, оставляя остальную часть своего творения в целости и сохранности и не тронутая ни человеческими, ни божественными силами.

Оживленные земли - самые могущественные из Ками Гайи, так как они питаются животными и деревьями, которые живут на них, а также водой, которая протекает через них, и воздухом, который их питает. Они часто являются домом для людей, живущих старым укладом, а иногда даже для разных форм людей, которые защищают традиции, давшие им жизнь много лет назад. Все, что живет в таком месте, является частью ками; каждое животное, каждое растение, каждая капля воды и каждый камень бодрствуют, живы и осведомлены, и все действуют как одно целое, чтобы защитить его от чужаков. Эти существа сами не являются ками, поскольку они возвращаются в свое нормальное состояние, когда покидают пределы освященных земель. Но они, тем не менее, являются инструментами власти Ками, и нежеланные злоумышленники подвержены их гневу.

Оживленные земли - самая редкая форма Ками, но они также являются наиболее узнаваемыми для нашего народа. Примеры таких мест изобилуют мифами и легендами большинства современных культур, и некоторые Гару считают вполне вероятным, что многие из самых нетронутых Умбральных царств начали свою жизнь как своего рода одушевленные земли. Однако их осталось так мало, что никто не может сказать наверняка.

Слоновье кладбище

Тип ками: Одушевленная земля
Физические атрибуты: не применимо
Социальные атрибуты: Манипулирование 3, Обаяние 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 3, Сообразительность 5
Таланты: Запугивание 4, Первобытный инстинкт 3
Навыки: Понимание зверей 5
Познания: Загадки 4, Медицина 4, Оккультизм 5
Гнозис: 8; **Сила воли:** 8

Силы: Слоновье кладбище - это карманное пространство в Умбре, очень похожее на Логово Бастет или Умбральную Поляну Гуралей, доступ к которому можно получить из различных точек на Земле, расположенных на территориях, занятых слонами. Барьер очень тонкий в этих областях, когда слоны, находящиеся на грани смерти, входят в них. Гару и Фера, которые могут совершать шаг за грань, могут свободно переходить на Кладбище в это время. В остальное время кладбище недоступно даже для Гару.

Кладбище обладает следующими силами: Контроль над животными, Аура спокойствия, Проклятие Гайи (изгнание), Чувство сердца, Повелитель Земли, Присутствие маски, Безмолвная речь, Тонкое присутствие, Благословения сезона (лето), Дары духов (Язык зверей, Ласка Матери, Песнь Великого Зверя), Узы духов, Шаг за грань.

Оборотни, которые посещают Кладбище и ведут себя с уважением к его обитателям, обнаруживают, что восстанавливают там Гнозис с феноменальной скоростью. Когда такие люди покидают кладбище, даже после краткого посещения, их пул Гнозиса полностью восстанавливаются.

Гейс: Запрет на дары

Внешний вид: Слоновье кладбище - это нетронутое место, долина, расположенная между горными высотами, где есть обильное озеро, мирные долины и густая пышная трава. Он заполнен останками скелетов слонов и, безусловно, является самым богатым источником слоновой кости в мире. Однако, несмотря на этот факт, это тем не менее тихое место, которое наполняет посетителей чувством трепета перед силой созданий Гайи даже после смерти.

Советы для отыгрыша: Кладбище действует только для защиты себя и тех, кто находится внутри, от обнаружения не-слонами и любого рода скверны. Те, кто видел Кладбище, вынуждены задаваться вопросом, действительно ли оно разумно. Оно явно действует в интересах Гайи, но, похоже, им управляют духи огромных слонов, а не центральный разум, как это типично для живых земель. В любом случае, Кладбище делает все возможное, чтобы оставаться скрытым

от глаз мира, будь то мирское или сверхъестественное, и оно разрушает технологии и оскверняет сверхъестественные чувства всякий раз, когда злоумышленники подходят.

История: Говорят, что в старые времена, когда люди были примитивными животными, а Гару все еще существовали как одно племя, Гайя смотрела на слона и испытывала жалость к его состоянию. Эти мудрые и благородные звери, ценимые людьми только за их бивни и мясо, проявили неистовую преданность своим друзьям и семье, и они превосходно выполнили задачи, поставленные перед ними Гайей. Однако их высшей наградой за такую самоотверженность было то, что они были разделены мусорщиками после смерти или были убиты людьми при жизни. Гайя сочувствовала бедным животным, и поэтому Она зачаровала часть их земель так, что она была навсегда связана с Умброй. Это стало местом, куда слоны могли прийти и умирать в мире среди своих предков, не обеспокоенные когтями и зубами мира смертных.

Слоновье кладбище никогда не было найдено смертным человеком, потому что это не какое-то одно конкретное место - скорее, это идея, известная только слонам и некоторым другим сверхъестественным существам. Слоны могут попасть на Кладбище из любой точки Земли, но они могут сделать это только тогда, когда они одни (или, скорее, когда они думают, что они одни) или с другими слонами. Люди всегда предполагают, что исчезнувший слон был просто съеден падальщиками, и отвергают рассказы о кладбище как просто миф.

Те, кто знает о кладбище, задаются вопросом, нет ли такого места в Мировом океане, отведенного для различных видов китов. Никаких доказательств существования такого места обнаружено не было, но кто может сказать? Все возможно.

Хазанко

Тип ками: Одушевленная земля
Физические атрибуты: не применимо
Социальные атрибуты: Манипулирование 6, Обаяние 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 4, Эмпатия 2, Запугивание 4, Инстинкты 5.
Навыки: Знание животных 4
Познания: Загадки 3, Медицина 3, Оккультизм 5
Гнозис: 7; **Сила воли:** 9

Силы: Контроль над животными, Аура спокойствия, Власть землей, Проклятие Гайи, Чувство сердца, Повелитель Земли, Пронзительный взгляд, Анимация растений, Одушевление растений, Пробуждение духа, Почувствовать духов, Благословения сезона (все), Духовный Дар (Язык зверей, Ласка матери, Песнь великого зверя), Духовное родство, Духовные узы

Гейс: Целитель

Внешний вид: Хазанко - величественный горный массив, покрытый зарослями бамбука и изобилующий животным миром. В нем текут ручьи, воздух сладок и чист, травы мягкие и зеленые. Здесь собираются духи мира, и кажется, что ничто не умирает, а если умирает, то вместо этого просто трансформируется. Присутствие Гайи ощущается повсюду, а барьер настолько тонкая, что кажется, что Умбра и реальный мир полностью переплетаются.

Советы для отыгрыша: Хазанко заинтересован в одном, и только в одном - защите себя и жизни, которая живет в нем. Он - одно из чистейших проявлений красоты и воли Гайи на Земле, и его необходимо защищать любой ценой. Гару не имеют отношения к делу. Вирм не имеет значения. Все, что имеет значение, - это защита красоты Гайи, и ему наплевать ни на что другое.

История: Хазанко - последний из великих ками, которые когда-то усеивали Землю, служа примером красоты и силы присутствия Гайи на Земле. По мере того, как люди распространяли и осваивали землю, они превращали эту красоту в сельскохозяйственные угодья, города и другие, менее пикантные объекты. Однако Хазанко избежал этой участи, так как он мог скрыть свое присутствие от человеческих глаз и находился достаточно далеко, чтобы никто не заметил странностей на их картах. Теперь он - место волшебства и чудес для тех, кому посчастливилось его найти. Он беспокоится о все более быстром развитии Японии и задается вопросом, как ему выжить, когда человечество продолжает развиваться. Кажется, время никого не ждет, и вскоре он может быть вынужден уговорить Гайю перевезти его в Умбру для безопасного хранения.

Создавая зверя

Имея некоторое представление о том, что такое Ками, теперь можно подробно рассказать о том, как они появились. Процесс создания лучшего Ками как бы нетривиален, и поучительно узнать немного о том, как Гайя выбирает своих хозяев, почему они выбираются и что для них означает быть носителем Ками.

(Не)Естественный отбор

Прежде чем Гайя сможет создать Ками, она должна сначала выбрать подходящего носителя. Процесс создания лучшего Ками, так сказать, не тривиален, и поучительно узнать немного о том, как Гайя выбирает своих носителей, почему они выбраны, и что значит быть носителем ками для них:

• **Здоровье:** чтобы служить носителем для Ками, предмет должен быть на пике здоровья. Для живых хозяев это означает, что они не должны иметь болезней и негативных последствий возраста. Что касается духов, они должны быть свободны от порчи. Что касается земель, они должны быть безупречного качества, не освоенные людьми и не затронутые токсинами Змея. Обратите внимание, что это общее практическое правило, не более того. Гайя предположительно может сделать Ками из любого хозяина, о котором она заботится, но на практике она почти всегда выбирает наиболее приспособленных людей в качестве сосудов своей силы, чтобы у них было больше шансов выжить, чтобы использовать ее.

• **Готовность:** Хотя это правда, что нечеловеческие существа не имеют независимых душ, это не означает, что растения, животные и земли являются простыми продолжениями воли Гайи. Это отдельные сущности, у них есть жизни, мысли и чувства, даже если эти вещи упрощены по нашим стандартам. Хотя большинство сочло бы за честь стать ками, другие могут испугаться ответственности, которую это влечет. Следовательно, Гайя обычно просит их разрешения, прежде чем наделить их своей силой. В случае с людьми, да и с духами из плоти, Гайя спрашивает их напрямую, в любом месте, которое будет легче всего понять потенциальному хозяину. Конечно, Гайя почти наверняка отвергнет желания хозяина, когда ситуация станет ужасной; в таком случае она сделает носителя Ками, нравится ему это или нет. Но такие случаи принудительной трансформации - всего лишь легенда, и даже в такой форме они редки.

• **Полезность:** Возможно, самым важным критерием для Гайи является вопрос способности хозяина влиять на Ее волю в мире. Если хозяин не в состоянии влиять на местные события в своей области, Гайя не будет тратить впустую свою силу, трансформируя ее. Это означает, что процесс создания Ками часто бывает реакционным: Гайя создает их в ответ на некоторые трудности в регионе, а не потому, что она чувствует себя так в любое воскресенье. Результатом этого является то, что Ками, все Ками, существуют для определенной цели, хотя эта цель может быть широкой или узкой по своему охвату.

Пробуждение

Фактические методы, используемые для пробуждения Ками, столь же разнообразны, как и сами Ками. Например, насекомое Ками может пройти через линьку или куколку, чтобы трансформироваться, в то время как змея или ящерица могут просто сбросить кожу. Человек, скорее всего, отправится в какое-то духовное путешествие, а дерево может просто распуститься весной. Однако, независимо от специфики процесса, все пробуждения должны включать в себя некую трансформацию, соизмеримую с типом и образом жизни хозяина.

Место, выбранное для метаморфозы, так же важно и актуально, как и тип изменений, предпринимаемых хозяином. Некоторые существа могут просто на время бездействовать и/или впадать в спячку. Многие животные Ками трансформируются с помощью некоторых вариаций на эту тему. Однако некоторые животные и/или места не могут позволить себе никаких прерываний, и они могут быть переданы другим агентам Гайи для особой заботы, пока носитель трансформируется. Оборотни, например, могут быть привлечены к этой задаче, или духи могут просто переместить существо или место в изолированную область Умбры. Специфика не так уж и важна и сильно различается от хоста к хосту. Важен тот факт, что изменение действительно происходит, и тот факт, что должен пройти некоторый период времени, прежде чем изменение может произойти.

Во всех случаях хост полностью осознает, что с ним происходит, по крайней мере, в общих чертах. Он знает, что он трансформируется, и что он делает это для большего блага Гайи, даже если он не совсем ясен в деталях. Для некоторых их настроение просто улучшается, и они приветствуют перемены. Для других вовлеченные изменения более фундаментальны, и они обеспокоены или напуганы происходящими в них изменениями. Гея мало что делает, чтобы успокоить их на протяжении всего процесса. Она заботится об их благополучии и тщательно проверяет, действительно ли они являются хозяевами, но сам процесс - это то, что даже Гайя не может полностью предсказать заранее, поэтому хозяин должен просто иметь веру и терпеть силы, которые работают, чтобы перековать его судьба.

Вмешательство

Несмотря на принятые меры предосторожности, агенты Вирма (или, к сожалению, люди) иногда вмешиваются в процесс трансформации хозяина. Когда это происходит, у хозяина есть хорошие шансы сразу же умереть, поскольку энергии Гайи проходят через него, не сдерживаясь, и у него нет возможности направить их должным образом. Если хозяин - живое существо и делает успешный бросок Силы Воли (со сложностью +2), он просто возвращается в свое естественное состояние, истощенный, но в остальном неповрежденный. Если он проваливает этот бросок, он сразу умирает, поскольку те, кто искажает процесс трансформации, искажают волю Гайи.

В случае одушевленных земель, если процесс трансформации прерывается, они либо возвращаются в свое нормальное состояние, либо увядают и умирают (на усмотрение Рассказчика). Более вероятно, что они просто вернутся в свое нормальное состояние, но, тем не менее, возможно, что связь Гайи с землей будет навсегда разорвана, полностью разрушив ее.

Независимо от того, выживет носитель или нет, он непригоден для использования в качестве носителя по крайней мере в течение года (возможно, с поправкой на продолжительность жизни - опять же, на усмотрение Рассказчика). Если хозяин останется подходящим и желающим, Гайя может снова попытаться преобразовать носителя в следующем году.

Раскрытие силы Гайи

Учитывая их независимость и пугливость по отношению к таким существам, как Гару, может показаться трудным вообразить, как расы оборотней могут вступать в контакт с Ками, а тем более формировать с ним сильные союзы. И все же именно это происходит в некоторых из величайших мифов и легенд нашего времени. Это случалось раньше; это может случиться снова. Пожалуйста, не забывайте Ками. Они являются живым доказательством того, что Гайя еще не пала, что у нас все еще есть шанс победить.

- Тара Сомерсби

Играя за ками

Конечно, верно то, что все ками - уникальные существа, и можно сказать, что ко всем ним применимы несколько правил. Тем не менее, тем не менее, как правило, Ками существуют в мире по очень конкретным причинам, и именно эти причины неизбежно приведут их к близости (и, возможно, к конфликту) с Гару. Никто не готов строить предположения о том, каковы могли быть изначальные функции Ками, но здесь и сейчас, когда Гайя находится в плачевном состоянии, как и она, большинство Ками действуют как своего рода защитники. Что они защищают и как они это делают, зависит от ками.

Обычно Ками избегают контакта с внешним миром. У них есть свои обязанности, и они серьезно к ним относятся; все остальное для них неважно. Однако жизнь сложна, и неизбежно возникнет ситуация, в которой Ками окажется вынужденным работать с союзниками для достижения своих целей. Некоторые ками потенциально хорошо подходят для этой задачи. Другие отправят Рассказчика бежать в горы при самом упоминании концепции. Как и когда включить Ками в свою игру, особенно в качестве игрового персонажа, полностью зависит от Рассказчика, но вот несколько дополнительных советов, которые помогут процессу.

Носители животные

Животные-носители обычно защищают группы людей, будь то животные или люди. В первую очередь они мудрецы и хранители и редко проявляют инициативу. Пока они предоставлены самим себе, они не причинят вреда и не будут вмешиваться в грандиозные замыслы людей и Гару, которые живут вокруг них. Однако ситуация кардинально меняется, когда какое-либо агентство угрожает их подопечным. Ками редко реагирует на такое вторжение яростно, но он сделает все возможное, чтобы вытеснить злоумышленников, либо с помощью предоставленных полномочий, либо с помощью некоторых средств устрашения. В этих ситуациях ключевым моментом является заставить злоумышленников уйти - Ками будут сражаться только при самых ужасных обстоятельствах. Обычно это происходит потому, что Ками не подходят для большинства сверхъестественных существ или даже для большинства людей в физической борьбе. Все, что они могут сделать, - это блефовать, чтобы выйти из боя, поэтому они будут стараться избегать их, если это возможно.

Люди, вторгающиеся на территорию ками, но не представляющие угрозы, могут пробудить любопытство духа. Гайя преуспевает в переменах, и ее потомки не исключение. Иногда мудрый человек может помочь ками, обычно помогая животным или людям, которых он защищает. Если к нему подходят осторожно, Ками обычно ищет какой-то способ прийти к взаимопониманию с теми, кто встречается с ним. Тем не менее, тем, кто пытается найти Ками, лучше всего проявить огромное количество терпения - избегание - первая реакция Ками на любую ситуацию, и потребуется время, чтобы заслужить доверие существа.

Ками из животных получаются прекрасными персонажами для управления игроком, но только при осторожном обращении. И игроки, и рассказчики должны помнить, что животные-носители, несмотря на весь свой высокий интеллект и осведомленность, по сути, все еще животные. Ящерица прекрасно проводит время, греясь на солнышке и поедая насекомых, а человеческие занятия его не особо заботят. Он просто не очень хорошо впишется в человеческое общество и будет выделяться, когда группа отправляется в город (даже если использует силу Смены формы). Гару еще хуже: все их споры и проблемы, разговоры о чести и славе и тому подобное напугают его до чертиков, даже если он привык к более сверхъестественному взгляду на мир. Животные-носители полны потенциала в качестве вспомогательного состава, но игроки должны подходить к ним с вниманием к деталям и готовностью восхвалять их животную природу.

Растения носители

В отличие от животных-носителей, на которых они во всем похожи, растение Ками не может убежать от врагов. Обычно им поручено охранять рощу деревьев или участок земли, который слишком мал (или слишком велик) для того, чтобы превратить его в живую землю. Растение Ками часто действует через агентов людей или животных, большинство из которых не осознают истинных целей, которым они служат. Друиды бриттов, например, являются хорошим примером народа, который мог быть связан с каким-либо ками; их замыслы и мотивы, безусловно, были их собственными, но вполне возможно, что один или несколько Ками оказали какое-то влияние на их веру и убеждения.

Может показаться, что контакт с растением Ками проще, чем с животным, но на самом деле это не так. В то время как растение Ками не может убежать от врагов, она может оставаться на месте и просто «быть деревом», так сказать. Растение - самый терпеливый из всех Ками, и оно не разговаривает с теми, кого считает недостойными. В самом деле, если она не хочет, чтобы это было так, почти невозможно даже определить, является ли дерево ками.

Растение Ками не может двигаться без силы Ожившего Я, что делает их особенно опасными для игроков, по крайней мере, в долгосрочной хронике. Оживленная ива - или даже розовый куст -

не сможет участвовать в большинстве действий, которые стандартная стая оборотней считает само собой разумеющимся. Растение Ками, возможно, будет лучше в руках Рассказчика, так как эпизодические эпизоды в стиле Бирнамского леса будут иметь большой эффект - если только у игрока нет действительно отличной идеи.

Духи во плоти

Из всех Ками Гайи те, кто являются носителями духа во плоти, являются одними из самых жестоких. У этих ками есть особая функция, и они безжалостны в ее достижении. Это Ками, которые, скорее всего, будут сражаться напрямую с разлагающими силами людей или Вирмом, и именно в этом качестве они могут вступить в контакт с Гару или другими сочувствующими сверхъестественными существами. Однако они так же независимы, как и любые другие ками, и поэтому не обязательно станут союзниками с теми, кто разделяет с ними общего врага.

Хотя они напрямую сражаются со своими противниками, рожденные от плоти духи ни в коем случае не являются крестоносцами. Их невозможно отвлечь от их основной миссии, а это означает, что связи между ними и Гару неизбежно будут в лучшем случае кратковременными. Тем не менее, они являются одними из самых доступных Ками и охотно заключают союзы, если это помогает им в достижении их целей, и в процессе ускорения их возвращения в Умбру.

Рожденный во плоти Ками - хороший выбор игрока для одиночной истории, но, вероятно, не для расширенной хроники. Рассказчик должен помнить, что эти Ками известны своей целеустремленностью и не желают оставаться в материальном мире дольше, чем это абсолютно необходимо. Таким образом, если у других персонажей есть одна цель для истории, которая точно (или, возможно, даже приблизительно) совпадает с целями Ками, краткосрочная ассоциация возможна. Однако другим персонажам лучше быть осторожными, чтобы не встать на пути Ками; хотя эти духи не являются чрезмерно жестокими по своей природе, они не питают никаких угрызений совести против того, чтобы бросить или даже прямо напасть на любого, кто стоит на их пути. Мать-природа может быть стервой, и эти ками ясно демонстрируют этот факт.

Человеческие носители

Человеческие носители - в то же время самые и наименее доступные из ками. К ним легче подойти, чем к большинству, из-за того, что у них все еще есть разумный человеческий взгляд на мир, и, следовательно, их ценности и цели аналогичны ценностям и целям большинства людей, которые хотели бы с ними сотрудничать. Однако оборотная сторона человеческого бытия заключается в том, что они знают, как сливаться с обществом так же, как и другие люди, и в результате их невероятно трудно выследить. Человек Ками может быть кем угодно, и он не обязательно проявляет жуткие способности или другие необычные черты, которые могли бы указать на их присутствие поисковикам. А поскольку они Ками и, таким образом, в любом случае менее склонны общаться со сверхъестественными особами, они часто не хотят, чтобы их находили.

Эта замкнутость делает их очень хорошими в назначенных им задачах, которые, как правило, включают исцеление Гайи изнутри. Независимо от того, как далеко они отпали от Ее милости, люди все еще являются ее частью, и Ками должны помочь восстановить разрыв, который вырос между Гайей и ее своенравными детьми. Иногда это так же просто: восстановить веру людей в себя; в других случаях это включает в себя акты жертвоприношения, чтобы показать духам мира, что люди готовы и могут отдать себя для других. Однако независимо от того, большие они или маленькие, действия всегда вызывают удивление.

Люди Ками готовы помочь Гару и другим детям Гайи, но они всегда осторожны. Людям нелегко доверять, и то же самое можно сказать о Ками с человеческими носителями. Однако они достаточно открыты для обсуждения важных вопросов, и они не склонны играть в игры, в которые играют животные и одушевленные земли Ками. Не нужно быть терпеливым, чтобы заручиться помощью Ками-человека; он просто должен показать, что его мотивы чисты и что его действия помогут другим. Остальное по договоренности.

Как и следовало ожидать, люди Ками, скорее всего, будут хорошо работать с группой персонажей-оборотней, если их можно будет найти и убедить присоединиться. Они вряд ли подпишутся на расширенные военные кампании против Пентекс, но они легко могут быть готовы лечить или защищать жертв деятельности этой корпорации. Точно так же Гару, которые фокусируются на исцелении, а не на войне (например, Дети Гайи), вероятно, могут иметь много общего с этими Ками. Тем не менее, Рассказчик должен проявлять осторожность при представлении Ками таким образом, поскольку всегда будет искушение изобразить его как истекающее кровью сердце без мозгов в голове. Да, люди-носители заинтересованы в исцелении, но они не являются радикальными левыми фанатами хиппи. Так же, как Дети Гайи - это больше, чем просто кучка миролюбивых битников, курящих марихуану, точно так же и Ками, рожденные от людей.

Одушевленные земли

В местах, которые мало передвигаются, по крайней мере, по человеческим меркам, одушевленные земли очень трудно отследить. Однако это не столько из-за того, что они любят прятаться, сколько из-за того, что они не склонны ничего делать. Их единственная цель в жизни - оставаться чистыми, а это означает, что они не действуют, если им не нужно защищаться. Камень - это просто камень, пока он не протянется и не ударит вас, но если он никогда этого не сделает, как вы узнаете, что это был что-то еще, кроме камня?

Гару, скорее всего, узнают о живых землях только по чистой случайности. Слухи об их существовании могут быть многочисленны, но никто никогда не знает, где они. Похоже, это часть их мистики. Но тогда в этом весь смысл: чтобы оставаться в первозданном виде, они должны оставаться в стороне от мира, а это означает, что они должны держаться подальше от посторонних глаз. Но что происходит, когда их обнаруживают? Как только Гару узнают, что они обнаружили, их жизнь станет намного сложнее: теперь они должны защищать эту землю и любой ценой держать ее в секрете. Мало кто справится с этой задачей, но кто будет настолько груб, чтобы уклониться от обязанности защищать самые священные земли Гайи?

В некоторых одушевленных землях главными защитниками являются другие сверхъестественные существа. Гурали кажутся особенно ловкими при приземлении посреди таких обязанностей, и иногда даже другие Ками вербуются, чтобы помочь сохранить землю в безопасности. Создаваемые таким образом ситуации, мягко говоря, сложные.

Подобно растительным Ками, одушевленные земли мало что могут предложить большинству игроков. Они не из тех, кто участвует в делах других людей, и, следовательно, еще менее вероятно, что они вообще будут интересоваться тем, что делают другие персонажи. Избавление мира от зла - это работа для других детей Гайи. Оживленные земли просто хотят, чтобы их оставили в покое, чтобы они могли спокойно заниматься своим делом.

Глава 5: Одетые во плоть

Значит, ты заинтересован в обмене своей души на силу, а? Вы не возражаете против идеи позволить чуждому духу в вашем теле поселиться на постоянное место жительства, уговаривая вас предпринять любые действия, соответствующие его загадочным планам? Тебе нравится идея, что твое тело отклоняется от его естественного состояния и превращается в инструмент плоти для странного нового жителя в глубине души?

Или вы действительно напуганы перспективой, но все равно хотите отыграть ее? Нет проблем. Мы вас прикроем.

В этой главе представлена вся необходимая информация для создания Ками, горгон, дронов или фоморов в качестве персонажей для игроков или в качестве союзников или антагонистов для стаи труппы. Сюда включены правила автономии, несколько новых дополнений, а также достоинства и недостатки, подходящие для "одержимых" персонажей, если Рассказчик решит разрешить их. Это очень важное предостережение - Ками и горгоны не подходят для большинства игр оборотней, а фоморы и дроны - это совсем другое дело. Если одержимый персонаж не подходит, Рассказчик имеет полное право запретить это.

Помните, что одержимый персонаж - это задача не только для вас, но и для вашего Рассказчика. Ни у одного другого персонажа нет такой проблемы, когда он оказывается псевдо-подчиненным духовному хозяину, даже у Ками немного меньше свободы воли в нашем понимании. Рассказчик должен уделить больше внимания вашему персонажу, чтобы правильно передать, что значит быть одним из гештальтов плоти духа; поймите это, и вы окажете ему настоящую услугу.

Также обратите внимание, что не все одержимые созданы равными! Рассказчик вполне вправе создавать одержимых антагонистов, которые не сбалансированы в рамках этих правил по какой-либо причине: обладающие сущности не всегда равны по уровню силы, и они не видят необходимости играть честно. Эти правила предназначены для того, чтобы предложить основу для персонажей, примерно сбалансированных друг с другом, для использования игроками, а не для определения того, как работают все одержимые. (И мы могли бы добавить, что эти правила не предназначены для уравновешивания одержимых персонажей с Гару. Воины Гайи с самого начала превосходили большую часть фоморов и им подобных, и мы не собираемся «исправлять» это.)

Наконец, помните, что даже в современном мире одержимые довольно редки. Фоморы - самые распространенные и, возможно, самые простые для размещения большие группы. Все остальные достаточно редки, чтобы действовать достаточно независимо. Ками не хватает, чтобы обойтись вокруг, поэтому рискнуть двумя или более в одном месте одновременно - хорошая идея.

При использовании одержимых помните, насколько они особенные и странные. Таким образом, игра будет иметь гораздо большее влияние.

Создание персонажа

Создание одержимого персонажа очень похоже на создание персонажа-оборотня. Таблица на боковой панели дает краткое изложение процесса.

Шаг первый - концепт

Кто такой одержимый? Кем он был до того, как ее заселил дух? Сколько осталось от нее прежнего? На этом этапе создания персонажа вы определяете, какого персонажа вы создаете: фомора, дрона, горгоны или Ками. Скорее всего, Рассказчик примет это решение за вас - в то время как Ками может легко смешаться со стаей Гару, фомору, вероятно, не следует этого делать. Если вы используете дополнительные правила характера и поведения из Руководства по игрокам-оборотням, вам также следует выбрать эти черты на этом этапе.

Шаг второй - атрибуты

Стандартные правила: укажите приоритет физическим, социальным и ментальным характеристикам. Вы получаете 6 очков, которые нужно разделить на основную группу, 4 на вспомогательную и 3 на третичную (не считая одной автоматической точки, которая есть у всех персонажей в каждом атрибуте).

Шаг третий - Способности

Опять же, этот шаг очень похож на систему в **Werewolf**. Укажите приоритет на таланты, навыки и знания. Вы получаете 11 очков в основной группе, 7 - во второй, 4 - в последней. Помните, что на этом этапе вы можете купить только способность до трех точек. Показатель в 4 или 5 точек требует использования свободных очков (и, возможно, объяснения Рассказчику).

Шаг четвертый - преимущества

Вы получаете 5 очков в дополнениях. Новые дополнения описаны ниже.

Все персонажи получают 5 бесплатных очков в способностях. Вы можете приобрести дополнительные Силы для персонажа, взяв равное количество очков в Порчах (Дроны исключены из этого списка, у них нет скверны) или потратив Автономию (Ками исключены из этого, поскольку они не обладают Чертой Автономности.).

Шаг пятый - завершающие штрихи

Одержимые персонажи начинают с 3 Силы Воли, 9 постоянной и 10 временной автономией (минус все, что было использовано для покупки Сил). На персонажа можно потратить 21 основные очки. Стоимость свободных очков для одержимых персонажей такая же, как и для оборотней (хотя одержимые персонажи могут покупать Ярость и Гнозис, только если у них есть соответствующая Сила, и не могут покупать Подарки). Ками должен выбрать гейс.

Трата опыта

Одержимые персонажи могут получать и тратить очки опыта как обычно, используя те же затраты, которые указаны на стр. 181 **Оборотни**.

Однако силы и скверны не покупаются за очки опыта. Одержимый персонаж может развить новые силы в любое время, конечно, по усмотрению Рассказчика. Толчком к новой силе может быть воздействие мощного источника духовной энергии, конечно, соответствующего типу духа, населяющего персонажа. Фомор может развить новые способности после того, как выживет в Ги-

Таблица создания персонажа

- **Шаг первый: концепт персонажа**
  Выберите концепт, натуру и маску поведения (необязательно), тип (фомор, дрон, ками или горгона).
- **Шаг второй: укажите атрибуты**
  Отдайте приоритет физическим, социальным и ментальным характеристикам (6/4/3).
- **Шаг третий: укажите способности**
  Сделайте ставку на таланты, навыки и знания (11/7/4).
- **Шаг четвертый: укажите преимущества**
  Выберите Детали биографии (5 точек) и Силы (5 очков бесплатно, любые другие нужно приобретать, взяв скверну или снизив автономность).
- **Шаг пятый: завершающие штрихи**
  Запишите Сила Воли (3), постоянная Автономия (9 - любая, используемая для покупки способностей) и временная Автономия (10 - любая, используемая для покупки способностей).
  Потратьте свободные очки (21) и выберите «Достоинства и недостатки» (необязательно). Ками должен выбрать гейс.

Детали биографии

Следующие детали биографии доступны одержимым.

- **Союзники:** друзья, которые придут вам на помощь.
- **Посвященный:** ваша душа была посвящена могущественному духу.
- **Контакты:** источники информации в вашем распоряжении.
- **Культ:** смертные последователи, которые выполняют ваши приказы.
- **Фетиш / Снаряжение:** мистический предмет, подаренный вам покровителем или, возможно, вашим начальством в Пентексе.
- **Наставник:** более могущественное одержимое существо или, возможно, даже дух, который направляет вас.
- **Ресурсы:** ваши денежные активы.
- **Симбиоз:** ваша способность обращаться к внутреннему духу за информацией.

бельном огне, в то время как Ками может развить новые способности во время участия на вече в могущественном каэрне. Или, возможно, дух внутри просто решает, что персонажу нужно своего рода «апгрейд». Точно так же персонаж может напрямую обратиться к духу.

В любом случае, любые способности, которые развивает персонаж, должны быть немедленно уравновешены скверной или потерей автономии. Это делается точно так же, как и во время создания персонажа, за исключением того, что если персонаж напрямую просит у духа силы, дух, скорее всего, примет взамен только потерю автономии.

Дроны - исключение в плане развития. Они не могут тратить опыт на Черты и продвигаться вперед только по усмотрению своего начальства, которое при необходимости приносит их для переплетения. См. Главу 2 для более подробной информации.

Необычные носители

Играя животным

Носители горгон никогда не бывают людьми, и духи Гайи часто выбирают животных или растения. Так как это влияет на черты характера?

Рассказчик должен дать лучшее предположение. Некоторые животные могут иметь Атрибуты, превосходящие человеческие (например, у льва может быть Сила 6), в то время как другие могут даже не получить ни одной точки (самая сильная домашняя кошка все равно слабее любого здорового человека). Считайте, что все персонажи имеют обязательную первую точку во всех Атрибутах, но, возможно, разрешите игрокам повысить атрибуты выше 5, когда это необходимо. Вы также можете позволить таким персонажам иметь «пул» из 13 очков атрибутов для работы, вместо того, чтобы заставлять их распределять их по трем группам по приоритетам (в конце концов, Лев вполне может иметь социальные атрибуты 1, но очень высокие показатели силы, ловкости и выносливости). Черты животных, перечисленные в Спутнике Рассказчиков Оборотней, должны дать Рассказчику место, с которого можно начать.

Если дух выбирает в качестве носителя неодушевленный предмет или растение, Рассказчик сталкивается с проблемой совсем другого рода. Поскольку носитель, очевидно, в значительной степени меняется просто из-за самоосознания, все правила официально отключены, когда дело доходит до черт. Используйте таблицу «Применение силы» на странице 197 книги «Оборотень», чтобы получить представление о том, насколько сильным должен быть носитель, и дать ему наилучшее предположение для других атрибутов (которые не так легко измерить). Хозяин может оказаться сильнее, умнее, быстрее или жестче, чем кажется, из-за влияния духа, и это тоже нормально. Одушевление типично неодушевленных объектов - это сфера деятельности Вильда, и все мы знаем, что при участии Вильда нет «единственного способа» что-либо сделать, верно?

Экзогенетика и рожденные во плоти

Некоторые горгоны и Ками не обладают настоящими телами-носителями: их тела созданы для них, прямо из подручных материалов. Почва, листья, пыль и вода - все сливаются в тело примерно человеческих или животных пропорций, странную смесь, дающую жизнь.

Если Рассказчик допускает экзогенных горгон или рожденных во плоти Ками в качестве возможных персонажей игрока, проще всего предположить, что они работают примерно так же, как любой другой персонаж; у них одинаковое распределение Атрибутов и Способностей и все такое. Они, как обычно, страдают от уровня здоровья, им приходится «есть» (в основном, забирая в себя совместимый материал, чтобы перезарядить свои «батареи») и так далее. Конечно, таким персонажам, вероятно, потребуется приобрести такую силу, как Смена формы, чтобы они могли функционировать в любом обществе.

Новые Черты

Фоморы, дроны и горгоны обладают чертой, называемой автономией, и все одержимые персонажи имеют доступ к новым деталям биографии, достоинствам и недостаткам.

Автономия

«Это не так уж и сложно, согласие. Вы просто... уступите... »

- Калхун, Ненасытный (Людоед)

Когда триатический дух входит в живое существо, часть природы этого существа подчиняется духу и всегда стремится к его планам (и, соответственно, к соответствующему члену триата). Показатель автономности персонажа показывает, сколько свободы воли поддерживает хозяин. Персонаж имеет постоянный и временный рейтинг автономии, но, в отличие от Силы воли, временный рейтинг автономии может превышать постоянный рейтинг. Персонажи начинают с постоянным рейтингом автономии девять и временным рейтингом десять: он настолько независим, насколько может быть одержимый.

Только дроны, фоморы и некоторые горгоны имеют рейтинг автономности. Ками, населяемые духами Гайи, не так стремятся к определенной цели и поэтому сохраняют комфортный уровень независимости. Горгоны, использующие неодушевленные предметы в качестве своих носителей, также не имеют рейтинга автономности (поскольку у их носителей нет собственных планов или желаний). Однако животные-горгоны так и поступают, поскольку их инстинкты могут противоречить тому, что дух Вильда приказывает им делать.

Потеря автономии

Носители могут отказаться от своей свободной воли в обмен на власть. С точки зрения игры это означает, что по мере того, как персонаж получает больше способностей, его рейтинг автономности падает. Горгоны и фоморы могут принять скверну вместо отказа от своей Автономии (в случае фоморов Бэйн из-

меняет тело хозяина по своему усмотрению: в случае горгон энергии Вильда изменяют физическую форму хозяина). Дроны не могут покупать скверну - Вивер не допускает таких отклонений. Только отказавшись от автономии, дрон может стать сильнее.

Точно так же фоморы могут пожертвовать автономией, чтобы «откупиться» от пороков. Как своего рода фаустовская сделка с Бэйном внутри него, фомор может соблазнить духа Вирма вернуть ему тело в прежнее состояние, отказавшись от своей свободной воли.

С точки зрения игры, потеря Автономности работает следующим образом: за каждое приобретенное очко Силы персонаж теряет два временных очка Автономности. Это означает, что 5 очков силы стоят одно постоянное очко автономии. Например, если горгона с 7 постоянной и 8 временной автономией хотела бы поднять свою выносливость на одну точку с помощью силы улучшенных атрибутов, ей нужно было бы пожертвовать шестью пунктами временной автономии (доведя ее до двух временных очков). Если бы у нее было только 3 временных очка, она потеряла бы эти три очка, упала бы до 6 постоянной и 10 временной автономии, а затем потеряла бы 3 дополнительных временных очка.

Скупка скверны работает точно так же: каждые два очка временной потери автономии освобождают фомора от одного очка порчи.

Восстановление автономии

Как только началось движение к полному подчинению, повернуть вспять практически невозможно. Однако, если Рассказчик позволяет, игроки могут решить сразиться со скверной, чтобы восстановить Автономность, почти так же, как игрок может «потратить» Автономность на покупку способностей. Такое «отступничество» обычно должно быть доступно только фоморов.

Например: фомор с единственной постоянной точкой Автономии, остающийся мятежником, снова устанавливает контроль над собой. Бэйн, овладевший им, наказывает его, искажая временный контроль его тела (скверна Внутреннего вулкана). Фомор получает вторую точку автономии, но у него есть новая проблема….

Рассказчик также может постановить, что одержимые персонажи могут покупать Автономность за очки опыта. Если да, то стоимость равна (текущий постоянный рейтинг x 8).

Обратите внимание, что разрешить персонажам вернуть утраченную автономию совершенно необязательно и фактически противоречит теме одержимости - как только был сделан выбор пожертвовать свободой воли ради власти, возможно, не должно быть пути назад.

Последствия потери автономии

Автономия на первый взгляд кажется достаточно безобидной — это просто мера того, насколько программа духа просочилась в сознание носителя. Так что же мешает игроку (или рассказчику, если уж на то пошло) создать персонажа фомора без скверны, с постоянной автономией 1 и 45 очками власти?

Все в одном месте

Поскольку разные типы персонажей имеют разные правила в отношении Автономии, мы подумали, что было бы вежливо поместить их всех на одной удобной для поиска боковой панели. Пожалуйста.

Ками: Не обладают Автономией как Чертой.

Фоморы: Может покупать новые силы за Автономию и использовать их, чтобы выкупить скверну. Если Рассказчик позволяет это, фомор также может принимать новые скверны, чтобы повысить свой счет Автономности.

Дроны: за Автономию можно покупать новые силы.

Горгоны: могут покупать новые силы за Автономию. Однако они не могут использовать Автономию для потери скверны, так как их скверна возникает в результате воздействия энергий Вильда, а не преднамеренного манипулирования.

Ну, формально ничего. Однако, прежде чем вы начнете стирать точки автономии волей-неволей, вы можете прочитать этот раздел.

Автономия на самом деле не является мерой независимого действия. Одержимый персонаж уже действует с общей программой своего арендатора в виду — это просто факт владения. То, что меняется по мере падения автономии, - это потенциал для независимого мышления и действия. Когда автономия носителя падает, он становится неспособным думать самостоятельно — все его мысли и действия фильтруются через Дух внутри него. И это не всегда жесткая внутренняя борьба. Дрон может обнаружить, что программа духа Вивер более эффективна и разумна, и начать следовать ее руководству во всех аспектах своей жизни. Фомор может стать зависимым от насильственных действий, к которым его побуждает Бэйн, и добровольно отказаться от своих последних моральных угрызений совести, чтобы иметь возможность совершать такие действия с большим мастерством. В любом случае, по мере того как автономия падает, мысли и желания персонажа растут “в гармонии” с духом, и персонаж становится менее человечным и более простой пешкой одного из Триатов. А духи, служащие Триату, как, вероятно, стало ясно из глав о фомори, дронах и горгонах, совершенно чужды по своему мировоззрению.

Бэйн похоти, например, чувствует похоть — и это все. У него может быть желание выжить, но выживание для духа означает нечто совершенно иное, чем выживание для человека. Духи, например, не едят. Поэтому фомор, одержимый этим проклятием похоти, оказывается неспособным делать что-либо, кроме как действовать на импульсы Бэйна, когда его автономия падает. Человек начинает испытывать похоть в любой ситуации, какой бы неподходящей она ни была — все, что делает шаг навстречу ему, становится возможным фокусом его похоти. Он может больше не чувствовать голода, а если и чувствует, то странные ощущения в желудке только возбуждают его. Персонаж

с низкой автономией - это скорее дух с телом, чем человек, одержимый духом.

С другой стороны, персонаж с высоким рейтингом автономии все еще верен себе как человеку (или тому, чем он был до того, как стал одержимым). Он сохранит большинство своих слабостей и будет следовать тем же самым планам. Конечно, все, что он делает и говорит, теперь фильтруется через Дух внутри него (вот почему автономия имеет тенденцию быстро падать). Персонаж все еще может утверждать себя, все еще совершать действия, которые значимы для нее лично (и не обязательно для духа). Однако это требует усилий, и эти усилия становятся все более трудными по мере того, как падает автономия.

С точки зрения игры, каждый раз, когда фомор, дрон или Горгона хотят потратить силу воли на бросок, чтобы добиться автоматического успеха, он должен совершить бросок по своему рейтингу автономии. Сложность варьируется в зависимости от того, насколько далеко от целей духа находится действие. Например, если вышеупомянутый фомор, одержимый похотью, тратит силу воли на бросок, связанный с хитростью, предназначенный для того, чтобы соблазнить кого-то, трудность должна быть только 4 (поскольку соблазнение созвучно желаниям Бэйна). Если тот же самый фомор попытается потратить силу воли на бросок в бою, сложность должна быть 7 или около того, так как Бэйн не мог меньше заботиться о борьбе; если это бросок, предназначенный для того, чтобы причинить вред существу, к которому притягивается проклятие похоти, трудность может возрасти до 9. Духи очень близоруки — если действие не имеет непосредственной ценности для духа, рассказчик должен заставить совершить бросок. Правило автоматического успеха (**Werewolf,** стр. 172-173) применяется к этому броску — если постоянная автономия персонажа выше, чем сложность, игроку не нужно делать бросок.

Кроме того, воля персонажа неразрывно связана с его автономией. Постоянный показатель силы воли персонажа не может быть выше, чем его постоянная автономия. А так как поднятие постоянной автономии является трудным (или невозможным) показателем, автономия очень быстро становится “шапкой” для силы воли персонажа — хорошей причиной для ее поддержания! Если персонаж теряет всю свою временную силу воли, он теряет временную точку автономии и будет терять еще одну каждый день, пока не сможет восстановить силу воли.

Наконец, если уровень автономии персонажа падает ниже уровня силы воли духа, обладающего ею (рассказчик должен будет решить эту оценку), персонаж должен сделать бросок автономии всякий раз, когда он хочет сделать что-то, что дух может увидеть как пустую трату времени. В зависимости от того, насколько разумен дух, это вполне может включать в себя еду, купание или сокрытие очевидных проявлений сил. Короче говоря, персонаж стал пленником в своем собственном теле — все еще очень хорошо осведомленным о том, что происходит, но настолько полностью поглощенным Триатом, что она не может утверждать себя иначе, как агентом стазиса, хаоса или разрушения.

Если персонаж теряет всю свою постоянную автономию, он становится истинной силой Триата и исчезает из физического мира. Дроны становятся частью сети узоров или работают над ее созданием. Фоморы исчезают в Умбре и становятся могущественными Бэйнами, или иногда им позволяют бродить по земле, причиняя как можно больше разрушений и страданий, пока они не будут уничтожены. Горгоны исчезают в вихре энергии и хаоса.

«Путеводитель по теням»

В игре **Wraith: The Oblivion** персонажам призракам приходилось иметь дело со своими более темными половинами, которые приобрели своего рода разум. Эта более темная половина называлась Тенью, и одной из наиболее новаторских концепций игры была концепция Руководство теней. По сути, вместо того, чтобы Рассказчик играл Тень каждого персонажа одновременно (а также каждого персонажей Рассказчика в игре!), Каждый игрок действовал как Проводник Тени для другого игрока, отыгрывая роль Тени персонажа этого игрока. Когда все было сделано хорошо, это позволяло каждому игроку более активно взаимодействовать с другими, снимало с плеча Рассказчика некоторую работу и, откровенно говоря, было довольно весело.

Если ваша группа готова к этому, вы можете попробовать этот подход для одержимых персонажей. Чем больше Симбиоза или меньше Автономности получает персонаж, тем больше его половинка становится ворчливым голосом. Этот подход особенно подходит для игр, состоящих только из фоморов, где более темные импульсы Бэйна начинают буйствовать.

Конечно, вы можете попробовать этот подход, только если доверяете своей группе отыгрывать эту возможность в том духе, в котором она была задумана. Руководство теней не предназначено для того, чтобы «обмануть других игроков». Оно предназначено для того, чтобы дать каждому игроку возможность отыграть крошечный голос в голове другого человека, хотя бы немного. Если вы полагаете, что ваши игроки воспользуются этой возможностью, не злоупотребляя ею и не тратя больше времени на игру «теней» других игроков, чем на их собственных персонажей, подумайте о том, чтобы дать ей шанс. Если нет, даже не пытайтесь. Это не для всех.

Детали биографии

Одержимые персонажи имеют доступ к нескольким новым деталям биографии, и деталь биографии фетиша работает для них немного иначе. Они могут покупать союзников, контактов, наставников и ресурсы как обычно. Они не могут покупать Предков, Родичей, Чистоту роду, Обряды или Тотемы. (И нет, даже Ками не может успешно использовать обряды смены формы; как и все не-перевертыши, они были исключены

из Пакта.) Новые детали биографии перечислены ниже.

Посвященный

Слюнявые звери наступали ему на пятки, Ласло нырнула вниз и оказалась лицом к лицу с кирпичной стеной. Улицы Праги сбивали с толку, и хотя он прожил здесь много лет, было легко принять тупик за кратчайший путь к свободе.

Оборотни завернули за угол и двинулись вперед. Двое из них все еще были в человеческом обличье, но остальные приближались к нему в ужасной боевой форме. Один удар их когтей разорвет его пополам.

Ласло подняла голову и закричала по-польски, умоляя о помощи своего хозяина. Когда первый оборотень приблизился, она с криком боли опрокинулась навзничь. Земля вокруг Ласло превратилась из серого булыжника в заостренное серебро. Воздух вокруг, казалось, мерцал, как жар от бетона. Оборотни неуверенно посмотрели друг на друга. Один из них прошептал: “Великая Гайя, это Бредущий по узлам.” Хозяин ответил Ласло.

Душа персонажа была связана с более могущественным духом или существом, либо слугой того из Триата, которому служит персонаж, либо духом Гайи (в случае Ками). Ожидается, что персонаж будет служить этому существу верой и правдой, больше из уважения и почтения, чем из жалкого рабства (хотя дроны просто смотрят на это как на логическую цепочку командования).

Посвящение обычно происходит, когда дух связывается с носителем и инициируется высшим существом, а не вновь обретенным персонажем. Если одержимость инициируется третьей стороной (например, культом фоморов), эта третья сторона может освятить персонажа. Есть даже истории о ками, которые с самого рождения были обещаны служить Гайе.

Посвящение означает разные вещи для четырех типов одержимых персонажей. Ниже приведены объяснения того, что каждый тип может ожидать от детали биографии.

Фоморы: посвященные фоморы могут быть связаны с любым количеством слуг Вирма. Могущественные Бэйны, вероятно, самый распространенный выбор, но фоморы также могут быть посвящены Танцорам Черной Спирали, другим фомори или даже людям, которые активно служат Вирмы (знают ли они об этом или нет — иногда у магов есть слуги фоморы). По-настоящему особенный фомор мог быть даже посвящен одному из Триатических Вириов - Осквернителю, Пожирателю Душ или Зверю войны. Посвященные фоморы могут рассчитывать на помощь в виде информации, внезапных вспышек озарения или силы, или даже на помощь в битве (особенно если благодетель персонажа Танцор Черной Спирали, что может быть большим сюрпризом для стаи Гару, которые хотя и имели дело только с одним фомором!).

Дроны: большинство дронов имеют по крайней мере некоторый уровень в этом дополнении. Уро-

Обряд освящения

Каждый тип одержимого персонажа смотрит на Освящение по-своему. Следовательно, не существует одного «Обряда освящения». Фомор может быть связан с Танцором Черной Спирали в обряде, выполняемом самим искривленным Гару, тогда как дрон будет просто получать приказы от своего покровителя духа Вивер. При создании освященного персонажа, которым должен управлять игрок или как персонаж Рассказчика, подумайте, как, кем и с какой целью было совершено освящение. Это поможет вам лучше понять, какие преимущества принесет дополнение.

вень зависит от того, насколько мощный дух Вивер управляет дроном. Почти любой из духов, перечисленных в **Книге Вивер**, будет служить покровителем для дронов. Посвященный дрон может обнаружить, что технология работает безупречно для него — автомобили работают гладко, компьютеры никогда не ломаются и т. д. Если дрон посвящен более воинственному духу (например, наблюдателю хаоса или духу Защитнику), он может получить помощь в битве в виде материализованных духов Вивер. Точно так же, если дрону придется сражаться с Гару или другими прыгающими по Умбре оборотнями, его покровитель может просто усилить барьер в непосредственной близости от дрона, чтобы помочь предотвратить внезапные атаки.

Горгоны: конечно, трудно делать обобщения о существах, рожденных хаосом и творением, но некоторые Горгоны действительно посвящены. Их покровителями являются духи Вийльда, такие как Распутыватели или Круговерти (смотрите книгу Вильда для получения информации о Распутывателях и других духах) и даже оборотни, которые служат Вильду очень рьяно (Раткин, например). Все Горгоны уникальны, и поэтому никто не знает, чем может быть одарена посвященная Горгона. В целом, однако, такие Горгоны обычно могут ожидать небольших всплесков хаоса, если их окружение становится слишком статичным (конечно, некоторые Горгоны создают такие всплески даже без посторонней помощи).

Ками: самые редкие из одержимых, Ками - земные аватары Гайи. Как таковые, они могут быть посвящены всему, что принадлежил Гайе, что оставляет много места для разнообразия. Почти любой оборотень (исключая Ананаси и, очевидно, любой оборотень, который решил служить змею) или нетриатический дух может выбрать покровительство ками. Это огромная честь для перевертышей, но, конечно, и большая ответственность. Согласившись стать благодетелем Ками, оборотень обещает защитить живое продолжение Гайи. Это, вероятно, стоит значительного бонуса за почет — но если Ками будет убит, несмотря на все усилия изменяющегося, сопутствующее наказание будет еще более суровым. То, на какую помощь может рассчитывать посвященный Ками, конечно, варьируется. Если тотемный аватар наблюдает за Ками, он может получить те же черты, что и стая Гару, следующая за этим тотемом. Точно так же ками, у которой есть Гару в качестве благодетеля, будет иметь по крайней мере одного стойкого защитника, который умрет, чтобы защитить ее, если это необходимо.

Чем больше точек у персонажа в этом дополнении, тем сильнее существо, которому он посвящен. Каждый уровень Посвященного, который игрок покупает, однако, также стоит Триатическому персонажу определенной автономии (обещанное рабство одному из Триата имеет тенденцию немного уменьшать свободную волю).

- ● Второстепенный дух - Бэйн Наблюдатель; Сетевой паук; Искра; Гаффлинг Гайи. Помощь обычно предоставляется в виде информации, хотя дух может иногда использовать заклинания от имени персонажа. -3 временной автономии.
- ●● Чуть более могущественный дух, или оборотень, или другое подходящее сверхъестественное существо - фомор Опустошенного; Страж-Паук; Змеевик; Гару 1-3 ранга. Покровитель может подарить персонажу помощь в битве или исцеление. -5 временной автономии.
- ●●● В жизни персонажа действует значительная сила - Бредущий по узлам; Волк-Паук; Раткин 4 ранг; тотемный дух стаи. Покровитель будет использовать свои силы от имени персонажа, если он находится в той же общей области, и обычно назначает меньших духов для наблюдения за его подопечным. -1 постоянная автономия.
- ●●●● Персонаж - духовное дитя одного из величайших духов - Инкарна Мэлджина; Монитор Хаоса; Безымянный; Тотем или планетарная инкарна. Персонаж никогда не бывает далек от помощи, и если она действительно взывает о помощи, небеса могут в ответ пролить огонь (или что-то столь же драматичное). Будьте осторожны в своих просьбах… -2 постоянной автономии
- ●●●●● Существа, полностью посвященные своим духовным хозяевам, встречаются раз в столетие - один из Триатических Вирмов; Паук Вивер; Сердце Вильда; Целестина (Луна, Гелиос и т. д.). Персонажи с таким уровнем посвящения обычно не живут долго, но пока они живы, они могут изменить мир. Они часто не осознают, чего именно они могут достичь, но их защищают одни из самых могущественных существ в мире. -3 постоянной автономии.

Культ

Майкл отъехал от статуи в благоговейном тумане. Никто из других, кто пришел помолиться у ее… ее… ног, не отреагировал, поэтому он должен был поверить, что они не видели того, что видел он. Раньше сообщалось о чудесах со статуей на городской площади, истории рассказывались и пересказывались в таблоидах, но он никогда не думал, что увидит это!

Но он знал, что видел. Он поднял глаза, чтобы посмотреть на статую, и ее глаза переместились. Она посмотрела прямо на него, и он почув-

ствовал голос в своей голове. Она рассказала ему некоторые запутанные вещи, о которых он даже не подозревал о старике, который жил над магазином игрушек в городе.

Майкл заехал на заправку, заправил свой грузовик, а затем запасной бензин. Он понятия не имел, сколько коктейлей Молотова понадобится, чтобы магазин сгорел, но он хотел быть готовым. Он не хотел ее разочаровывать.

Одержимые персонажи обладают способностями, которые нормальные люди часто не могут объяснить. Некоторые люди сочли бы эти силы мерзостью, но другие вполне могли бы упасть на колени в поклонении. Персонаж с уровнем в этом дополнении обнаружил некоторых из последних.

Однако эти культисты не являются движущими силами и толкателями индустрии, они не политики или другие влиятельные люди. Скорее всего, они неразумные, легковерные и слабые. Конечно, они нашли источник силы и мудрости - характер. Возможно, она обещает им силу или руководство; возможно, она просто показывает пример. Горгоны и Ками, которые принимают форму неодушевленных предметов или мест, вполне могут быть объявлены «святыми местами» и развить таким образом последователей культа, тогда как фоморы с большей вероятностью начнут буквальные культы и обещают темные награды тем, кто верно служит.

Чем больше точек у персонажа в Культе, тем большему количеству последователей он проповедует и тем более способными эти последователи. Культисты не застрахованы от Первобытного Ужаса и не усилены каким-либо другим способом (конечно, фомор может использовать культ как метод вербовки). Иногда они могут действовать как мускулы, но они не более закалены в боях, чем любой другой человек.

- ● Двое верующих, которые попытаются найти других (возможно, слишком усердно - лучше держать их под контролем).
- ●● Четыре последователя, один из которых обладает полезным навыком или ресурсом.
- ●●● Шесть членов, один из них может быть способным бойцом или независимо богатым.
- ●●●● Восемь сторонников. Один из них может обладать какими-то сверхъестественными знаниями, которые могут быть большим подспорьем или опасной помехой.
- ●●●●● Ваша культ насчитывает десять или более членов. Один из них является признанным лидером и способен организовать остальную группу, когда вы недоступны.

Фетиш / Снаряжение

Селеста надела колье на шею, как всегда, когда нервничала. Хрупкие кости, из которых он был сделан, наверняка бы уже раскололись, если бы не привязанный к ним дух. Позади нее она услышала, как мужчины выбивают ее дверь. Она знала, что с ними не поспоришь, но они просто делали свою работу.

"Конечно, я могла бы просто убить их," - напомнила она себе. Она отбросила эту мысль. Дух внутри нее зарычал, обеспокоенный вторжением в их дом. Следуй своей природе. Наконец, Селеста вышла на балкон, погладила колье, чтобы разбудить в нем дух зайца, напряглась и прыгнула. Она благополучно приземлилась на следующей крыше, почти в тридцати футах от нее. Она улыбнулась и побежала к пожарной лестнице: «Посмотрим, как они последуют за ней».

Персонаж обладает фетишем или каким-либо другим специализированным, мистическим или уникальным снаряжением. Для фомора это может быть фетиш Вирма или особая экипировка от Пентекс. Ками иногда носят фетиши, созданные для них Гару, чтобы помочь им выжить во враждебном мире. Дроны и горгоны редко владеют такими вещами, но было бы невозможно найти дрона с технологическим чудом или горгону с горсткой Стеклянных шариков.

Во всем остальном это дополнение идентично тому, что можно найти в книге **Оборотни**. Ниже приведены примеры оборудования, которое может быть доступно на разных уровнях. Помните, что на более высоких уровнях персонажу не обязательно владеть одним чрезвычайно продвинутым предметом. Вместо этого у нее может быть несколько более дешевых предметов (например, 4 точки в этом дополнение могут быть прочитаны как один фетиш четвертого уровня, два фетиша второго уровня или любая другая комбинация, всего четыре уровня).

- Незначительный фетиш, часть имеющегося в продаже (если дорого) оборудования. Примеры: фетиш рубашка, которая при активации добавляет 3 ко всем сложностям на Чутье Вирма в данной области; жилет из кевлара.
- •• Полезный фетиш, оборудование, обычно предназначенное для использования в военных целях. Примеры: костяное колье, дублирующее Дар: Заячий прыжок; автоматическое оружие.
- ••• Мощный фетиш, узкоспециализированное оборудование. Примеры: погремушка, которая временно пробуждает всех спящих духов в области; смертельный контактный яд (и, возможно, его противоядие).
- •••• Редкий или уникальный фетиш, незаконное оружие или снаряжение. Примеры: техно-фетиш, который позволяет пользователю мгновенно узнать содержимое диска или жесткого диска; тайник с гранатами с белым фосфором.
- ••••• Легендарный фетиш, уникальный прототип. Примеры: кожаная перчатка, которая при активации окрашивает все, к чему прикасается, необратимым заражением Вирма. Бионические или кибернетические имплантаты, увеличивающие силу и выносливость и обеспечивающие повышение надпочечников (2 дополнительных действия) один раз за сцену.

Симбиоз

Карла бесстрастно посмотрела на человека, умирающего на ее глазах. Его жизнь мало что значила для нее, но ей нужна была информация, которой он располагал относительно оборотней, напавших на ее объект. Она разрезала его рубашку, чтобы лучше рассмотреть раны, и покачала головой. Когти крысы-оборотня раскроили его спину достаточно глубоко, чтобы она могла видеть его позвоночник.

Она взглянула в угол и заметила, что доктор Тайлер перестал дышать. Его рана была намного хуже. Его сумка, однако, была выброшена, когда существо ударило его своим блестящим кинжалом. Карла пересекла комнату, не обращая внимания на стоны боли человека на полу, взяла сумку и заглянула внутрь. Медицинские инструменты - что ей было нужно? Иголка и нитка? Обезболивающие?

Вздохнув, она на мгновение подумала. Ее глаза снова затрепетали, а где-то по всему миру бегали крошечные паучки, собирая нужную ей информацию. Через несколько секунд она вытащила из пакета шприц и набрала прозрачную жидкость из бутылки.

«Вы знаете, что делаете?» ахнул раненый.

«Сейчас сделаю. Не отвлекай меня."

Независимо от того, одержим ли он Бэйном или слился с фрагментом самой Гайи, обитаемый духами персонаж имеет доступ к большому количеству информации. Однако некоторые духи более осведомлены, чем другие, и иногда духи просто не хотят говорить. Дополнение симбиоз определяет, сколько информации персонаж может почерпнуть от своего «арендатора».

В игровом плане это дополнение похоже на Предков. Игрок бросает количество кубиков, равное рейтингу симбиоза персонажа. Сложность равна рейтингу автономии персонажа для триатических симбиотов (хотя дроны получают -1 к этой сложности). Для Ками эта сложность обычно равна 6, но Рассказчик может изменить ее, если рассматриваемый дух будет обладать определенными знаниями о предмете (например, просить духа-голубя за советом по использованию оружия, вероятно, бесполезно). За каждый успех в броске персонаж получает точку соответствующей Способности до конца сцены. Если бросок провален, дух разочаровывается в неуклюжести персонажа и заявляет о себе, приобретая больший контроль над разумом персонажа. Это стоит персонажу 2 очка временной автономии.

- Время от времени вы можете рассчитывать на подсказку.
- •• Ваш дух часто дает вам полезные знания.
- ••• Возможно, вы никогда раньше не касались пистолета, но после нескольких секунд концентрации вы опасны.
- •••• У вас есть доступ к огромному количеству знаний - иногда бывает трудно все это просеять.
- ••••• Истинный источник информации - иногда дух инициирует Симбиоз раньше вас.

Гейс

Гейсы - это особые табу, налагаемые на Ками как духовную цену за их дары. Каждый ками начинает игру с одним гейсом - запретом на определенные действия, который они должны соблюдать, несмотря ни на что. Отчасти это проявление преданности Гайе, а отчасти плата за проявление духовных сил в физическом мире. Ками может даже не знать, почему у них есть такой гейс. Все, что они знают, это то, что очень важно, чтобы они неукоснительно соблюдали эти запреты.

Нарушение Гейса всегда накладывает на Ками проклятие. Такое несчастное существо может потерять многие из своих способностей, снизить категорию Атрибутов до 1, потерять Гнозис, Ярость или Силу Воли, или даже лишиться сверхъестественной силы и снова стать обычным смертным, животным или растением. Рассказчик выносит решение о наказании, принимая во внимание характер нарушения и обстоятельства, при которых был нарушен гейс (смягчающих обстоятельств очень мало, помните, нарушать гейс всегда плохо, но нарушить небрежное нарушение непростительно). Проклятие, вероятно, будет постоянным, если Ками не удастся выполнить замечательный квест искупления, и даже в этом случае он, вероятно, должен будет принять еще один гейс, прежде чем проклятие будет снято. Помните, что Рассказчик обязан в какой-то момент склонить вашего персонажа к нарушению запрета: это не слабость, если она никогда не используется.

В мифологии есть много красочных примеров гейсов и табу, и предприимчивый рассказчик может почерпнуть несколько идей из старых мифов, запретов, наложенных тотемными духами-оборотнями, или даже суеверий. Ниже приведены лишь несколько идей для потенциального гейза.

- **Босиком:** только Ками с человеческими хозяевами или необходимость проводить много времени в человеческом обличье могут принять это решение. Ками никогда не должны носить обувь или какие-либо другие покрывала для ног.
- **Цветовой запрет:** ками не могут носить одежду, украшения или украшения определенного цвета - это касается не только людей, но также животных и даже деревьев и одушевленных земель (граффити соответствующего цвета нарушает запрет).
- **Гендерный запрет:** ками не могут напрямую разговаривать с представителями определенного пола: любое такое общение должно происходить через посредника.
- **Запрет на дары:** Ками не могут отказаться от подарка, предложенного бесплатно. Этот запрет иногда может вызвать проблемы с вероломными дарителями или в сочетании с запретом на вещества.
- **Целитель:** Ками не может отказать в исцелении любому, кто просит его помощи.
- **Непрямое движение:** Ками не может двигаться по прямой, но всегда должен идти косвенным путем к своей цели. Ками с растительными носителями и одушевленными землями не могут принять этот запрет.
- **Запрет на вопросы:** Ками никогда не могут ответить на прямой вопрос.
- **Бродяга:** Ками не могут называть ни одно место своим домом; они могут не спать в одной «постели» или даже проводить ночь в одном и том же месте две ночи подряд. У Ками должен быть естественный ходячий носитель, чтобы принять этот гейс.
- **Молчание:** Ками не могут говорить во время выполнения поставленной задачи, но должны выражать свои желания другими способами.
- **Запрет на субстанцию:** Ками не могут контактировать с определенными веществами без нарушения этого правила. Образцы веществ включают пластик, сталь, дерево, серебро, воду, кровь и так далее.
- **Неблагодарность:** Ками не могут ни принимать благодарности за помощь, ни благодарить кого-либо, кто ей помогает. Он не может даже объяснить свою кажущуюся неблагодарность, не нарушив табу.
- **Говорящий правду:** Ками не может сознательно лгать, хотя он все же может передавать дезинформацию, которую считает правдой.
- **Связанный шепотом:** Ками никогда не может повышать голос выше шепота, даже чтобы позвать на помощь.

Достоинства и недостатки

Многие из достоинств и недостатков, перечисленных в Руководстве игроков за Гару, применимы и к одержимым персонажам. Ниже перечислены некоторые из них, которые особенно подходят для таких персонажей или уникальны для них.

Знак духа
(Достоинство или Недостаток, 2 СО)

Дух, который связан с вами, немного просачивается в физический мир. Вы не отличаетесь физически (во всяком случае, не в результате этой Черты), но излучаете определенную ауру. Как именно ощущается эта аура, зависит от а) того, является ли Знак Духа достоинством или недостатком и б) каким духом вы обладаете. От привлекательного фомора может пахнуть чистой похотью, что дает -2 на всех сложностях, связанных с соблазнением. Ками, одержимый духом хищника, может вызвать у людей чувство,

подобное Проклятию (+1 к социальным трудностям, не связанным с запугиванием). Рассказчик должен работать с игроком, чтобы решить, какие чувства испытывает персонаж и как они отражаются в игре. Как правило, это стоит корректировки сложности на 1 или 2, в зависимости от того, насколько специфично ощущение.

Скрытая сила (Достоинство, 2 СО)

Все ваши силы и скверны скрыты. Независимо от того, являетесь ли вы фомором со слизистыми щупальцами или ками с острыми зубами, вы можете на мгновение сконцентрироваться и втянуть, прикрыть или иным образом скрыть любые изменения, которые внес дух внутри вас.

Истинный симбионт (Достоинство, 4 СО)

Одержимый? Возможно, но, поделившись своим разумом и телом с духом, вы открыли свое место в жизни. Вы были очень любезны с духом внутри вас, и он ценит это. Эта признательность проявляется в игровом плане двояко. Во-первых, дух более доступен, независимо от того, сколько вашей автономии вы сохраняете (-1 сложность на всех бросках на Симбиоз). Что еще более важно, если вы обладаете скверной, ваш арендатор осознает необходимость время от времени избавляться от них. Вы можете бросать Сила воли (сложность 6) один раз в день. В случае успеха вы освобождаетесь от своей скверны на один ход за успех.

Не-одержимый (Достоинство, 5 СО)

Только фоморы и дроны могут получить эту Достоинство. Дух внутри несовершенно властвует над вашей душой. Хотя вы, вероятно, этого не знаете, вы могли бы пережить процесс удаления духа - если бы вы нашли способ инициировать этот процесс. В качестве побочного эффекта вашу автономию гораздо труднее подорвать. Любые выбранные вами способности стоят одно очко временной автономии, а не два. С другой стороны, если ваша постоянная Автономия когда-либо упадет ниже 6, вы потеряете это Достоинство - дух берет на себя полный контроль.

Известный врагу (Недостаток, 3 СО)

У них есть твой номер. Кто-то на «другой стороне» знает о вас, кто вы, и имеет общее представление о том, где вас найти. Если вы фомор, это может быть Гару или другой оборотень Гайи. Если вы Ками, это может быть Танцор Черной Спирали или могущественный фомор. Этот Недостаток не предполагает, что враг активно за вами охотится, но если вы сделаете что-нибудь слишком заметное, они могут решить, что вы заслуживаете внимания.

Нежелательная жертва (Недостаток, 4 СО)

Будь ты проклят, если собираешься это принять! При необходимости вы будете сопротивляться одержимости до самой смерти. Вы не можете смириться с потерей своей автономии, и любые принимаемые вами силы должны быть сбалансированы со скверной (это означает, что дроны и Ками не могут принять этот недостаток). Если вы когда-либо теряете точку постоянной автономии другими способами, вы получаете психическое расстройство (как Скверна, но вы не получаете за это очков силы).

Гниль души (Недостаток, 5 СО)

Одержимость медленно утомляет вас. Хотя сейчас вы все еще контролируете свои действия, каждый раз, когда ваша уверенность подрывается или вы не можете заявить о себе, вы все глубже погружаетесь в хватку духа, который вами овладевает. Каждый раз, когда вы проваливаете проверку Силы воли, вы теряете одно очко постоянной автономии. Ками не может принять этот Недостаток.

Приложение: Силы и скверны

Силы здесь не следует воспринимать как последнее слово в том, что доступно одержимым персонажам. Способности (и скверна), которые появляются в других дополнениях, но были исключены из соображений простора и игрового удобства, не внезапно становятся «незаконными». Если Рассказчик заинтересован в том, чтобы позволить персонажам приобретать силы и скверна из других дополнений (таких как Легион уродов или Справочник рассказчиков оборотней), все, что действительно остается, - это назначить стоимость в очках. (И если рассматриваемый персонаж является управляемым Рассказчиком персонажем, который должен быть сильнее или слабее, чем персонажи игроков, даже в этом может не быть необходимости.) Как всегда, берите то, что кажется подходящим, и игнорируйте то, что не подходит.

Числовая стоимость (или бонус в случае порчи) выражается в «очках силы»; Каждый персонаж начинает с пятью очками силы и может заработать больше очков, сжигая Автономию. См. Главу 5 для более подробной информации.

Силы

• **Контроль над животными (2)** - Фоморы, Ками и горгоны могут выбирать эту силу. Персонаж может призывать и управлять животными, находящимися в пределах досягаемости при использовании силы. Контроль персонажа над животными распространяется только на то, чтобы заставлять животных делать вещи в основном в пределах их нормального поведения. Собака или волк могут укусить, вороны могут следовать за конкретным человеком и держать его на виду, но крыса не будет вести себя как почтовый голубь, а медведь не будет пытаться открыть багажник машины.

Система: Игрок тратит одну Силу Воли и делает бросок Манипулирование + Знание животных. Ками получает два дополнительных кубика к этому броску. В случае успеха персонаж может заставить одно животное за успех в любом месте в пределах 120 ярдов (110 м) выполнить одно конкретное задание. Эффект длится одну сцену.

• **Оживление себя (1-5)** - Горгоны и Ками, привязанные к неодушевленным объектам, таким как деревья или статуи, могут принимать эту силу, что позволяет им оживлять свое тело-носитель. Без этой способности персонаж с растительным или минеральным носитель неподвижен.

Система: Персонаж тратит один Гнозис и может перемещаться, как ему заблагорассудится, на протяжении всей сцены. Количество очков, потраченных на эту способность, ограничивает Ловкость персонажа: персонаж не может действовать с Ловкостью выше, чем стоимость этой способности. По понятным причинам это умение должно быть обязательным для любого персонажа игрока с неодушевленным хозяином, хотя персонажам Рассказчика может не потребоваться покупать умение.

• **Бронированная шкура (2)** - Фоморы, Ками и горгоны могут забрать эту силу. Кожа хозяина, очевидно, изменена, что дает дополнительную устойчивость к атакам. Это может быть явно чешуйчатая или тяжелая, шкура, похожая на носорога, или, возможно, даже блестящая от слизи, которая заставляет атаки ускользать без сильного контакта.

Система: Эта способность дает хозяину три дополнительных кубика впитывания; кроме того, он может поглощать весь урон на сложности 6, как это делают оборотни.

• **Аура Спокойствия (5)** - Ками и Дроны могут покупать эту способность. Персонаж излучает ауру миролюбия (в случае Ками) или гармонии (в случае Дронов), которая успокаивает любого в пределах области.

Система: Эта способность почти всегда активна, хотя персонаж может выключить ее по желанию. Пока действует аура, никто в непосредственной близости от персонажа (около 30 ярдов (27 м)) не может действовать агрессивно. Оборотни не могут использовать Ярость, вампиры не могут безумие и так далее. Чтобы совершить какое-либо насильственное действие в присутствии персонажа, человек должен сделать проверку Силы воли, против которой действует Обаяние + Эмпатия. Успех позволяет потенциальному мародеру действовать так яростно, как ему заблагорассудится.

● **Берсерк (3)** - Фоморы, Ками и горгоны могут забрать эту силу. Хозяин наполнен Яростью, как и у оборотня, со всеми сопутствующими преимуществами и недостатками.

Система: покупка этой способности дает персонажу три очка постоянной ярости. Дополнительные очки ярости можно приобрести за одно свободное очко. Персонаж может использовать Ярость, чтобы совершать дополнительные действия, игнорировать оглушения или игнорировать штрафы за ранения (хотя, конечно, не для смены формы). Однако хозяин также способен впадать в бешенство так же, как и Гару. Персонаж не восстанавливает ярость в отношении фазы луны, хотя он может восстановить ее другими способами (разочарование, между историями и т. д.).

● **Звериная мутация (5)** - Фоморы и горгоны могут выбрать эту силу. В теле хозяина больше нельзя узнать человека или животное: он растянулся и превратился в грубую пародию на свой прежний облик, полностью неспособный сойти за кого-либо, кроме сверхъестественного монстра.

Система: Каждый из Физических Атрибутов персонажа повышается на 2 (максимум до 8); однако Внешний вид персонажа падает до 0.

● **Смешивание (1)** - Любой одержимый персонаж может забрать эту силу. Персонаж может изменять свою окраску в целях скрытности. Хотя он не может дублировать определенные узоры или текстуры, он может создавать общие узоры, достаточные для разрушения его контура.

Система: персонаж получает четыре дополнительных кубика при любых бросках на Скрытность, чтобы его не заметили визуально.

● **Расширение тела (2 или 4)** - Эту способность могут взять фоморы и горгоны. Персонаж способен увеличивать свой рост в три раза за короткий период времени. В расширенном состоянии он получает различные преимущества большого размера: огромными шагами покрывает территорию, легче подбирает противников и так далее. Тем не менее, он также страдает небольшими недостатками при расширении: его внутренние органы не растут, чтобы соответствовать, что может вызвать у него головокружение из-за недостатка крови, а его сила не увеличивается пропорционально. Его кости также становятся хрупкими из-за истончения, что может привести к опасным травмам.

Система: персонаж тратит очко силы воли, чтобы достичь своего расширенного размера. Рукопашные атаки увеличивают их урон до силы +3, и персонаж может увеличить свою скорость на 10 ярдов за ход. Однако, если персонаж проваливает бросок на поглощение, его кости ломаются, вызывая дополнительный непоглощаемый летальный урон здоровью. Горгоны с растительными или минеральными формами невосприимчивы к проблеме хрупкости костей, но должны платить повышенную стоимость (4 очка) за силу.

● **Поедание мозгов (6):** эта способность уникальна для фоморов. Фомор может поглощать умственные способности цели прикосновением и использовать их для обучения. Обратите внимание, что эта способность не может использоваться для нанесения физического урона цели, а также не позволяет фомору красть воспоминания или определенные знания.

Система: игрок тратит одно очко Силы Воли и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 6) в противоположной проверке против Силы Воли цели (также сложность 6). Если фомор выигрывает тест, цель теряет точку ментального атрибута (по выбору фомора), а фомор получает одно очко опыта (если фомор является персонажем, управляемым Рассказчиком, Рассказчик может выбрать игровой эффект

- возможно, фомор получает точку Способности). Эта способность может быть применена против цели только один раз за сцену.

● **Громоздкий (3)** - Фоморы, горгоны и Ками могут покупать эту способность. Тело носителя персонажа необычайно большое и прочное, что обеспечивает дополнительную прочность.

Система: Персонаж получает три дополнительных уровня здоровья, два на уровне ОК и один на уровне -1.

● **Двигатель Хаоса/Стазиса (2 или 4/6 очков)** - эта мощная сила чаще всего встречается у горгон лужешлепов, для которых она так же знакома, как вдохновение. Горгона с этой способностью - ходячий рупор хаоса в чистом виде. Само его присутствие вносит беспорядок и изменения в объекты и события, происходящие вокруг него. Болты расшатываются, электрические системы выходят из строя, а близлежащие контейнеры дают течь или трещины.

Противоположность этой силе, Двигатель Стазиса, производит аналогичные эффекты, пытаясь навести порядок в окружающей среде дрона. Оси выравниваются заново, объекты закрепляются на месте, а вещи, которые кажутся не синхронизированными, приводятся в гармонию с окружающей средой. Только горгонам и дронам разрешено (или они захотят) получить эту силу.

Система: У горгон разница в баллах для этой силы определяется тем, является ли двигатель Хаоса «неконтролируемым». По двум точкам сила сама по себе почти как скверна, так как горгона мало контролирует, когда и/или как сила «сработает». Фактически, только потратив пункт Силы Воли, горгона может добровольно изменить свое окружение во имя хаоса. Горгоны немного крепче, и он не страдает ни от одного из обычных вредных эффектов наличия “нестабильной” способности. Для дронов существует только один пункт стоимости (6), так как их Стазисный двигатель всегда находится под их контролем.

В случае добровольной активации пользователю нужно только на мгновение сконцентрироваться, а затем бросить Сообразительность плюс Способность, соответствующую ситуации. (Таким образом, если горгона пытается «убедить» монитор ПК выключиться, он бросит Сообразительность + Компьютер). Сложность всегда равна рейтингу автономии персонажа +2, хотя для некоторых эффектов могут потребоваться дополнительные успехи по усмотрению Рассказчика.

Ограничения этой силы следующие: во-первых, возможны только небольшие изменения в среде пользователя. Хотя могут происходить более значительные сдвиги, они носят временный характер, поскольку рассматриваемые объекты/события вернутся к своему прежнему статусу после того, как существо покинет их окрестности. Во-вторых, в любой момент времени возможно только одно изменение в среде пользователя, хотя группу связанных эффектов можно рассматривать как одно изменение для этих целей. Исключением из этого последнего является непроизвольный хаос, который часто вызывает сразу несколько эффектов, ни один из которых не находится под контролем владельца. Какой бы великий замысел эти события ни последовали, ни служили, в конечном итоге зависит от Рассказчика.

● **Управление землей (3)** - Горгоны и Ками могут забрать эту силу. Персонаж может заставить саму землю подчиняться ему, создавая новые образования, затягивая врагов в болота зыбучих песков и т. д.

Система: Персонаж тратит один или несколько пунктов Силы Воли. Один пункт создаст второстепенные эффекты, такие как небольшая песчаная буря в пустыне или небольшой камнепад. Два или более пунктов создают все более сильные эффекты, вплоть до мощных локальных землетрясений и внезапных подавляющих оползней для трех пунктов Силы воли. Эта сила действует только на естественной Земле; персонаж мог бы приблизить землю, но не бетон стоянки.

● **Связь с компьютером (1)** - эту силу могут использовать дроны. Дрон получает возможность управлять компьютерами одним касанием. Компьютер должен быть активен в данный момент и не может делать ничего, для чего он еще не настроен: битый TRS-80 не может запускать электронные таблицы Excel, а компьютер без модема не может выходить в Интернет.

Система: дрон может открыть любой файл и взломать любой пароль с помощью простого броска Интеллект + Компьютеры. Более простые задачи, такие как составление электронного письма или запуск антивирусной программы, выполняются автоматически. Любая машина, управляемая компьютером, может управляться таким образом, хотя дрон должен находиться в контакте с аппаратным обеспечением, содержащим настоящий компьютер, если компьютер отделен от машины.

● **Проклятие Гайи (5)** - только Ками могут приобрести эту силу, да и то только в том случае, если они обладают силой Духовные узы. Ками могут наложить проклятие самой Гайи на преступника, наказывая тех, кто нарушает ее волю или равновесие в мире природы. Незначительные проклятия могут проявляться в виде неудач, приступов депрессии или неприятных физических состояний (например, выпадения волос или сильного зловония), серьезные проклятия могли обратить преступника в камень, вызвать у него изнуряющую болезнь или даже заставить землю поглотить его.

Система: Во время создания персонажа игрок выбирает один незначительный эффект проклятия и один большой эффект проклятия, которые Ками с этой способностью может вызвать (при условии одобрения Рассказчика). Чтобы набрать силу, Ками должен потратить 3 очка Гнозиса. Если цель - оборотень, они могут сопротивляться эффекту в противоброске Гнозиса, в противном случае проклятие действует автоматически. Если Проклятие Гайи наложено на невиновного, Ками теряет весь свой Гнозис и не может использовать ни одну из своих способностей, пока она не завершит важную задачу искупления (например, квест видения в Умбре).

● **Киберчувства (2)** - только дроны могут покупать эту способность, которая позволяет пользователю заменять свои собственные чувства чувствами машины - радар, инфракрасное сканирование и т.п.

Система: Действует как Дар Стеклоходов (Оборотень, стр. 149), за исключением того, что Дрон тратит Силу Воли, а не Гнозис.

● **Ночное зрение (1)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж способен видеть в темноте так же хорошо, как и при дневном свете.

Система: После покупки эффекты этой способности действуют автоматически.

● **Пожирание (4)** - Фоморы и горгоны могут покупать эту способность. Персонаж способен расширять рот и глотать предметы размером с собаку среднего размера или маленького человека. Любой, кого съели таким образом, переваривается как пища, и удаляются только действительно неудобоваримые вещества (такие как кости, обувь или очки).

Система: игрок тратит один пункт Силы Воли и делает бросок Выносливость + Атлетика. Конечно,

цель должна быть в пределах досягаемости. Успех позволяет персонажу проглотить свою жертву целиком. Если цель все еще жива, считается, что она задыхается (**Оборотни**, стр. 188). Цель с естественным оружием или ножом может попытаться освободиться. Все такие атаки имеют сложность 7; одержимый может поглощать урон как обычно, но если он теряет половину своего здоровья, жертва вырезает в его животе достаточно большую дыру, чтобы сбежать.

● **Рассеивание (4/6)** - все четыре типа одержимых персонажей могут покупать эту силу. Эта сила, одно из самых явных изменений, которое может совершить дух, позволяет своему хозяину разбить свое тело на ряд меньших целых, каждое из которых полностью живо и обладает разумом своего «хозяина». Состав этих отдельных частей зависит от игрока и Рассказчика: большинство из них напоминают мелких животных, таких как грызуны или змеи, хотя известно, что некоторые особенно необычные горгоны внезапно распадаются на несколько разных существ одновременно. Эта сила чаще всего встречается среди фомори из выводка Опустошенных.

Система: Эта сила стоит четыре очка для горгонов и фоморов, в то время как Дроны и Ками должны потратить шесть очков, чтобы получить необычную способность. Когда персонаж желает рассредоточиться, он должен сконцентрироваться (не предпринимая никаких других действий в течение раунда) и потратить пункт Силы воли. В конце раунда он разделится на свои «составные части», которые затем могут рассыпаться по желанию. На данный момент единственный способ полностью избавиться от персонажа - это найти и уничтожить каждую отдельную часть - действительно, трудная перспектива. Однако, если персонаж также не обладает способностью к регенерации, он будет ужасно страдать, если попытается реформироваться без всех своих «фигур».

Как правило, вы можете равномерно разделить общую массу тела персонажа на уровень его здоровья. Таким образом, если персонаж с восемью уровнями здоровья пытается измениться, сохранив только 75 процентов себя нетронутыми, он будет преобразовываться, получив два уровня неизгладимых тяжелых повреждений. Персонаж может исцелить этот урон быстрее, потребляя больше материи, как правило, составляющих его существа (т. е., если Опустошенный рассеивается гнездом змей, половина из которых впоследствии погибает, он может искать и поглощать гадюк, как только он обнаружил, чтобы лечить более эффективно). Обратите внимание на то, что каждая отдельная часть постоянно и безошибочно ощущает, где находятся другие, и реформирование не требует Силы Воли, хотя требует полного цикла непрерывной концентрации.

● **Эктоплазматическая экструзия (3)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж может создавать до четырех полутвердых щупалец или рук, которые могут вытягиваться до пяти ярдов (4,5 м), манипулируя объектами или даже нанося удары. Конечности могут быть настоящей эктоплазмой, квазитвердой тенью, сверхъестественно густым туманом или чем угодно, что кажется подходящим для рассматриваемого типа персонажа.

Система: персонаж тратит один пункт Силы воли и делает бросок Выносливость + Оккультизм, чтобы создать щупальца. Персонаж может прибавить 3 к своей силе только для подъема тяжелых предметов. Щупальца не дают дополнительных атак, для атаки множественными псевдощупальцами требуется разделение пула кубиков (или расход Ярости), как обычно. Удар от выдавливания наносит Силе +1 колющий

урон, а маневр обрабатывается со сложностью 8 Ловкость + Рукопашный бой.

● **Электрическое поле (3)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж может генерировать мощное электрическое поле, которое шокирует любого, кто соприкасается с его телом. Сила тока может быть переменного или постоянного тока с соответствующими эффектами (отталкивание цели от персонажа или фиксация мускулов на месте).

Система: электрический заряд может генерироваться по желанию и наносит ударный урон, равный Выносливости персонажа +3. Ущерб можно усугубить за счет расхода пункта Силы Воли.

● **Сопротивление стихиям (1 за точку)** - все одержимые персонажи имеют доступ к этой Силе. Сопротивление хозяина определенному типу энергии возрастает до сверхъестественной степени. Выбранный источник может быть мирским, например, огонь или молния, или даже может происходить из более мистических источников, таких как костер. Независимо от источника, он не может быть изменен после принятия решения без дальнейших затрат (т. е. повторной покупки Силы).

Система: за каждое очко, потраченное на эту способность, персонаж получает дополнительный кубик для защиты от травм от указанного источника энергии, что в некотором смысле дает ему «поглощение перед поглощением». Если по какой-то причине форма атаки обычно не допускает броска на поглощение или сопротивление, эта способность дает количество кубиков, равное его рейтингу, для защиты. Эта способность особенно полезна для фоморов, многие из которых были обычными смертными до того, как одержимы, и поэтому не могут поглощать любую форму атаки, которая наносит отягчающий урон.

● **Очаровательный голос (3)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж может увлечь слушателей своей песней (или, в случае с Дронами, своей чудесно успокаивающей речью).

Система: Пока персонаж поет, любой в пределах области должен сделать бросок Силы Воли (которому противостоит Обаяние + Исполнение персонажа), чтобы предпринять любое действие, кроме прослушивания песни. Если слушатели знают о какой-либо форме надвигающейся или даже реальной опасности, они получают три дополнительных кубика на броске. Если они ранены во время прослушивания песни, эффект голоса персонажа нарушается. Голос одержимого персонажа не имеет силы влиять на слушателей другими способами (за исключением других сил аналогичного характера, таких как Дар филодокса: Перестановка).

● **Улучшенный атрибут (2 за точку)** - все четыре типа персонажей могут покупать эту способность. Природные способности хозяина увеличены до сверхчеловеческого уровня. Эта сила не ограничивается физическими атрибутами - одержимое Вильдом существо может похвастаться усиленным умом, в то время как фомор вполне может развить неземную внешность, чтобы лучше заманивать жертв.

Система: за каждые два очка, потраченные на это умение, выбранный атрибут персонажа повышается на одну точку. Игрок может выбрать повышение рейтинга атрибута выше 5, но не выше восьми. Эту способность можно приобрести более одного раза, чтобы повлиять на несколько атрибутов.

● **Касание энтропии (4)** - Фоморы и горгоны могут выбрать эту силу. Прикосновением персонаж может временно ослабить физическую структуру объекта или даже живого существа.

Система: Персонаж должен коснуться цели; затем игрок тратит одно очко Силы воли и делает бросок Восприятие + Медицина, если цель органическая, или Восприятие + Ремесла, если цель неорганическая (сложность 8 для любого броска). Успех ослабляет вязкостью силу цели на один ход; в это время все броски на нанесение урона цели (атаками или умениями силы) получают пять дополнительных кубиков.

● **Растяжимая конечность (1 за конечность)** - Фоморы и горгоны могут покупать эту способность. Одна или несколько конечностей персонажа - руки, ноги, хвосты, даже языки - могут вытягиваться, чтобы манипулировать объектами или ударить противника на расстоянии. Эта сила обычно проявляется у фоморов в виде мощного лягушачьего языка, который дает своему владельцу странно невнятную речь (а иногда и пристрастие к насекомым).

Система: Персонаж может вытянуть свою конечность с помощью рефлексивного броска Ловкость + Атлетика до одного ярда плюс один ярд за успех. Она может использовать всю свою Силу с рассматриваемой конечностью или конечностями.

● **Дополнительные конечности (2)** - Фоморы и горгоны могут покупать эту способность. У персонажа постоянно появляются дополнительные конечности, будь то дополнительные руки, щупальца или даже удлиненные цепкие языки или кишечник. Конечности могут быть прикреплены в странных местах или даже спрятаны в мясистых карманах, пока это не понадобится.

Система: персонаж получает три дополнительных кубика при попытках захвата в дополнение к незначительным преимуществам дополнительных конечностей (например, способность держать фонарик при перезарядке дробовика и одновременно копаться в поисках ключей от машины). Персонаж не получает несколько действий и должен разделить пулы кубиков (или потратить Ярость), как обычно, чтобы выполнять разные действия с разными конечностями за один ход.

● **Глаза Вирма (3)** - только фоморы могут покупать эту способность. Глаза фомора какие-то необычные. Они могут быть сложными глазами, как у насекомого, или иметь странно изменяющиеся зрачки и радужки, или даже расплывчатые с рябью радужного, нечистого цвета. Те, кто встречает взгляд фомора, видят более ужасный узор, скрытый внутри — проблески сводящего с ума проклятия змея.

Система: Любой, кто смотрит в глаза персонажу, должен сделать бросок Силы Воли (сложность 8) или застыть в ужасе на (пять ходов минус рейтинг Сообразительности, минимум один ход). Фомор не может двигаться, атаковать или иным образом предпринимать действия, чтобы прервать зрительный контакт без освобождения жертвы. Его товарищи могут атаковать без таких ограничений; жертва остается замороженной, пока фомор остается неподвижным и сохраняет власть.

● **Полет (3/5)** - Фоморы, горгоны и Ками могут забрать эту силу. Персонаж может летать либо с помощью крыльев (любого описания), либо с помощью какой-либо другой формы движения (например, езда по ветру для Ками, связанного со штормом). Она может скользить, парить, взлетать или пикировать по желанию игрока. Ками и горгоны с обычными крылатыми животными в качестве носителей не должны покупать эту способность, хотя для этого требуются более радикальные формы (такие как разумный рой насекомых).

Система: За три очка персонаж может летать с нормальной скоростью бега трусцой (14 ярдов (12,8

м) за ход), за пять она может преодолевать 20 ярдов (18,3 м) за ход. Персонажи с крыльями могут подтолкнуть себя дальше, добавляя свою Ловкость к своей скорости передвижения для коротких рывков.

● **Подушечки лап (1)** - Фоморы, горгоны и Ками могут выбрать эту силу. Ступни персонажа мягкие, как у животного, что дает ему дополнительную меру скрытности.

Система: персонаж вычитает 2 из сложности любого броска на Скрытность, сделанного для бесшумного передвижения.

● **Грибковое прикосновение (4/6)** - Фоморы и горгоны могут забрать эту силу. Персонаж был частично поглощен странным грибковым веществом, которое он может передать с помощью ядовитого прикосновения.

Система: Персонаж должен коснуться цели. Цель должна преуспеть в броске на Выносливость (сложность 7) или начать терять одно очко всех Физических Атрибутов, а также Внешний вид в день, поскольку гриб начинает покрывать ее и разъедать ее плоть. Инфекцию можно вылечить только сверхъестественными средствами (Дар: Сопротивление токсинам, исцеляющие фетиши и т.п.). Только фомори может приобрести версию этой способности за 6 очков, при такой силе гриб испускает облака отвратительно пахнущих спор, которые вычитают два кубика из пула кубиков любого, кто атакует фомора в рукопашном бою.

● **Газообразная форма (5)** - Фоморы, горгоны и Ками могут покупать эту способность. Персонаж может растворять свое тело в газообразном состоянии, будь то туман, дым или грязные миазмы.

Система: игрок должен потратить один пункт Силы воли, чтобы стать газообразным, и еще один, чтобы снова стать твердым. Находясь в газообразной форме, персонаж может скользить по воздуху со своей обычной скоростью ходьбы и не может пострадать от физических атак, таких как кулаки, когти или пули. Энергетические атаки, такие как огонь или радиация, влияют на нее как обычно, как и большинство психических или умственных способностей (кроме тех, которые требуют зрительного контакта). Она не может атаковать в газообразном состоянии, хотя Рассказчик может постановить, что определенные наступательные способности все еще работают в газовой форме (например, Ментальный удар). Газообразная форма удерживается вместе при большинстве ветров, хотя мощные ветры, такие как вызванные Даром Вендиго: леденящий ветер, наносят персонажу урон.

● **Опасное дыхание (варьируется)** - Фоморы, горгоны или Ками могут забрать эту силу. Персонаж может выпустить какое-то опасное вещество по команде - огонь, ядовитое дыхание, кислотную слюну и т.п. Атака не обязательно должна быть оружием дыхания - подойдет любая дальняя атака.

Система: игрок делает бросок Ловкость + Рукопашный бой, чтобы поразить цель; урон равен одному уровню здоровья летального урона за каждые 2 очка, вложенные в силу. За дополнительное очко урон увеличивается. Дополнительные три очка наносят едкий урон, наносящий урон каждый ход, пока опасное вещество не будет смыто или нейтрализовано, или пока цель не умрет. Персонаж может использовать эту атаку столько раз, сколько его Выносливость в каждой сцене. Диапазон - на усмотрение Рассказчика, в зависимости от типа атаки. Если опасность потенциально может нанести урон более чем одной цели одновременно, предположите, что каждый успех выше первого в броске атаки позволяет дополнительной жертве получить травму, если она находится в пределах дальности атаки (примерно в двух ярдах (1,83 м) или меньше от начальной цели.).

● **Чувство сердца (3)** - только Ками может купить эту способность. Ками могут заглядывать в самое сердце человека, определяя его общую духовную преданность (Вирм, Вильд, Вивер, Гайю или что-то другое), его невиновность или вину, его истинную форму (если он носит другую форму), даже его самые секретные мечты и желания или его связь с прошлым.

Система: Персонаж должен обладать силой Духовных связей, чтобы приобрести Чувство Сердца. Игрок тратит 1 Гнозис и делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность 7). Каждый успех дает Ками немного информации из списка выше.

● **Однородность (варьируется)** - эта способность доступна всем одержимым персонажам. Персонаж может противодействовать всем сверхъестественным силам в пределах пяти ярдов (4,5 м) от нее или сосредоточиться на одном противнике и помешать ему использовать такие силы значительно дольше. Однородность не действует на «врожденные» силы, поэтому, хотя он будет противодействовать Дарам Гару, он не остановит их от смены облика.

Система: Эта способность стоит 6 очков для фоморов и Ками, 5 для горгон и 4 для дронов. Игрок тратит одно очко Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7 для эффекта области или Сила Воли отдельной цели). Успех отменяет, но не удаляет любые не врожденные сверхъестественные способности, используемые в пределах пяти ярдов; например, оборотень, защищенный даром Размытие, внезапно обнаружился, но он может снова активировать Дар при следующем действии. При использовании на конкретной цели, силы этой цели обнуляются на количество ходов, равное количеству набранных успехов. Эта способность отменяет дары (но не регенерацию, расход Ярости или изменение формы), вампирские дисциплины (но не использование витэ на усиление атрибутов) и магические сферы. Если цель знает, что одержимый персонаж пытается сделать, она может сопротивляться с помощью броска Силы Воли (сложность 7 и должна превышать успехи одержимого персонажа).

● **Ужас (1/2/7)** - Фоморы, горгоны и Ками могут забрать эту силу. Присутствие персонажа настолько тревожно, что вызывает у смертных такую же сверхъестественную панику, как и наблюдение Гару в форме Криноса. Более сильные персонажи могут даже вызвать ужас и неверие в сверхъестественное. Эта сила почти всегда проявляется в персонажах, имеющих поистине звериные, звериные или откровенно чудовищные формы.

Система: За 1 очко персонаж вызывает полные эффекты Первобытного ужаса на всех смертных наблюдателях, как описано на странице 192 Книги правил Оборотня. За дополнительный балл он может включить или выключить эту силу по своему желанию. Версия за 7 очков этой Силы позволяет персонажу вызывать Первобытный ужас даже на других Пробужденных существ (на этом уровне персонаж также может использовать силу по своему желанию, а не постоянный эффект). Обратите внимание, что фоморы не обязательно должны быть физически изуродованы или иным образом явно чудовищны, чтобы обладать этой силой, так как ужас, распространяемый при его использовании, изначально духовен.

● **Иммунитет к Первобытному ужасу (1)** - Горгоны и Дроны автоматически считаются невосприимчивыми к Ужасу. Фоморы и Ками могут приобрести эту способность, чтобы получить аналогичный иммунитет.

Система: Персонаж не подвержен никаким эффектам Ужаса. Обратите внимание, что хотя фомор или Ками могут быть невосприимчивы к сверхъестественному страху, скрытому в расовой памяти его человеческого хозяина, не все отреагируют на вид девятифутового (2,74 м) сверхсильного монстра ледяным спокойствием.

● **Инфекционный укус/прикосновение (5)** - Фоморы или горгоны могут покупать эту способность. Персонаж может распространять заразу через укус или прикосновение (выбор игрока, но персонаж может использовать только один метод). Если хозяину удается заразить цель, цель становится лихорадочной и болезненной и будет слегка заразной до тех пор, пока инфекция не пройдет.

Система: Хозяин должен укусить или коснуться цели. Затем игрок делает бросок Силы Воли (сложность 7) в противоположном броске на Выносливость цели (также сложность 7). Если хозяин набирает больше успехов, чем цель, цель получает урон, равный разнице между двумя бросками. Этот урон считается усугубленным и лечит со скоростью один уровень в неделю (за исключением сверхъестественных методов лечения). Пока повреждение не исцелит, жертва является умеренно заразной (любой, кто вступает в прямой контакт с пораженным человеком, должен сделать бросок Выносливости, сложность 4, или получить 2 уровня повреждений, точно так же, как если бы она была заражена непосредственно фомором).

● **Невидимость (5)** - Любой одержимый персонаж может забрать эту силу. Персонаж исчезает из поля зрения. Он не оставляет следов, но по-прежнему шумит и источает запах, а также заметен при помощи таких дарах, как Чутье Вирма (если применимо). Атака или любое другое очевидное действие аннулирует эффекты силы; в противном случае питание сохраняется до его отмены.

Система: игрок тратит один пункт Силы воли и делает бросок Сообразительность + Скрытность (сложность 6). Любой, кто специально ищет персонажа, делает бросок Восприятие + Бдительность (или Инстинкты, если в форме, где возможно обнаружение по запаху) в противоположной проверке против оригинального броска Сообразительность + Скрытность персонажа. Если искатель выбрасывает больше успехов, чем невидимый персонаж, он может выцелить персонажа как обычно (хотя она все еще не может его фактически видеть и, следовательно, не сможет его идентифицировать). Сила длится одну сцену или пока не будет отменена.

● **Неуязвимость (3-7)** - Ками и Дроны могут выбрать эту силу. Тело персонажа сверхъестественно усилено без видимого внешнего эффекта.

Система: персонаж получает от одного до пяти дополнительных кубиков поглощения и может поглощать летальные и аггравированные повреждения без штрафа. Стоимость равна количеству полученных кубиков впитывания +2. Ками не может обладать одновременно этой силой и бронированной шкурой.

● **Жидкая форма (5)** - Ками, горгоны и фомори могут забрать эту силу. Персонаж может разжижать свое тело, растворяясь в густой жидкости (грязь, кровь и т. д.), Которая может перемещаться как угодно. Персонаж в жидкой форме может без труда проходить через небольшие отверстия, хотя ему трудно подниматься в гору.

Система: игрок должен потратить один пункт Силы воли, чтобы стать жидким, и еще один, чтобы снова стать твердым. Находясь в жидкой форме, персонаж может течь по ровным или спускаемым поверхностям с нормальной скоростью ходьбы и не может пострадать от физических атак, таких как кулаки, когти или пули. Энергетические атаки, такие как огонь или радиация, повреждают его как обычно, как и большинство психических или умственных способностей (за исключением тех, которые требуют зрительного контакта). Персонаж не может атаковать в жидком состоянии, хотя Рассказчик может постановить, что некоторые атакующие способности все еще работают в жидкой форме (например, Ментальный удар).

● **Долголетие (1+)** - только Ками может выбрать эту силу; фоморы слишком тронуты Разрушителем, горгоны слишком привязаны к силам перемен, и все дроны уже фактически бессмертны. Рассказчик может позволить фомору взять эту силу только в том случае, если он также возьмет Скверна: Нестарение. Фомор предотвращает последствия старости только до тех пор, пока он предается своей задаче.

Система: продолжительность жизни Ками увеличивается в десять раз; человек-носитель Ками проживет около 700 лет с помощью этой силы. Персонаж может покупать эту способность более одного раза, и каждая дополнительная покупка добавляет дополнительное усиление. (Человеческий носитель Ками, дважды взявшая эту силу, имела бы продолжительность жизни 1400 лет, а не 7000.) Если Ками купит эту силу пять раз, он фактически не имеет возраста.

● **Повелитель Земли (2-5)** - Ками и Дроны могут забрать эту силу. Персонаж невероятно настроен на свою территорию, постоянно оставаясь в курсе всего, что происходит в пределах границ, которые он объявил своими собственными. Эта способность присуща только неподвижным Ками (растения, горы, реки, одушевленные земли) и дронам с определенной целью мониторинга.

Система: персонаж может автоматически ощущать любое место на своей территории. Это не то же самое, что чувство опасности. Персонажу, возможно, придется сделать бросок на Восприятие + Бдительность, чтобы заметить угрозы или незаметных вторжений. Персонаж может настроить себя на территорию размером примерно с большое здание за 2 очка, городской квартал за 3 очка и квадратную милю или около того за 4 очка. Только Ками может приобрести 5-балльную версию, которая может расширить их территорию настолько, насколько позволит Рассказчик (например, длина небольшой реки). Однако, если персонаж покидает свою территорию по какой-либо причине, эта способность прерывается и не может быть повторно активирована, пока он не проведет 24 часа в медитации (или потеряется в Единой песни) на своей территории, чтобы заново настроить себя.

● **Магнитокинез (6)** - только дроны могут покупать эту способность. Дрон может генерировать и управлять локализованными магнитными полями, позволяя ему перемещать или манипулировать железными объектами или повреждать электронное оборудование.

Система: Дрон может перемещать железные объекты, как если бы использовал Силу, равную Силе Воли Дрона, и Ловкость, равную Сообразительности Дрона, на расстоянии до двадцати метров. Он также может генерировать электромагнитные импульсы, разрушая компьютеры или электронные устройства, не защищенные от них.

● **Маллеат (6)** - Фоморы и горгоны могут выбрать эту силу. Персонаж способен вводить странный яд, который делает тело жертвы тягучим, делая кости и группы мышц податливыми, как глина. Эта сила может повлиять даже на неживую плоть и ткани растений.

Система: Персонаж наносит урон цели атакой, которая может ввести яд (укус, укус и т.п.) и потратить одно очко Силы Воли. (Укус фомора без естественного оружия наносит Силе -1 смертельный урон.) Жертва получает один уровень непоглощаемого аггравированного урона каждый ход в течение одного хода за успех в броске урона атаки. Чем больше уровней нанесенного урона, тем более податливой становится жертва (штрафы к ранениям от этого яда представляют собой потерю сплоченности, а не боли, и их нельзя игнорировать с помощью бешенства или сопротивления боли). Если этот яд ослабит его ниже нормы, жертва все еще может ползти, но теряет контроль над мелкой моторикой. Жертва теряет один кубик поглощения из своего пула за каждый уровень повреждения маллеатом, который в данный момент активен. Урон от маллеата можно исцелить, как и любую другую форму аггравированного урона, а Дары: Сопротивление токсину, Тысяча форм и Адаптация позволяют Гару сопротивляться воздействию яда.

● **Присутствие маски (4)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж способен скрыть свое присутствие от любых наблюдателей. Хотя его изображение по-прежнему появляется на камерах, никому, кто находится в непосредственной близости от него, трудно его вообще заметить.

Система: персонаж тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Скрытность. Любой в области должен пройти проверку Силы Воли (сложность 5 + количество успехов персонажа, максимум 10), чтобы заметить персонажа. Эта способность действует на протяжении всей сцены или до тех пор, пока персонаж не предпримет явно явных действий, таких как атака или перемещение больших объектов.

● **Плетение материи (4)** - Дроны и горгоны могут брать эту силу. Персонаж способен преобразовывать материю в новые формы и функции. Дроны обычно используют эту способность для ремонта повреждений конструкций или устранения недостатков, горгоны используют его почти по своей прихоти, переделывая объекты в причудливые новые конфигурации, чтобы ослабить власть Вивер на определенной области.

Система: Эта способность работает так же, как дар хомида видоизменить объект (Оборотень, стр. 134), за исключением того, что игрок тратит Силу Воли, а не Гнозис.

● **Сглаживание памяти (1)** - Любой одержимый персонаж может взять эту способность. Дух персонажа наполовину вмешивается в умы обычных людей, чтобы сохранить в тайне действия персонажа. Наблюдатели реагируют на персонажа так, как обычно, но их воспоминания о персонаже исчезают, когда персонаж уходит. У этой способности, безусловно, есть свои недостатки - трудно удержаться на дневной работе, если ваш босс забывает о вашем существовании, когда вы выходите из комнаты, - но для многих одержимых анонимность - это окончательная защита.

Система: Персонаж вызывает у зрителей некую форму Первобытного ужаса (Оборотень, стр. 192), но только для того, чтобы определить, помнят ли они этого персонажа. Те, кто по какой-либо причине невосприимчив к Ужасу, также невосприимчивы к этой способности.

● **Ментальный удар (5)** - Фоморы и Дроны могут выбрать эту силу. Персонаж может обездвижить цель разрядом психической энергии. Жертва падает на землю, корчась от боли, по милости нападавшего.

Система: потратьте один пункт Силы воли и сделайте бросок Сообразительность + Запугивание (сложность 6). Цель должна сделать бросок Сила воли (сложность 7), чтобы сопротивляться. За каждый успех, при котором бросок атакующего превышает результат цели, цель тратит один ход, обездвиженная сокрушающей болью. Оборотни с Яростью могут тратить одно очко Ярости за ход, чтобы выполнять ограниченное действие - ползать, говорить и т. д. - но при любых полных действиях запас кубиков уменьшается вдвое.

● **Ментальное изнасилование (6)** - Только фоморы обладают этой силой. Фомор может вторгнуться в разум цели и насильно вырвать из нее информацию. Хотя на самом деле это не причиняет никакого вреда, жертва имеет тенденцию чувствовать себя голой и оскорбленной в течение нескольких дней после этого (к тому же часто у нее сильно болит голова).

Система: потратьте одно очко Силы Воли и сделайте бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе воли цели). Цели могут сопротивляться с помощью броска Силы воли (сложность 7). Если фомору удается добиться большего количества успехов, он получает информацию, основанную на количестве успехов, превышающем его цель. При одном успехе фомору доступны только поверхностные мысли и эмоции. При трех успехах фомор может рассматривать мысли, о которых думает цель, как «секретные». Имея пять или более успехов, фомор узнает о жертве то, о чем она не знала.

● **Естественное оружие (особенное)** - Фоморы, Ками и горгоны могут забрать эту силу. Персонаж проявляет природное вооружение в виде когтей, клыков, рогов или просто острых костных выступов. Это оружие обычно не убирается. Если персонаж покупает заслугу «Скрытая сила» или тратит одно дополнительное очко за оружие, он может отозвать его.

Система: каждый вид оружия стоит 2 очка за каждый кубик нанесенного урона. Например, если у персонажа-фомора есть клыки (+1 кубик урона) и костные выступы на каждом локте (+1 кубик урона на локоть), это будет стоить 6 очков силы. Нанесенный ущерб усугубляется.

● **Управление кошмарами (3)** - только фоморы могут выбирать эту силу. Фомор может заставить цель страдать от ужасных кошмаров, лишая жертву спокойного сна. Фомор может повлиять на содержание снов или просто позволить подсознанию жертвы делать грязную работу. Эта сила требует полной концентрации до тех пор, пока фомор желает, чтобы сон продолжался - если фомор отвлечен, сила прерывается и не может быть использована на этой цели в течение 24 часов.

Система: бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность 7). В случае успеха цель погружается в серию кошмаров и не восстанавливает Силу Воли для сна этой ночью. Если эта способность используется в течение нескольких ночей, отслеживайте успехи, как если бы делали расширенную проверку. Когда успехи превышают постоянный показатель Силы Воли цели, цель теряет одну точку Силы Воли. Эта потеря может быть «излечена» одной неделей мирного отдыха или некоторыми Дарами (Погружение в сон, Игры разума, Творения разума и т. Д.).

Обратите внимание, однако, что пока фомор использует эту способность, он тоже не спит. Эффект для фомора не будет таким выраженным, как для жертвы, но со временем фомор начнет ощущать последствия недосыпания (сложности должны возрасти, задержка концентрации внимания и т. Д.)

● **Мирный бой (1)** - Дроны и Ками могут покупать эту способность. Персонаж может сражаться в полную силу, не нанося непоправимый урон противникам. Ками использовал эту силу из милосердия, дроны из-за желания избежать серьезных сбоев.

Система: Эта сила может быть активирована или деактивирована по желанию. Персонаж сражается нормально, но нанесенный им урон будет длиться только до конца сцены. Ее цель полностью исцеляется, когда сцена заканчивается. Если персонаж наносит количество повреждений здоровья за один удар, равное Выносливости его противника, его цель падает без сознания и просыпается в конце сцены (или если ее активно пробуждает союзник).

• **Пронзающий взгляд (1)** - Ками может купить эту способность. Ками может заставить любого, на кого он смотрит, чувствовать себя неуютно и неловко, как будто Ками смотрит прямо в его душу. Эта сила обычно используется, чтобы отогнать нарушителей, хотя она может служить отличным подспорьем при допросе.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Запугивание, сложность равна Силе Воли цели. Цель переносит сложность +2 ко всем броскам Силы Воли на один ход за каждый успех Ками.

• **Одушевление растений (3)** - Горгоны и Ками могут забрать эту силу. Персонаж может оживлять растения, заставляя деревья, виноградные лозы, кусты и тому подобное двигаться способами, в которых они обычно не участвуют. Дерево может ударить или даже сжать противников своими ветвями, лозы могут запутаться, и даже трава может зацепиться за ноги врага.

Система: Стоимость активации этой способности варьируется. Одушевление кустов стоит 1 Гнозис, маленькое дерево - 2 Гнозиса, а большое дерево (или стоянка меньших деревьев, или большая полоса кустарника или другой растительности) стоит 3 Гнозиса. Персонажи без Гнозиса могут заменить Силу Воли, но стоимость увеличивается на дополнительное очко. Растения обладают от одного до трех пунктов Ловкости и от одного до 10 пунктов Силы в зависимости от их размера и гибкости; клочок травы будет иметь только силу 1, в то время как большое дерево будет иметь силу 8-10.

• **Родство растений (1)** - Ками может покупать эту способность. Эта способность позволяет ками общаться с растениями, хотя о среднем растении можно получить очень мало информации.

Система: Эффекты этой способности автоматические. Обратите внимание, что растения не смогут передать никакой информации, кроме вещей, которые непосредственно повлияли на них в течение дня или около того (например, «животное подо мной, когда солнце еще не светит»). Однако, если дух растения был пробужден (с помощью соответствующего обряда или силы), растение обладает способностями к восприятию и псевдосознанием любого болтуна, что делает его гораздо более надежным свидетелем.

• **Гибкие кости (2)** - Фоморы, Ками и горгоны могут забрать эту силу. Кости персонажа могут стать мягкими и податливыми, что позволит ей протиснуться сквозь маленькие отверстия, как крысе. Персонаж также может со временем освободиться от оков и ограничений.

Система: бросок на ловкость + атлетика (сложность 6). Успех позволяет персонажу протиснуться через отверстия размером до 1/20 окружности ее тела (что означает, что человек может пройти через отверстие размером в четверть) или выскользнуть из наручников, веревок и тому подобного. Отсутствие успехов означает, что сила не работает в течение переменного времени (на усмотрение Рассказчика). Провал означает, что персонаж застрял и должен сделать дополнительные броски, чтобы выбить себя (сложность +2).

• **Яд (3)** - Фоморы, горгоны и Ками могут покупать эту способность. Персонаж способен вводить яд в противника через ядовитые железы или через ядовитые жидкости тела, такие как слюна.

Система: Персонаж должен нанести хотя бы один уровень здоровья при успешной атаке соответствующего характера и потратить пункт Силы Воли. Яд наносит дополнительное количество уровней здоровья усиленного урона, равное Выносливости атакующего +2; этот яд пропитывается отдельно, если цель способна впитать усиленный урон. Дар: Сопротивление токсину сводит на нет этот урон. Яд не может воздействовать на нежить или не-животные цели.

• **Ядовитые опухоли (3)** - Фомори может купить эту способность. Тело фомора покрыто причудливыми опухолями, наполненными едким гноем, обычно отвратительного цвета и запаха.

Система: всякий раз, когда фомора поражают острым оружием, например когтями или лезвиями, гной из опухолей брызгает на атакующего, обжигая его. Атакующий должен немедленно поглотить три кубика аггравированного урона (если, конечно, он способен поглотить усугубленный урон). Если нападающий действительно кусает фомора, урон увеличивается до пяти кубиков. Если атака была произведена из оружия ближнего боя, атакующий может сделать рефлексивный бросок на Ловкость, чтобы избежать летящего гноя и не получить повреждений. Оружие дальнего боя разбрызгивает атакующего, только если он стоит в пределах шести футов, и в этом случае он имеет право на такой же рефлексивный бросок на Ловкость. По усмотрению Рассказчика, любой, кто вступает в рукопашный бой с фомором (особенно схватив его), может подвергнуться риску забрызгать его гноем.

• **Успокаивающее присутствие (3)** — Фоморы и дроны могут взять эту силу. Персонаж может изменить свою внешность, чтобы соответствовать любому человеку, которого наибольшее количество зрителей в любой момент времени будет уважать и слушать. На месте дорожно-транспортного происшествия персонаж принимает форму дорожного полицейского, в залах корпорации персонаж кажется простым служащим. Хотя эта сила может показаться слабой, умный фомор или дрон может использовать ее, чтобы пойти почти куда угодно и получить ограниченное сотрудничество почти от кого угодно.

Система: игрок бросает Манипулирование + Лидерство, сложность 7 (9, если большинство зрителей сверхъестественные существа, например, в Каэрне). Успех указывает на то, что внешний вид персонажа смещается к наиболее подходящей авторитетной фигуре или сверстнику, которого ожидали бы зрители. Эта смена формы неуловима, и до тех пор, пока персонаж не меняет форму, в то время как несколько человек смотрят прямо на него, зрители реагируют на изменение, как будто они только что заметили “прибытие” персонажа в его новой форме. Персонаж не может принять какую-либо конкретную форму (“полицейский” возможен, но “офицер Сьюзен Дельмонт” - нет) и не может выбрать “наиболее подходящую” форму (рассказчик решает, что является подходящим). После выбора форма не может быть изменена на протяжении всей сцены. Фоморы с этой силой могут вернуться к своей первоначальной форме по желанию, но дроны сохраняют форму на протяжении всей сцены.

• **Регенерация (5/7)** — любой персонаж может взять эту силу, кроме дронов, которые естественно обладают подобной способностью. Персонаж восстанавливает урон почти мгновенно, точно так же, как оборотень. Однако, если персонаж также не одарен яростью, она может исцеляться только в состоянии покоя.

Система: регенерация стоит 5 очков для Ками и Горгон и 7 для фоморов. Персонаж лечит уровень одного удара или смертельного урона за ход отдыха. Если персонаж также обладает силой Берсерка, он может бросать выносливость (сложность 8), чтобы регенерировать в бою, так же, как это делает Гару.

• **Раздирание рассудка (4)** — Фоморы и Горгоны могут взять эту силу. Персонаж способен искривлять умы тех, кто встречается с ним взглядом, — искривлять их до предела.

Система: персонаж тратит пункт Силы воли и бросает Обаяние + Запугивание, сопротивляясь силе воли цели. Успех вызывает у цели какое-то психическое расстройство (некоторые идеи см. В разделе «порча: расстройство»). Расстройство длится один день за успех, если жертва-Гару или другой сверхъестественный; если жертва-человек, расстройство остается постоянным, если его не вылечить.

Если персонаж также обладает силой ужаса, он может использовать Раздирание рассудка как рефлексивное действие на любого, кто пострадал от бреда, который он транслирует. Нет никаких затрат силы воли, чтобы использовать Раздирание здравомыслия таким образом; однако персонаж может использовать Раздирание здравомыслия только один раз на любой заданной цели.

• **Благословения сезона (1)** — только Ками может взять эту силу. Ками может принести эффекты определенного сезона в область: листья могут упасть с деревьев, если призываются осенние благословения, в то время как Ками, настроенный на зиму, может вызвать снегопад.

Система: чтобы вызвать эффекты сезона, игрок должен бросить Обаяние + Инстинкты, сложность 7. Чем больше успехов, тем более драматичными могут быть эффекты сезона. Пять успехов позволяют Ками вызывать опасные эффекты, такие как тепловой удар (летом) и обморожение (зимой) у злоумышленников. Ками также особенно настроена на людей, которые находятся в стадии жизни, духовно привязанной к соответствующему сезону, и может обнаружить их с помощью броска «восприятие + загадки», весенний Ками может обнаружить детей, зимний Ками может обнаружить тех, кто находится ближе к концу своего жизненного цикла, и так далее. Эту силу можно купить несколько раз, чтобы позволить Ками проецировать благословения нескольких сезонов.

• **Самосожжение (5)** — Фоморы и Ками (те, кто связан с огненными элементалями) могут забрать эту силу. Персонаж может принести себя в жертву, став ходячим костром. Пламя не вредит персонажу, но повреждает все, к чему прикасается персонаж, со всеми сопутствующими рисками (взрыв боеприпасов, горящие здания и тому подобное).

Система: игрок тратит одну силу воли и бросает выносливость + оккультизм, сложность 7. Пламя наносит три уровня здоровья огненного урона всему, с чем они соприкасаются (сложность 9 на поглощения, предполагая, что жертва способна замочить огненный урон). Эффект длится один ход за успех.

• **Чувство Гайи (2)** — Фоморы и Ками могут взять эту силу. Персонаж может ощущать проявления Гайи в близлежащей области — оборотни Гайи, духи и тому подобное.

Система: эта сила требует активной концентрации и восприятия + оккультного броска. Трудность зависит от силы и концентрации “запаха”; оборотень бу-

дет трудностью 6, в то время как мощный Ками будет трудностью 4.

● **Игра теней (4)** - Фоморы, горгоны и Ками могут покупать эту способность. Персонаж может управлять локальными тенями, собирая их вместе в область тьмы. Персонаж всегда видит в собственной тени.

Система: игрок делает бросок Сообразительность + Скрытность, эффекты длятся один ход за успех, хотя трата пункта Силы воли продлит продолжительность всей сцены. Общий радиус действия не может превышать 15 ярдов. Использование этой способности может дать значительные бонусы к броскам на Запугивание и Скрытность, по усмотрению Рассказчика.

● **Беззвучная речь (2)** - Дроны и Ками могут забрать эту силу. Персонаж способен общаться без речи, мысленно разговаривая с людьми. Эта способность преодолевает все языковые барьеры, хотя персонаж не может таким образом общаться с существами без языка, если не использует для этого другую силу (например, дар: Язык зверей).

Система: эффекты этой способности автоматические, хотя персонаж должен выиграть оспариваемый бросок Силы Воли, чтобы говорить с любым, кто не хочет слушать. Эта способность не позволяет персонажу читать мысли другого человека; общение будет двусторонним только в том случае, если собеседник активно пытается донести до него свои мысли. Каждый человек, участвующий в беззвучном разговоре, слышит, как персонаж говорит на языке, наиболее знакомом слушателю.

● **Размер (4/6)** - Фоморы, горгоны и Ками могут выбрать эту силу. В то время как Громоздкая сила представляет собой особенно массивный экземпляр типа тела хозяина, она представляет резкие и постоянные изменения в размере персонажа.

Система: каждый уровень размера добавляет или вычитает один уровень здоровья к сумме урона, который может выдержать персонаж, а также добавляет или вычитает по одному пункту каждой из Силы и Выносливости. Персонажи с двумя уровнями размера добавляют или убирают один из трудностей своего противника, чтобы обнаружить или поразить его (более крупные цели, конечно, легче); персонажи с тремя уровнями складывают или вычитают два. Рассказчику могут потребоваться персонажи с необычно большими или маленькими телами-носителями (например, носорог-горгона или ястреб Ками), чтобы приобрести эту способность.

Цена	Эффект
4	Заметно больше (лошадь, тигр) или меньше (пудель, домашняя кошка, барракуда), чем человек
6	Значительно больше (носорог, большая белая акула, небольшое дерево) или меньше (мышь, голубь), чем человек

● **Родство с перевертышами (1)** - только Ками может взять эту силу, хотя Рассказчики могут позволить фомору обладать родством Танцоров Черной Спирали. Эта сила представляет собой великую духовную связь и дружбу с одной из изменяющихся пород. Наиболее распространенная версия этой способности - Родство Гару (поскольку другие племена пришли в упадок), но Ками может обладать Родством с любой расой изменяющих форму, даже с Раткинами или Ананаси.

Система: Ками фактически имеет чистую породу из 3-х, что касается соответствующей изменяющейся породы.

● **Смена кожи (4)** - Фомори, горгоны и Ками могут покупать эту способность. Одержимый персонаж может изменить внешний вид своей плоти, быстро и плавно принимая черты и форму тела совершенно другого существа в считанные секунды.

Система: персонаж может изменить свой внешний вид в любое время, просто сконцентрировавшись на ход и потратив пункт Силы Воли. При попытке воспроизвести черты определенного человека игрок должен сделать бросок Сообразительность + Экспрессия (с переменной сложностью, в зависимости от степени сдвига и других факторов, определенных Рассказчиком), чтобы добиться успеха. Однако изменение всегда немного несовершенно; Ками со львом-носителем может сохранить свой львиный хвост в человеческом обличье, в то время как горгона растение может сохранить кожу, похожую на кору, или волосы, как ветки ивы. Каждое изменение длится до следующей смены кожи.

● **Пробуждение духа (1)** - только Ками может купить эту способность. Ками способен пробудить духов животных, растений или неодушевленных предметов, напевая или играя для них музыку.

Система: Эта способность работает так же, как обряд Пробуждения Духа (Оборотень, стр. 161), за исключением того, что Ками делает бросок Обаяние + Исполнение и может пробудить дух за количество ходов, равное 10 - успехам Ками.

● **Духовный дар (уровень дара +1)** - все одержимые персонажи могут выбрать эту силу. С разрешения Рассказчика персонаж может изучить любой подходящий Дар, представленный в Оборотне, и развить его как свою собственную силу. Дар должен иметь прямое отношение к цели персонажа; например, дрон не может взять Создать элемент ни при каких обстоятельствах, но Почуять добычу может подойти для горгоны с хищником-носителем.

Система: Стоимость равна уровню дара +1. Система работает так, как описано для отдельного приобретенного подарка. Эта способность не отменяет необходимости в Ярости или Гнозисе, если того требует Дар. Например, горгона не может использовать Дыхание Вильда (для чего требуется бросок Гнозиса), если горгона также не приобрела способность Духовные связи (давая одержимому персонажу очки Гнозиса).

Общие варианты даров включают:

Фоморы: Проклятие ненависти, Пенящаяся ярость, Жуткая вонь, Токсичные когти, Раздирающая агония

Дроны: Контроль простых устройств, Диагностика, Убеждение

Горгоны: Адаптация, Разум зверя, Дыхание Вильда, Камуфляж

Ками: Звериная жизнь, Речь зверей, Царь зверей, Ласка матери

● **Духовное родство (3)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту силу. Персонаж имеет сильные связи с духами своего вида и может даже взывать к ним во время опасности. Фоморы привязаны к Бейнам, Дроны призывают духов Вивер, горгоны могут вызывать вильдлингов, а Ками обычно вызывает элементалей.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Экспрессия, сложность Автономия персонажа + 1. Каждый успех вызывает одного Гаффлинга соответствующего типа, который появится в следующем ходу. Духи будут пытаться помочь одержимому персонажу по своему усмотрению, что может противоречить реальным желаниям персонажа - например, Бэйн может нанести удар, чтобы мучить и убивать, а не захватывать.

● **Раздирание духа (6) -** только фоморы могут выбирать эту силу. Фомор должен обладать способностями Берсеркера и почувствовать духов. Фомори с этой силой может использовать свою Ярость, чтобы наносить удары по духам через барьер и питаться их энергией. Конечно, фомора, неверно оценившего свою жертву, может ждать роковой сюрприз.

Система: Фомор должен сначала «заглянуть» через Перчатку с Чувством духа, чтобы найти добычу. Как только дух виден, фомор делает бросок Ярости против рейтинга барьера, которому на той же сложности сопротивляется сила воли атакованного духа. Любые успехи, полученные фомором, превышающие результат проверки духа, вычитают сущность из духа в соотношении один к одному. Каждые два очка Сущности, истекшей из духа, восстанавливают одно очко временной Силы Воли или Гнозиса (если у фомора есть Духовные Узы) фомору до его обычного предела (хотя фомор может продолжать атаковать духа даже после того, как его бассейн полон) . Фомор может использовать Раздирание духа столько раз в данной сцене, сколько у него точек Ярости. Только истинные духи могут быть атакованы этой Силой; Изменяющие форму и другие полудухи, бродящие по Умбре, неуязвимы.

● **Почувствовать духов (2)** - любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж может видеть сквозь барьер, наблюдая за событиями в местной Пенумбры. У Фоморов с этой силой часто странным образом меняются глаза, и многие медленно сходят с ума от всего, что видят.

Система: игрок тратит одну Силу Воли и делает бросок Восприятия против местного рейтинга Перчатки, чтобы заглянуть в Полутень. Персонаж также может потратить одну Силу Воли на распознавание оборотней и других оборотней на протяжении всей сцены; любое такое существо появляется с наложенным на него обликом кринос, как остаточным изображением. Фоморы, обладающие этой способностью, также могут автоматически ощущать слуг Змея.

● **Духовный стазис (3)** - только дроны могут покупать эту способность, которая работает так же, как одноименное заклинание духа. Дрон может временно усилить перчатку в непосредственной близости от него, ограничивая силы врагов Вивер.

Система: игрок тратит один пункт Силы воли, чтобы поднять барьер на одно; эффекты действуют для сцены. Поднятие барьера не обязательно влияет на способности, дарованные Вивер (например, вариант дрона с умением Шаг за грань).

● **Духовные узы (варьируется)** - эту силу может взять любой персонаж. Персонаж имеет врожденную связь с миром духов и может использовать фетиши и таланты.

Система: Стоимость этой способности составляет 1 для Ками, 2 для горгон, 3 для фоморов и 4 для дронов. Персонаж начинает с одной точки в Гнозисе и может приобрести еще точку Гнозиса за два свободных очка. Однако эта способность не дает возможности войти в Умбру (см. «Сила: шаг за грань»).

● **Стазисный кокон (5)** - Фоморы, Дроны и Ками могут забрать эту силу. Персонаж закутывается в твердую оболочку, в то время как его метаболизм замедляется до состояния анабиоза. Персонажи в коконах не стареют и могут оставаться в живых без еды, воды и даже воздуха почти бесконечно.

Система: Создание кокона требует как минимум десяти минут безмятежной концентрации, одного пункта постоянной Силы воли и успешного броска Выносливость + Выживание (сложность 6). Каждый успех дает готовой куколке один кубик выдержки против ударов или летального урона и один уровень здоровья (если у персонажа есть Сила: бронированная шкура, эти кубики также добавляются в бассейн выдержки кокона). Если персонаж не указывает ограничение по времени для своего кокона, он освобождает его от приостановленной анимации, только если она нарушена (то есть все уровни здоровья потеряны). Если кокон имеет заданный срок жизни, он вылупляется и пробуждает своего создателя по истечении этого срока. Каждый месяц, проведенный в Стазисном коконе, автоматически восстанавливает одно очко временной Силы воли и исцеляет определенный уровень повреждений (нормальных или тяжелых).

● **Прикосновение стазиса (4)** - одним касанием персонаж может лишить своих противников возможности изменять их форму. Эта сила наиболее распространена среди дронов как проявление их абсолютной привязанности к порядку и подчинению. Однако, по усмотрению Рассказчика, фоморы или Ками также могут обладать этой силой (хотя, очевидно, с менее ткацкими наклонностями). Горгоны никогда не купят эту силу.

Система: персонаж должен сначала коснуться своей цели; затем игрок делает бросок Силы Воли, противодействующий Гнозису его цели (в случае изменяющих форму существ без Гнозиса, таких как вампиры, замените Силу Воли - 3. Каждый успех, превышающий успехи цели, удаляет силы изменения формы цели на два хода.

● **Шаг за грань (5)** - персонаж, который может относиться к любому из четырех типов, должен обладать силой Духовных связей, чтобы приобрести эту способность. Персонаж получает возможность войти в Умбру, как и Гару. Однако одержимые персонажи с этой силой не могут провести других в Умбру.

Система: способность шагать боком постоянна. Бросьте Гнозис (сложность местного Барьера), чтобы ступить в Умбру. Дроны - исключение; они могут легче шагать боком в областях, где Барьер наиболее силен (поскольку дух Вивер, населяющий их, разрывает паутину Барьер). Просто «переверните» таблицу на странице 225 «Оборотня», то есть научная лаборатория будет иметь сложность 2, тогда как дрону, пытающемуся шагнуть боком в каэрне, это будет трудно (сложность 7 или выше).

● **Вуаль Суккуба (6)** - Фоморы и Горгоны могут взять эту силу. Это фирменная сила соблазнителей, и она очень подходит нереидам. Персонаж может появиться в качестве идеального партнера цели и жестом подозвать его к себе. Успешное использование этой силы указывает на то, что цель настолько полностью очарована персонажем, что он сделает все разумное, чтобы угодить ей. (Независимо от того, насколько полно соблазнитель привлекает Гару, она не может заставить его напасть на своих товарищей по стае. Она может, однако, заставить двух Гару ревновать достаточно, чтобы начать борьбу за нее, но это требует манипуляции, а не дальнейшего применения этой силы.) С другой стороны, персонаж может активировать эту силу, чтобы зацепить любого, кто положит на нее глаз, хотя это "общее очарование" гораздо менее мощно.

Система: игрок тратит один пункт Силы воли и бросает Внешность + Хитрость (сложность Силы воли цели, или 6 при использовании "общего очарования"). Цель должна найти персонажа, по крайней мере, умеренно сексуально привлекательным; мужчина-соблазнитель не сможет соблазнить чисто гетеросексуального мужчину с такой силой, например. Если бросок удался, цель влюбляется в персонажа и будет подчиняться любым разумным командам, которые она дает. Если бросок проваливается, цель просто находит персонажа чрезвычайно привлекательным (все трудности с использованием Почувствовать Вирма или подобных подарков на персонаже повышаются на 1). Если бросок неудачен, цель чувствует что-то очень плохое с персонажем, и персонаж может не пытаться снова войти в эту цель в течение одного дня. При использовании Вуали суккуба на одной цели персонаж может сделать расширенный бросок, совершая привлечение один раз за сцену. Если общий успех персонажа достигает (сила воли цели x2), цель полностью подчиняется персонажу и выполнит любую просьбу, даже если она включает в себя нападение на другого члена стаи или что-то столь же отвратительное. Вуаль суккуба длится одну сцену, если персонаж не поддерживает ее.

● **Подавление скверны (2 за кубик)** - Фоморы, Ками и горгоны могут выбрать эту силу. Фомор может на короткое время нейтрализовать действие любой из своей скверны. Подавленные физические деформации восстанавливаются до неискаженной плоти за секунды, психологические расстройства исчезают в порыве совершенной ясности и т. д. Использование этой способности вызывает сильнейшее привыкание, особенно для некогда прекрасных фомори.

Система: игрок должен потратить одно очко Силы Воли и бросить один кубик за каждые два очка, потраченных на эту Силу. Сложность - это стоимость в очках целевой Скверны + 2 (минимальная сложность 4). Успех полностью подавляет Скверну до конца сцены. Провал в этом броске может сделать целевую скверну невосприимчивым к дальнейшим попыткам подавления или вызвать у фомора совершенно новую скверну (на усмотрение Рассказчика). Фомор может подавить несколько скверн одновременно, но стоимость скверн складывается, чтобы определить сложность использования этой способности.

● **Смоляное чучелко (3)** - Фомор может взять эту силу, как и горгоны или Ками с соответствующими телами-носителями. Кожа или «плоть» персонажа состоит из толстой липкой субстанции, такой как патока или смола. Все, что соприкасается с кожей, прилипает к ней, как муха на липкой бумаге. Медленный, преднамеренный контакт, например, надевание одежды, не активирует адгезионные свойства.

Система: эта мощность всегда активна. Любой, кто ударит персонажа в драке, застревает в нем, как если бы он был успешно схвачен. Противник не может использовать любую конечность, прикрепленную к персонажу, если только он не сделает бросок на Силу с сопротивлением против Выносливости +3 персонажа для побега. Если персонаж поражен оружием ближнего боя, он может сделать рефлексивный бросок на Силу с сопротивлением, чтобы вырвать заклинившее оружие из рук атакующего.

● **Толстокожий (4)** - Все одержимые персонажи могут брать эту Силу. У персонажа есть дополнительный внешний слой или слои покрытия, обеспечивающие сверхъестественную защиту от травм. Стиль защиты зависит от человека, которого одержим. Кожа дронов просто незаметно затвердевает, а горгоны часто проявляют эту Силу по-разному, от плотной плоти до слоя чешуи.

Система: после приобретения этой способности персонаж получает дополнительный уровень здоровья в состоянии синяки, который может быть добавлен в лист персонажа игрока (просто нарисуйте в другом поле рядом с уже указанным). Указанная стоимость этой Силы предполагает, что эта дополнительная защита не проявляется внешне; т.е. персонаж все еще может сойти за нормального на публике. С разрешения Рассказчика эта стоимость может быть уменьшена на два, если игрок решит сделать свою толстую кожу (или панцирь, или шкуру, или что-то еще) внешне видимой. Эта сила может быть взята несколько раз, равная неизмененному рейтингу выносливости персонажа.

● **Трансформация (3/5)** - Только Ками может выбрать эту силу. Ками способен ограниченно, но безупречно менять облик.

Система: Версия за три очка этой способности позволяет Ками принимать одну особую альтернативную форму (краснохвостого ястреба, гранитного валуна, ивы); версия с пятью пунктами позволяет Ками превращаться в любого члена избранной группы (люди, животные из семейства кошачьих, деревья, пауки). Эту силу можно использовать несколько раз, чтобы позволить превращаться в несвязанные формы. Смена форм занимает полный раунд, но в броске нет необходимости.

● **Триатический запах (2)** - Фоморы, дроны и горгоны могут выбрать эту силу. Персонаж способен замаскировать свой «истинный запах», опираясь на силу конкурирующей триатической сущности.

Система: игрок выбирает «запах манекена» и делает бросок Манипулирование + Оккультизм, сложность 8. Каждый успех добавляет единицу к сложности обнаружения персонажа с соответствующим Даром; с помощью Чутье Вирма становится труднее обнаружить фомора и так далее. Стеклоходы могут с обычной трудностью проникнуть сквозь призрачный запах Вивер, Красные когти могут точно так же проникнуть сквозь ложный запах Вильда, а черные спиральные танцоры могут точно так же проникнуть

сквозь ложный запах змея. В противном случае персонаж обнаруживает соответствующую фиктивную лояльность.

● **Почувствовать Триат (2)** - все одержимые персонажи могут выбирать эту Силу. У персонажа есть способность ощущать относительную силу любого Триата в непосредственной близости от него.

Система: Эта сила действует так же, как дар метисов Чутье Вирма, но может быть применена к любой или ко всем энергиям Триата по усмотрению пользователя. Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм, сложность зависит от силы и концентрации триатического влияния в данной области. По усмотрению Рассказчика, дополнительные успехи могут означать более конкретную информацию, передаваемую с помощью этой силы.

● **Универсальный язык (4)** - только Ками может выбирать эту силу. Персонаж может говорить и понимать любое живое существо.

Система: Эффекты постоянны.

● **Неестественная сила (6)** - Любой персонаж может выбирать эту силу. Мускулы персонажа неестественно развиваются, из-за чего он кажется почти продуктом тяжелого употребления стероидов.

Система: эта способность добавляет четыре точки к силе персонажа. Эту способность нельзя использовать в дополнение к усиленный атрибут (Сила).

● **Разрыв вуали (5)** - Фоморы и горгоны могут выбирать эту силу. Персонажи с этой Силой могут проникнуть в разум человека и вырвать осколки сознания, восприимчивые к Первобытному ужасу. Такая инвазивная «психическая хирургия» предрасполагает своих жертв к безумию, но делает нормальных людей способными взаимодействовать с Гару (или даже сражаться), не поддаваясь немедленной панике. Использование этой способности требует прямого зрительного контакта с объектом.

Система: игрок тратит один пункт Силы воли и делает бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех иммунизирует цель от разрушительных эффектов Ужаса на один ход. Если игрок выбрасывает пять или более успехов, иммунитет длится целый день, хотя многие люди, получившие такие «благословения», сходят с ума.

● **Голос разума (3)** - только дроны могут брать эту способность. Голос персонажа становится странным, соблазнительно монотонным, убаюкивая слушателей в состояние гипнотического спокойствия.

Система: те, кто слушает Дрон, должны сделать проверки Силы воли или Ярости (в зависимости от того, что они предпочитают) по сложность Манипулирование + Красноречие дрона, или успокаиваются в состояние тихого согласия. Гипнотическое состояние мгновенно прерывается, если цель ранена, но в остальном субъект весьма восприимчив к внушению. Эту способность можно использовать, чтобы вывести цель из состояния бешенства: Дрон должен выиграть бросок Манипулирование + Красноречие, оспариваемый Силой Воли цели, чтобы положить конец безумию.

● **Голос Вирма (4)** - Только фоморы могут выбирать эту силу. Язык фомора был изменен в странную форму: возможно, толстый и напоминающий на слизняка, возможно, длинный и раздвоенный, возможно, даже преобразованный в массу усиков. Фомор может говорить как обычно, а также может говорить на родном языке Вирма.

Система: Когда фомор произносит отрывок из Темной Литании, все находящиеся в пределах слышимости должны сделать успешные броски Силы Воли со сложностью 8 или потерять половину своего Гнозиса (рассчитывается из постоянного рейтинга). Слуги Вирма невосприимчивы к этому эффекту, и сила может воздействовать на любую жертву только один раз за сцену, независимо от того, успешна она или нет. Фомор также получает непристойную атаку лизания, нанося два кубика непоглощаемого аггравированого урона.

● **Хождение по стене (4)** - Любой одержимый персонаж может приобрести эту способность. Персонаж может бегать по отвесным поверхностям, как паук, так же легко, как если бы он был по ровной поверхности.

Система: Обычно бросок не требуется. Рассказчик может потребовать бросок Ловкость + Атлетика в более напряженных обстоятельствах: битва, ледяная или скользкая поверхность и т. д. По таким поверхностям, которые практически не имеют трения, например по мокрому льду, лазить нельзя.

● **Паутина (5)** - Любой персонаж может приобрести эту способность, которая позволяет создавать сети, чтобы связывать павших врагов, закрывать отверстия или даже спускаться с большой высоты. Сила может принимать разные формы в зависимости от персонажа. Фоморы может плести сгустки дурно пахнущего клея из нечистых желез, в то время как Ками и горгоны могут производить более «естественную» шелковую ткань, а дроны плетут искусственно похожие на пластик нити, чтобы связать своих врагов.

Система: паутина очень липкая и прочная, с шестью кубиками поглощения (и может впитывать все виды повреждений) и тремя уровнями здоровья. Те, кто застрял в липком покрытии паутины, должны пройти через бросок с сопротивлением прочности против силы 8, чтобы выскользнуть. Лента достаточно полупрозрачная, чтобы ее было трудно увидеть в неясных или темных областях (бросок Восприятие + Бдительность, чтобы заметить на расстоянии, сложность 7).

Скверны

Фоморы, горгоны и Ками могут уравновешивать силы своей скверной. Скверна - это жертва, которую дух наносит телу хозяина, но они сильно различаются между тремя типами одержимых. Фоморы, например, получают скверну в результате того, что Бейны внутри них меняют их тела, будь то из злости или просто для того, чтобы Бейны чувствовали себя как дома. Горгоны развивают скверны в результате протекающих через них энергий Вильда, в то время как Ками смотрят на свои немощи не как на «скверну», а как на «ответственность перед Гайей» - духи внутри них не проклинают их такими вещами, чтобы быть жестокими.

Если не указано иное, то друг за другом следующие скверны могут быть взяты фомори, Горгонами или Ками (иногда при другом значении цены). Обратите внимание, что дроны не могут принимать скверну ни при каких обстоятельствах.

● **Зависимость (1-5)** - Любой персонаж может приобрести эту скверну. Персонаж имеет потребность, которую он должен удовлетворить, будь то физическая (героин), умственная (случайное насилие) или мистическая (жертва данной сущности). От того, как часто он должен кормить эту привычку, зависит, сколько очков он получит за скверну.

Система: выберите цикл из приведенной ниже таблицы. Персонаж должен потакать своей Зависимости хотя бы один раз в течение этого периода времени, иначе он будет охвачен болью и получит штраф в один кубик на все действия. За каждый цикл, который

проходит без кормления привычки, штраф увеличивается на один кубик. Если штраф превышает выносливость персонажа, он умирает.

Цена	Цикл
1	Один раз в месяц
2	Один раз в две недели (Некоторые мистически ориентированные персонажи могут связывать это с фазой луны.)
3	Один раз в неделю
4	Один раз в день
5	Один раз в час

● **Притягивающий Бэйнов (3)** - Фоморы, горгоны и Ками могут все выбрать эту Скверну. Бэйны ненавидят этого персонажа и преследуют его из-за этого.

Система: Персонаж всегда привлекает внимание местных Бэйнов, и их всегда оскорбляет его присутствие. Если они не заняты чем-то гораздо более важным, Бэйны отказываются от своих задач, чтобы беспокоить персонажа. Они не могут брать контроль над персонажем, но могут вмешиваться или даже атаковать любым другим способом. Гару также могут привлекать персонажи с этой скверной, которые приходят посмотреть, о чем идет речь.

● **Психическое расстройство (3/2/1)** - эта скверна больше подходит фоморам и горгонам, хотя Ками тоже может ее принять. Персонаж безумен. Это может быть настоящее безумие или просто способ смотреть на вещи настолько чуждые, что это мешает ему функционировать в мире (что обычно случается с горгонами и Ками, которые проявляют эту скверну). Некоторые возможности перечислены ниже:

Амнезия: Ваша жизнь до одержимости размыта. Это усложняет сохранение автономии, поскольку у вас не так много воспоминаний, которые привязывают вас к вашей человечности.

Мания величия: вы важны. Иначе почему бы вам была оказана такая честь? Любой, кто бросает вызов вашему «избранному» статусу (что они могут сделать, отказываясь выполнять ваши приказы), в лучшем случае встречает резкие слова.

Галлюцинации: может быть, вы на самом деле видите духов, может быть, видения - всего лишь выдумки вашего измученного разума, но что бы это ни было правда, вы видите то, чего не могут другие. Рассказчику может потребоваться проверка Силы Воли, чтобы увидеть, можете ли вы различить, и даже когда галлюцинация явно нереальна, она все равно чертовски отвлекает.

Убийство: Нет ничего более приятного, чем ощущение конца жизни под вашими когтями. Вы не берете пленных в бой, даже если это прикажете, и вы не проявляете пощады к врагам.

Маниакальность: вы добиваетесь всего, чего хотите, со всем, что у вас есть. Умеренность для вас - бессмысленное понятие. Вы должны потратить Силу Воли на любой бросок со сложностью выше шести. Если вы потеряете всю свою временную Силу Воли (которая сама по себе несет риск для вашей Автономии), вы «выгорите» и получите +2 ко всем сложностям, пока не сможете уснуть или иным образом не восстановите Силу Воли.

Множественные личности: хотя только один дух может обладать телом одновременно, внутри вас есть несколько голосов. Возможно, одержимая часть вас отделена от исходной части, возможно, ваша личность просто раздроблена на части. В любом случае, у каждого персонажа одинаковая статистика, способности, скверны и автономия. У них просто разные личности, истории и взгляды (которые игрок должен детализировать).

Обсессия: вас что-то преследует. Вы должны добиваться этого. Это может быть враг, которого вы хотите уничтожить, артефакт, который вы хотите найти, или что-то еще.

Паранойя: они хотят тебя достать. Ты это знаешь. Если бы вы могли просто идентифицировать их, вы могли бы сначала получить их….

Садизм/мазохизм: вы либо любите причинять боль другим, либо причиняете боль себе.

Система: первое психическое расстройство, которое приобретает персонаж, приносит 3 очка. Второе стоит 2, третье только 1. Персонаж может несколько очистить голову, потратив Силу Воли, но только на ход.

● **Исчезновение (5)** - с каждым днем персонаж теряет связь с физической реальностью. Он связан с какой-то более великой духовной сущностью (что делает эту скверну очень подходящей для персонажей с дополнением Посвященный) и когда-нибудь сольется с ней. Большинство одержимых существ инстинктивно это знают. Ками обнадеживает, что когда-нибудь они пополнят ряды своих духовных покровителей. Фоморы часто пугаются такой перспективы.

Система: Один раз в день делайте бросок Автономия (сложность 6). Успех означает, что разум персонажа остается нетронутым (или таким же неповрежденным, каким был). Неудача означает, что персонаж теряет точку временной автономии и точку временной Силы воли. Если бросок проваливается, персонаж теряет точку постоянной Силы Воли.

● **Суровый арендатор (3/4)** - Ваш “арендатор” не любит проигрывать - никогда. Каждый раз, когда вы терпите поражение, он выражает свое недовольство, причиняя вам мучительную боль и ужасные раны.

Система: каждый раз, когда вы проваливаете бросок, персонаж получает один уровень здоровья непоглощаемого летального урона. С 4-точечной версией этой скверны урон считается аггравированным. Хотя травмы, вызванные этой скверной, часто ужасно видны (спонтанные раны, кровотечение из глаз и т. д.), Раны иногда могут проявляться внутренне в виде разорванных органов или переломов костей.

● **Зараженный (3/4/5)** - персонаж заражен насекомыми или червями. Персонаж может считать себя своим защитником или матерью, или может быть отталкивается живыми существами, ползающими по ее телу, но конечный результат тот же. Существа должны есть, и если их не кормить, они будут питаться телом персонажа. В некоторых случаях их невозможно накормить, и поэтому персонаж должен очищаться ежедневно.

Система: игрок должен решить, как выглядят противные маленькие существа, поскольку они иногда пробираются к поверхности и выползают из кожи персонажа. Персонаж должен есть за двоих, потребляя в день вдвое больше еды, чем обычно. Если он этого не сделает, он будет ежедневно получать непоглощаемый урон, пока не сделает этого. Этот урон считается летальным для лечения. (Один только этот эффект дает 3 очка.) Если существа едят что-то обычно несъедобное для персонажа (возможно, дерево или куски костей), персонаж должен съедать не менее восьми унций этого материала каждый день, иначе он пострадает (4 очка). Если заражение питается только собственным телом персонажа, он должен ежедневно очищать организм от существ, чтобы они не размножились настолько, чтобы съесть его до смерти.

Обычно это требует самовызванной рвоты (эта версия скверны приносит 5 очков).

● **Отражение духа (4)** - Фомори и горгоны могут выбрать эту скверну. Всякий раз, когда вы смотрите на отражающую поверхность, вы видите, что арендатор смотрит на вас в ответ. Это может быть похоже на чудовище, схватившееся за вашу спину или сводящую с ума вспышку хаоса и света, но, независимо от его формы, вид вашего духа наполовину наполняет вас ужасом. Вы всегда можете закрыть глаза или отвести взгляд, но трудно понять, когда следующий блестящий объект еще на шаг приблизит вас к безумию.

Система: Увидев свое отражение, персонаж с этой Заражением должен сделать бросок Силы Воли (сложность 7) или потерять пункт временной Силы Воли. Провал оставляет персонажа кататоническим на 5 ходов за вычетом его рейтинга Сообразительности (минимум 1 ход). В случаях длительного просмотра одержимый персонаж должен перебрасывать каждый ход, когда он смотрит в зеркало.

● **Теледементия (5)** - Только фоморы могут выбирать эту скверну. Персонаж получает телепатически мысли от всех в радиусе нескольких миль. Сюда входят животные, дети, призраки - практически все, что находится в пределах разумного. Однако теледементия не дает полезной информации. Персонажа просто засыпают нескончаемым потоком негативных эмоций - боли, страха, сомнения, гнева и т. д. Такие фомори склонны верить, что мир-это искаженное, ужасное место, и не испытывают никаких угрызений совести по поводу избавления людей от их страданий.

Система: Эта скверна имеет несколько эффектов. Во-первых, персонаж легко отвлекается. Его показатель инициативы всегда понижается на два. Во-вторых, персонаж получает сложность +2 ко всем социальным взаимодействиям; он настолько озабочен негативными импульсами, которые он получает от людей, что производит впечатление злого и сумасшедшего (что, вероятно, не соответствует действительности). Наконец, сложность любого расширенного броска увеличивается на 2; фомор просто не может сосредоточиться.

● **Искаженное исцеление (3)** - только фоморы могут приобрести эту Скверну. Каждый раз, когда персонаж лечит серьезные травмы, его плоть отрастает, ужасно испорченная каким-то образом. Она может быть покрыта узловатой рубцовой тканью или превращена в участок почерневшего экзоскелета, но конечный эффект тот же: каждая регенерированная рана приближает его на один шаг к тому, чтобы выглядеть и действовать как монстр, которым он является на самом деле.

Система: Каждый раз, когда персонаж лечит летальный или аггравированный урон, он приобретает чудовищную особенность на месте травмы. Каждые три приобретенные таким образом чудовищные особенности навсегда уменьшают один из ее социальных атрибутов на единицу.

● **Неконтролируемая сила (варьируется)** - Фомори и горгоны могут забрать эту скверну. Одна (или несколько) сил персонажа не полностью находится под его контролем. Она «срабатывает» случайным образом - или, возможно, у духа внутри него есть свои причины.

Система: Эта скверна связана с одной из способностей персонажа и приносит количество очков, равное стоимости силы -1. Раз в день сила просто активируется. Рассказчик (который может запретить сочетанию этой Заразы с способностями, которые не доставляют достаточно неудобств) выбирает любые силы. Персонаж не может контролировать, когда это происходит (хотя он может отложить это, отказавшись от некоторой автономии). Эта скверна не может сочетаться с силой Подавление скверны.

● **Позывы (3)** - Фоморы, горгоны и Ками могут выбирать эту скверну. Персонаж страдает одним или несколькими неконтролируемыми желаниями, которые выходят за рамки обычных желаний и потребностей. Это не душевные расстройства сами по себе и не настоящие пристрастия, поскольку в большинстве случаев это просто проявления личных амбиций сопутствующего духа. Совершенно нормальный персонаж все еще может страдать от побуждений, и в этом разница.

Система: Эта скверна часто встречается у горгон с особым «назначением», но не менее распространена и среди фоморов, многие из которых просто рабы голода своих Бэйнов. Позывы Ками часто проявляются в виде более мощного гейса или других поведенческих требований. Когда эта скверна куплена, игрок должен решить (с одобрения Рассказчика), какие побуждения будет внушать ему его дух. С этого момента персонаж должен бросать Сила Воли (сложность равна 12 минус его рейтинг Автономности) каждый раз, когда появляется возможность удовлетворить его побуждения, или же отказаться от того, что он делает, и немедленно попытаться удовлетворить желания своего духа. Очко Силы Воли можно потратить, чтобы остановить это слепое согласие, но только на мгновение. Желание быстро восстановится, если персонаж не сможет выбраться из зоны искушения.

● **Уязвимость к Ужасу (1)** - Только горгоны и Ками могут выбрать эту скверну. По какой-то причине гибрид духа и хозяина подвержен влиянию расовой памяти человечества и уязвим для Первобытного ужаса, как и обычные люди.

Система: Персонаж не может принять эту скверну, если его Сила Воли 7 или выше. Если ее Сила Воли повышается до 7 или выше с расходом очков опыта, она должна обменять эту скверну на другую равной или большей ценности.