

Оборотни

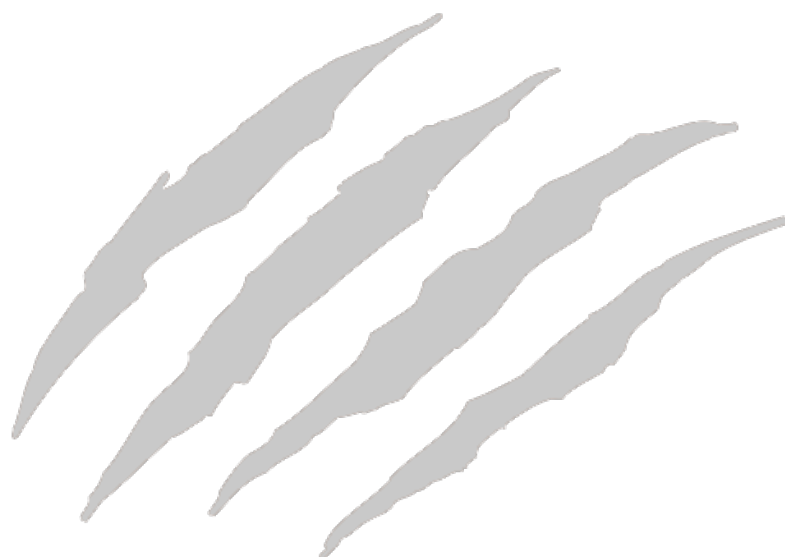
Помощник Рассказчика



Справочник для игры Оборотни: Апокалипсис

Оборотни

Помощник Рассказчика



Форест Б. Марчинтон и Итан Скемп

Создатели

Авторы: Форрест Б Марчинтон и Итан Скемп

Авторы второй редакции: Эндрю Бейтс, Фил Брукато,
Лон Фрэнсон, Дэвин Паркер

Разработчик: Итан Скемп

Редактор: Эйлин Э. Майлз

Арт-директор: Эйлин Э. Майлз

Художники: Митч Бирд, Брайан ЛеБланк

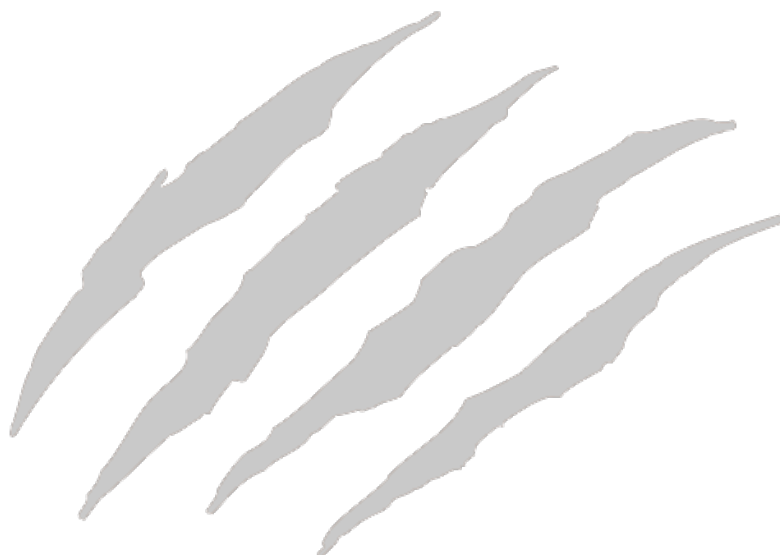
Художники экрана мастера: Стив Прескотт и Шерилин
Ван Валкенбург

Художник обложки: Джо Коррони

Дизайн обложки, макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз

Оборотни

Помощник Рассказчика



Содержание

Глава 1: Со звериной кровью	4
Звездочеты, другие оборотни, животные и опциональные племенные слабости	
Глава 2: Каэрный и септы	26
Больше деталей относительно каэрнов и должностей в септе	
Глава 3: Противники и враги	36
Что оборотни знают о других жителях Мира тьмы	
Глава 4: Всякая всячина	48
Почет, подводный бой, оружие и хронология событий	



Глава 1: Со звериной кровью

Имена

Как уже говорилось, тринадцатое племя вышло из Нации Гару по личным причинам. Этот акт сепаратизма создал большой разрыв между ними и другими племенами. Даже Звездочеты, которые остаются со своими старыми союзниками, попадают под сень подозрений. Они по-прежнему Гару, но для большинства, они больше не ведут ту же войну, что и их кузены.

Вы можете разрешить игрокам создавать персонажей Звездочетов, если вы того пожелаете. Однако, будьте осторожны: некоторые игроки

будут делать это, пытаясь быть «другими», в надежде привлечь к себе больше внимания. Если вы разрешаете нестандартных персонажей такого рода, вы обязаны убедиться, что эти персонажи получают не более чем справедливую долю вашего внимания. Оборотень - это игра о Нации гару, и это плохая идея наказывать игроков, которые хотят играть в полноправных членов Нации, отдавая предпочтение игрокам, которые предпочли бы заняться чем-то другим.

Звездочеты

Звездочёты всегда были чужаками для остальной Нации гару. В отличие от прочих волков-оборотней, им, похоже, нравилось оставаться в стороне и в одиночестве, присоединяться к стаям, но никогда внешне не стремиться к товариществу. У них не было собственных земель, по крайней мере, в пределах обычных границ Нации гару. Они умели использовать спокойствие в качестве оружия, и куда больше преуспели в овладении собственной Яростью, чем любое другое племя. Их понимание тела, разума и духа наделило их прекрасной целостностью, которая выражалась как в мастерском владении загадками, так и посредством особого боевого искусства, Кайлиндо. Они были немногочисленны, странные одиночки, выступавшие в качестве сильных союзников, хотя редко — в качестве закадычных друзей.

Несмотря на всё это, для остальных племён стало большим потрясением, когда Звездочёты огласили своё намерение покинуть Нацию гару на неопределённый период времени. Лишь немногие предвидели подобный ход — те немногие, кто внимательно наблюдал за тем, как Звездочёты медленно чахли из-за недостатка сосредоточенности.

Может показаться, что проблемы Звездочётов в немалой мере произрастали из их философии. Чтобы сбросить нити паутины Вивер, Звездочёты учились отказываться от привязанностей к материальным вещам, ресурсам и даже другим людям. Численность племени падала с ростом его просветлённости — размножение для Звездочётов было чем-то вроде запоздалой мысли, а удержание территории казалось почти таким же бременем, как и всё остальное. К сожалению, это сделало племя ещё более уязвимым, когда небольшая территория, которой они всё же владели, оказалась поставлена под удар.

В последнем отрезке XX столетия силы Вирма захватили несколько каэрнов Звездочётов на их родине предков — в Гималаях и Индии. Звездочётов это привело в смятение, но они не были достаточно многочисленны, чтобы оказать достойный отпор. Когда старейшины племени попросили помощи у союзных племён, полученный ответ был печальным. Земли Нации гару попросту не дотягивались до Азии — территории Звездочётов находились на границе того, что Нация могла назвать своим. Что ещё хуже, Гару было слишком мало, чтобы расплыться на подобные действия — отправка собственных воинов вглубь вражеской территории оставила бы множество Каэрнов недоукомплектованными и уяз-

вимыми перед атаками. Учитывая тот факт, что Танцоры черной спирали на территории Нации гару слишком сильны, всё это было слишком рискованным. Пусть это и причинило боль множеству старейшин всех племён, у них не было возможности оказать помощь. Если Звездочёты хотели вернуть земли своих предков, им нужна была помощь из другого источника.

Как ни удивительно, но в начале 2000 года Звездочёты её получили.

Отдельные старейшины племени давно поддерживали контакты с оборотнями Азии, которые были организованы в общество, отличающееся от Нации гару. Эта коалиция восточных оборотней, Дворы зверей Изумрудной матери, давно стремилась к постоянному союзу со Звездочётами. В итоге, в конце 1999 года Дворы отправили к почтеннейшим старейшинам Звездочётов посланников с простейшим сообщением:

«Нас глубоко опечалила весть о потере Монастыря Шигалу, издавна перевозносимого как жемчужина мудрости на челе Гималаев. Мы выражаем соболезнования почтенному племени, называемому Звездочётами, и предлагаем следующее: Если Звездочёты пожелают вступить в союз с нашими скромными дворами, мы будем польщены возможностью обеспечить наших двоюродных братьев боевыми отрядами и разведкой, чтобы помочь им в их битве по возврату своих земель».

После длительных споров Звездочёты приняли решение. Они отправили Дворам зверей послание с простым согласием и благодарностью — и начали разъяснять своё решение остальной Нации гару. Пусть новость и не была принята хорошо, Нация согласилась, что лучше позволить Звездочётам уйти мирно, чем разжигать новую кровавую гражданскую войну во имя «единства». И вот Звездочёты начали уходить.

Разумеется, не все Звездочёты согласились с такой точкой зрения. Многие, прежде всего — молодежь, считали себя в первую очередь западными оборотнями и гордыми представителями Нации гару. Эти инакомыслящие начали споры, добиваясь компромисса со своими старейшинами. По общему решению, они некоторое время будут оставаться там, где захотят, и помогать своим союзникам из других племён. В обмен они станут посылать всех недавно превратившихся щенков Звездочётов к их старейшинам, чтобы те прошли обучение среди основного племени, и они откликнутся на призыв старейшин, если возникнет такая необходимость.

Для Звездочётов, находящихся одной ногой в каждом из миров, жизнь непроста. Большинство их соплеменников мягко не одобряет подобную самостоятельность, а остальная Нация Гару склонна смотреть на них с подозрением, словно они могут покинуть поле боя в любой момент, чтобы воссоединиться со своими родичами. Но никто никогда не говорил, что быть Гару - легко, и эти Звездочёты решили, что честь требует от них следовать голосу совести не взирая на препятствия.

Внешность: Звездочёты - воистину многонациональное племя. Они приняли в свои ряды детей из множества народов. Многие из них - европейского, африканского, средне- или ближневосточного происхождения, однако в большинстве чистокровных Звездочётов видно, что изначальные территории зарождения племени находились в Гималаях, Индии и на Дальнем Востоке. Диапазон цвета их меха - от бледно-серого до угольно-чёрного. Нередко встречаются и светлые полосы. У них обычно худощавое и атлетическое сложение, а не плотное и мускулистое, и большинство из них двигается в тихом спокойствии.

Родня: Племя Звездочётов, увы, лишено сильной поддержки родичей - их склонность исповедовать самодисциплину и ограниченные связи с людьми или волками отсекает многочисленные случайные зачатия. Племя изначально плодилось с помощью народов Индии и Гималаев, но когда Звездочёты расселились по всему земному шару, они породнились со множеством других этносов. Племя особенно заинтересовано в том, чтобы поддерживать силу своей волчьей крови и инстинктов, и поэтому Звездочёты склонны подыскивать партнёров-волков куда чаще, чем можно было бы подумать. Их человеческие родичи обычно являются интеллектуалами, и помимо этого нередко бывают людьми твёрдой

веры. Большинство из них не слишком богаты или влиятельны, но обычно владеют разнообразными навыками, которыми могут воспользоваться их родственники.

Территория: У Звездочётов осталось очень немного драгоценной территории, которую они могут назвать своей. Множество их древних каэрнов в Гималаях были захвачены силами Вирма, которые воспользовались для прикрытия военными маневрами Китая. Кроме того, племя не желало силой отнимать каэрны у других племён, и в результате владеет лишь несколькими каэрнами в Америке и Европе. Это почти полное отсутствие чёткой «территории Звездочётов» облегчило принятие решения об исходе старейшинами племени, которые сейчас изыскивают средства, чтобы отвоевать некоторые из родных территорий у Вирма.

Племенной тотем: Химера.

Начальная Сила воли: 4.

Ограничения на детали биографии: Когда новичка принимают в племя Звездочётов, то первое, чему его там учат, это полагаться только на себя. Часть этого учебного процесса связана с тем, чтобы освободиться от материальных вещей, на которых можно было бы положиться.

Персонажи-Звездочёты не могут начинать игру с Ресурсами или Фетишами. Более того, Звездочёты в большинстве своём сожгли свои мосты к Нации гару - Звездочёт не может брать каких-либо Союзников из Нации гару или их друзей, не получив чёткого разрешения Рассказчика.

Начальные дары: Баланс, Оглушающее Касание, Почувствовать Вирма.

Цитата: *В стремлении пошире раскинуть наши ветви, мы лишились своих корней. Простите нас, братья, но мы должны привести себя в порядок, прежде чем сможем быть чем-то полезны другим.*



Стереотипы

Священный Голос, Филодокс Звездочётов, вспоминает своих бывших соратников:

Черные фурии: Нам всем назначено вплотную в виде мужчин и женщин в свой черёд; как много могут знать Фурии, если откажутся от опыта половины своей жизни?

Костегрызы: Они отважнее, чем кто-либо может подумать. Они охраняют двери, которые больше никто не будет охранять.

Дети Гайи: Мы во многом похожи. Если они решат добиваться своих целей отдельно от Нации Гару, мы будем рады их компании.

Фианна: Они всерьёз влюблены в собственные тела и радость жизни. Они всегда были сильнее числом, пусть и слабее дисциплиной.

Потомство Фенрира: Сильны телом, сильны духом, обделены состраданием. Если бы они только понимали, что на треть увечны.

Стеклоходы: Сам факт того, что Стеклоходы наделены таким влиянием в Нации Гару - знак правильности нашего ухода. Мы не можем успешно рвать нити Вивер там, где оборотни с радостью крепят ее паутину.

Красные когти: Я уважаю чистоту их инстинктов, из которых проистекает мудрость, и скорбю по их привязанности к ненависти - и отчаянно надеюсь, что одно не равняется другому.

Теневые владыки: Они ценят хитрость и считают её мудростью. Они - одна из важнейших причин, почему мы больше не можем полагаться на других, чтобы понять собственные нужды.

Безмолвные странники: Они всегда будут желанными гостями в наших землях. Если кто-то и понимает, почему мы должны идти своим путём, так это они.

Серебряные клыки: Даже если и существует причина для подобной гордыни, то позволить ей поглотить вас - по-прежнему недостаток.

Уктена: Они предостерегающе иносказательны. При созерцании природы вашего врага всегда есть опасность раскрыть двери своей души, сквозь которые он может проникнуть внутрь.

Вендиго: Мы расстались, так и не побыв настоящими друзьями. Это скромная потеря.

Именные Слабости (Опционально)

Рассказчики, стремящиеся привнести в жизнь своих игроков немного остроты, могут быть заинтересованы в идее слабости племени. Это врожденные недостатки персонажа, которыми обладает каждый член племени - если вы решите использовать это правило, конечно. Основное преимущество этого правила состоит в том, что оно делает членство в племени скорее обоюдоострым мечом, подчеркивая, что с точки зрения семьи, вы принимаете плохое за хорошее. Тем не менее, вы должны быть справедливы в использовании этих слабостей; если вы решите использовать эти правила, обязательно сообщите об этом игрокам, чтобы они не чувствовали, что вы давите на них.

Некоторые племенные слабости носят социальный характер; другие могут быть генетическими или даже навязанными духовной природой племени или связью с их тотемом. Это обязанность Рассказчика - усиливать каждую слабость; игроки могут удобно «забыть» время от времени отыгрывать свои недостатки, когда возникает соответствующая ситуация.

Конечно, вам не всегда нужно навязывать племенную слабость, даже если вы решили использовать эти необязательные правила. Многие недостатки могут быть преодолены или могут не применяться в определенных ситуациях. Конечно, эти исключения должны быть относительно редкими (или в противном случае племенная слабость на самом деле вовсе не является слабостью), но они помогают сделать слабость более похожей на недостатки персонажа, а не на законы природы.

Черные фурии

Гнев: Сложность понижается на один, чтобы войти в бешенство, когда провоцируют мужчины.

Черные Фурии не терпимы к оскорблениям со стороны мужчин: они на собственном опыте видели, какое насилие способен совершить мужчина над женщиной или ребенком, и они несут в себе эти воспоминания. Сам Пегас усиливает отказ Фурии принять властных мужчин как «часть естественного порядка». Всякий раз, когда игрок должен пройти проверку на бешенство через бросок Ярости, вызванную человеком-мужчиной (или существом-оборотнем, или вампиром, или подобным живым человеком), ее сложность уменьшается на 1, как минимум до 2. Эта слабость может быть преодолена в тех случаях, когда Фурия имеет дело с человеком, которому она научилась безоговорочно доверять, или с человеком, о котором она глубоко заботится.

Костегрызы

Социальные изгой: +1 сложность во всем социальным взаимодействиям с участием других племен

Остальная часть Нации гару просто не очень уважает племя Костегрызов. Даже когда Косте-



грыз достигает замечательного подвига, похвала часто несет неприятный тон: «Он действительно очень хорош ... особенно для одного из его племени». В результате, Костегрызы обычно страдают от модификатора +1 к сложности к любым броскам Социальных действий, сделанным, чтобы произвести впечатление, запугать или иным образом иметь дело с другими племенами. Эта слабость, как правило, преодолевается в каждом отдельном случае, поскольку другие оборотни учатся уважать и даже восхищаться известными им Костегрызами.

Дети Гайи

Слабая завеса: Свидетели получают +4 по таблице Первобытного ужаса

Поскольку Дети Гайи не принимали страстного участия во время Владычества, их тотем племени дал им дополнительную меру спокойствия. Люди, которые видят Дитя Гайи в форме Кринос, не так сильно страдают от Бреда, и их реакция на диаграмме Первобытного ужаса сдвинута вверх на четыре позиции (в худшем случае - на «Ужас»). Некоторые Дети Гайи не видят в этом слабости, но реальность такова, что без дополнительной защиты Завесы Детям грозит нарушение одного из самых священных законов Литании. Нет надежного способа устранить этот недостаток; на самом деле, если ребенок Гайи снова начинает вызывать сильные реакции Первобытного ужаса, это, вероятно, происходит через случайные (и бесполезные) интервалы.

Фианна

Низкий самоконтроль: все броски силы воли имеют + 1 сложности

Фианна - это умопомрачительно эмоциональное племя, испытывающее вспышки маниакальной радости, вспышки убийственного гнева и приступы сильной меланхолии. Их философия заключается в том, чтобы жить полной жизнью - философия, которая, к сожалению, не способствует такой дисциплине, как хотелось бы.

Потомки Фенрира

Непереносимость

Никакой Потомок Фенрира никогда не поощряет, когда под угрозу попадают его идеалы. Постоянный упор племени на непрекращающуюся борьбу и отсутствие проявлений слабости порождает довольно нетерпимую точку зрения. У каждого Потомка есть особый объект презрения, то, чего он не может терпеть. Столкнувшись с этим стимулом, он не сможет вынести его присутствие и сделает все возможное, чтобы избавиться от раздражения.

Игрок может либо определить конкретную нетерпимость для своего персонажа (с разрешения Рассказчика), либо выбрать из списка ниже. Твари Вирма не могут быть выбраны - ожидается, что все Гару, особенно Фенриры, будут нетерпимы к Вирму.

• **Трусость** - Вы ненавидите трусость во всех ее формах, будь то страх перед боязнью или боязнь взять на себя ответственность в социальных ситуациях. Любой из вашей стаи, который демонстрирует трусость, должен ответить вам. Если столы перевернуты, и вы впадаете в безумство лисы, вы настолько поглощены ненавистью к себе, что рискуете излишне рисковать, пытаясь искупить свой момент слабости.

• **Компромисс** - вы видите компромисс не лучше, чем полная капитуляция. Идти на компромисс - значит сдаваться, и вы презираете тех, кто выступает за такую тактику. Вы отказываетесь ставить под угрозу любые ваши убеждения по собственному желанию; если лидер заставляет вас сделать это, это справедливо, но это не очень хорошо для суждения лидера.

• **Низшие животные** - Уважать тех, кто ниже тебя? Едва! Насколько вам известно, это плохое правило Литании. Вы защищаете существ ниже, чем вы, как ваша обязанность, но такие негодяи, включая людей и волков, не заслуживают уважения. Серьезного оскорбления со стороны человека достаточно, чтобы довести вас до бешенства.

• **Слабость** - вы ненавидите физическую или моральную слабость других, презирая тех, кого считаете слабыми, и отказываясь терпеть такие качества в себе. Это приводит вас к тому, чтобы быть весьма милосердным - те, кому, по вашему мнению, нужно щадить, этого не заслуживают.

• **Инструменты Вивер** - вы уверены, что Вивер - великий враг, и отказываетесь в том, чтобы слишком много ее вещей было рядом с вами, особенно с технологиями. Вы особенно презираете Стеклоходов и всех урра. Оружие, более сложное, чем луки или мечи, вас не интересует; То же самое касается других технологических предметов, в частности предметов роскоши.

Стеклоходы

Влияние Вивер: невозможно восстановить гнозис в дикой местности

Уникальная близость Стеклоходов к духовным образам городов ограничивает их, когда они находятся вдали от выбранной ими среды. Им трудно использовать энергию Вильда вдали от городских районов, и они не могут обрести Гнозис в дикой природе (кроме как в Каэрне).

Красные когти

Влияние Вильда: невозможно восстановить гнозис в городах

И наоборот, тесные связи Красных когтей с духовной структурой дикой местности наносят ущерб им, когда они покидают его объятия. Когти не могут восстановить Гнозис в городе, кроме случаев, когда они находятся в реальном центре.

Теневые владыки

Ошибки недопустимы: -1 Почет как результат неудачи

Теневые владыки не потерпят неудачи. Всякий раз, когда Теневой владыка не может выполнить задание, которое может принести ему Славу, Честь или Мудрость, он вместо этого теряет одно очко временного почета в этой категории. (Если бы он получил почет в более чем одной категории, вычтите только из категории, которая была бы награждена больше всего.) Это в дополнение к любой славе, обычно теряемой за его действия. Это никак не влияет на нормальный процесс обретения Почета; если Теневой владыка преуспевает в действии, тогда он получает нормальное количество Славы.

Безмолвные странники

Преследуемый

Безмолвные странники несут двойное проклятие: они больше не могут отдыхать в границах своей исконной родины, и их преследуют духи мертвых. Когда Странник делает неудачный бросок, чтобы сделать шаг за грань, он посылает рябь через Темную Умбру, предупреждая всех ближайших призраков или ходячих мертвецов о своем присутствии. Почти наверняка кто-то обнаружится, чтобы либо потребовать помощи Странника, либо попытаться уничтожить его. В таких местах, как старые поля битвы, кладбища или подобные места сосредоточения мертвых, Странник может привлечь слишком много внимания для своего же блага.

Примечание: Дар пятого уровня Безмолвных странников: Достижение Умбры позволит Страннику входить и выходить из Умбры, не опасаясь этого проклятия.

Серебряные клыки

Психическое расстройство

Годы инбридинга с ограниченными стаями родичей сказались на Серебряных клыках. Каждый Серебряный клык начинает игру с Психозом, который можно преодолеть только временно. Психоз персонажа может быть выбран игроком (с одобрения Рассказчика) или взят из списка ниже.

• **Амнезия.** В очень стрессовой и травмирующей ситуации вы забываете, кто вы есть.

• **Маниакальная депрессия.** Вы страдаете резкими перепадами настроения, варьирующимися от безумного блаженства до крайнего отчаяния. Вы начинаете каждую историю в той или иной фазе и можете переключаться туда и обратно по любому количеству причин.

• **Множественность личностей** - в вашей голове находится множество разных личностей. Вы можете менять свое имя, природу и манеру поведения во время сильного стресса.

• **Одержимость** - вы склонны цепляться за кого-то или что-то и делать его или это центром своей жизни.

• **Паранойя** - Вы видите влияние Вирма во всем. Разве другие этого не видят? Возможно, они тоже были испорчены.

• **Перфекционизм** - Вы упорно трудитесь, чтобы держать все в вашей жизни происходит совершенно во все времена. Вы используете всю свою энергию, чтобы не допустить, чтобы что-то пошло не так, и, как известно, вы приходите в бешенство, когда дела идут не в вашу пользу.

• **Безумие власти** - вы одержимы контролем и господством над другими.

• **Регрессия** - вы склонны возвращаться к детскому (или похожему на детеныша) поведению во время сильного стресса.

Звездочеты

Навязчивые игры разума

Звездочет, проваливший бросок Загадки, становится одержимым загадкой, неспособный сосредоточиться ни на чем еще, пока не найдет решение. В течение этого времени Рассказчик может выбрать один из множества второстепенных эффектов, чтобы представить эту внутреннюю одержимость (правда, только по одному за раз). Примеры включают закрытие мира (+ 1 сложность ко всем броскам на Восприятие) или медленную реакцию на внешние раздражители (+1 сложность ко всем броскам на Инициативу).

Уктена

Сильное любопытство

Уктена почти патологически вынуждены разгадывать любые представленные им тайны; их тотем - это дух секретов и скрытых знаний, и они чувствуют сильнейшее побуждение принести больше знаний на сторону Уктены. Когда уктена узнает, что кто-то знает то, чего не знает он, он отвлекается, пока не сможет вырвать секрет на свободу. Рассказчик может налагать на персонажа различные наказания, пока не узнает секрет. Примеры включают проблемы с концентрацией (+ 1 сложность для всех бросков на Силу воли), вспыльчивый характер (-1 сложность на бешенство) или угрюмый нрав (+ 1 сложность для бросков на общение}.

Однако, когда Уктена узнал правду о секрете особенно остроумным или умным способом, он может получить временное очко Почета Мудрости или восстановить очко потраченной Силы воли (по выбору Рассказчика).

Вендиги

Колесо времен года

Вендиги долгое время жили в очень тесных отношениях с Землей и ее постоянно меняющимися временами года. У них разные слабости в

разное время года, но они получают силу зимой, в сезон своего тотема.

Весна: + 1 сложность к броскам на Силу воли; яркость новой жизни отвлекает Вендиги.

Лето: -1 сложность к броскам на бешенство; лето - традиционное время войны.

Осень: +1 к сложности смены формы; Осенью мир замедляется, и рождается все меньше нового.

Зима: -1 сложность на бросках на поглощение урона; зима - пора Вендиги, и они используют свою ненависть и гнев, чтобы укрепиться в это время.

Фера

В Войнах Гнева Гару истребили другие виды оборотней, населявшие мир. Многие расы вымерли. Остальные были сокращены до дробы и вынуждены скрываться. С тех пор оборотни почти ничего о них не слышали. Однако некоторые из этих других оборотней - Фера - все еще выживают.

Излишне говорить, что немногие из Фера считают Гару своими союзниками. Большинство из них воспитаны на рассказах об оборотнях, убивающих своих предков, и их учат даже не показываться Гару. Однако иногда любопытство берет верх над молодым оборотнем. Иногда Фера, которая все еще чувствует верность Гайе, пересекается со стаей оборотней, преследуя ту же самую добычу Винни. А иногда Фера сознательно ищет оборотня во имя мести. Такие встречи редки, но случаются.

Оборотней от домашних животных никогда не было. Искра Гнозиса, очевидно, слишком тусклая у домашних пород, чтобы рождаться оборотнями. Например, легенда гласит, что когда-то существовала раса «быков-оборотней», оборотней, которые размножались с могучими зубрами, могущественной породой дикого рога того скота, - но эти фера не смогли продолжить свою линию с домашним скотом (и только отчаяние заставило бы их даже попробовать). Когда зубры вымерли, вместе с ними умерла вся надежда на возрождение расы быков-оборотней.

В этой книге нет места для подробного описания Фера, их черт и всего остального, как бы мы ни хотели. Каждое племя перевертышей подробно описано отдельно в их собственной книге «Племена перевертышей», от **Бастет** и **Нувиша** до **Рокеа** и **Наги** (последние две будут доступны в 2001 году). Следующие ниже резюме, однако, должны предложить начинающим Рассказчикам краткий обзор видов существ, разделяющих благословение Гайи, и даже опытные Рассказчики могут найти примерную статистику оборотня полезной в крайнем случае. Каждая запись сопровождается обзором «рекомендуемых черт», которые Рассказчик может найти полезными для

создания антагонистов или соперников Феры, а также образец члена рассматриваемой породы (с атрибутами в скобках, представляющими форму кринос или аналогичную боевую форму, если формы кринос у них не существует). Приведенные списки даров также очень расплывчаты. Рассказчики должны не стесняться добавлять дополнительные дары Фера, если они кажутся особенно подходящими (например, оборотень, обладающий даром, который преподается духом вороны), даже на более низких уровнях, чем их могли бы изучить Гару. (И наоборот, дары, которыми преподают духи-волки, должны быть более высокого уровня для Фера, чем для Гару...)

Ананаси

Возможно, самые чуждые и тревожные из оборотней - ананаси, пауки-оборотни. Даже рокеа, какими бы хладнокровными они ни были, не размножаются с беспозвоночными. Ананаси - таинственная и безжалостная раса, движимая сложными законами преследовать свои собственные цели. Они по большей части остаются в стороне от битвы за Гайю, вместо этого работая на прямую пользу своей расы и, возможно, ради какой-то другой, более амбициозной цели.

Пауки-оборотни редко действуют в больших количествах; как и большинство Фера, они на самом деле не стайные звери. В любом городе значительного размера и важности (размером с Роли или Канны) может быть три или четыре паука-оборотня - больше в больших городах, где у них больше места, чтобы спрятаться. Ананаси любой области поддерживают свободный контакт друг с другом, сотрудничая, когда в этом есть необходимость, и в остальное время действуют в одиночку.

Очень редко оборотень пересекается с ананаси и действительно знает об этом: пауки-оборотни предпочитают держаться подальше от глаз из соображений выживания, и их особенно бесстрастный характер не заставляет их мстить за давнюю обиду. Даже в этом случае стая Гару - особенно та, которая путешествует в кругах Стеклоходов - может случайно наткнуться на паутину интриг паука-оборотня. Что произойдет дальше, полностью зависит от стаи и рассматриваемого паука...

Предлагаемые Черты: Ананаси не обладают Яростью, вместо этого они должны пить свежую кровь млекопитающих, чтобы подпитывать свои силы. Запас крови ананаси составляет до десяти «пунктов крови» (хотя оборотни более высокого ранга могут иметь больше). Паук-оборотень может потратить пункт крови, чтобы исцелить уровень здоровья от не-агравированного урона, получить дополнительное действие в ход или создать паутину (которая настолько прочна, насколько можно ожидать). Когда у него заканчиваются пункты крови, он очень голоден, но не страдает от других побочных эффектов. Ана-

наси может получать питание из крови других оборотней, и некоторым нравится вкус такого «угощения», но он не может пить кровь нежити.

Без Ярости пауки-оборотни не особенно уязвимы для серебра. Они могут войти в Пенумбру без обрядов или даров, но им легче сделать это там, где Барьер высок, и намного сложнее в областях, где нет множества нитей паутины Вивер. У них есть несколько пар конечностей в некоторых формах, но они не получают никаких дополнительных действий от этого преимущества точно так же, как человек с двумя руками может выполнять отдельные сложные действия каждой рукой. (Однако им легче бороться с несколькими конечностями.)

Вообще говоря, каждый ананаси склонен следовать одному из Триатов, а не Гайе. Этот выбор влияет на их сверхъестественные способности. Последователи Вивер (самые многочисленные), как правило, имеют дары и обряды, подобные таковым у Стеклоходов, ориентированные на Вильд пауки-оборотни имеют черты Черных Фурий и Уктена, а ориентированные на Вирм Ананаси используют уловки, подобные таковым у Танцоров Черной Спирали.

Ананаси может принимать четыре формы: человеческий облик, переменчивый гибрид человека и паука (который варьируется от паука-оборотня), паук размером с Фольксваген и гигантский рой из пауков нормального размера. Находясь в форме роя, Ананаси можно ранить и даже убить, но только уничтожив всех до последнего паука (которые могут бежать в разных направлениях). Ананаси, который теряет большую часть своих пауков в этой форме, или составляющие ее пауки разбегаются слишком далеко друг от друга, со временем все равно может полностью восстановиться, хотя он, вероятно, потеряет от 50 до 90% своих воспоминаний. Таким образом, ананаси могут пережить множество опасностей, но всегда за свою цену.

Корпоративный кукловод

Атрибуты: Сила 2 (6), Ловкость 3 (5), Выносливость 2 (5), Обаяние 2, Манипулирование 4 (1), Внешность 4 (0), Интеллект 3, Восприятие 3, Сообразительность 2.

[Примечание: Атрибуты в круглых скобках представляют не форму Кринос, а форму Ананаси «Питус» - ужасного паука размером с компактный автомобиль. Хотя эта форма Питус (или «адский паук») весит всего 160 фунтов или около того, она прочна и долговечна намного больше своей массы.]

Способности: Бдительность 2, Уклонение 1, Эмпатия 1, Запугивание 2, Основной инстинкт 1, Хитрость (случайный разговор) 4, Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Исполнение 2, Скрытность 3, Компьютер 3, Загадки 1, Расследование 4 (шантаж), Закон 2, Языки 2, Политика 3, Ритуалы 3, Естественные науки 1

Дары: (1) Контроль простых механизмов, Взломанная печать, Убеждение, Сопротивление ядам; (2) Неполадки с техникой, Короткое замыкание, Чувство добычи, Забытая вещь [может применяться к крови, истощенной из жертвы]; (3) Видоизменить объект, Ядовитая плоть, Раздирающая агония; (4) Кокон

Запас крови: 12; **Гнозис:** 4; **Сила воли:** 7

Атаки: Укус (7 кубиков), коготь (7 кубиков). Яд ананаси автоматически и мгновенно парализует смертных. Потратив очко Гнозиса, она может парализовать сверхъестественных существ, таких как оборотни и даже вампиры; для этого она должна бросить Гнозис со сложностью Выносливость жертвы +4 (максимум 9). Чтобы оправиться от этого паралича, жертва должна исцелить четыре уровня летального урона; например, парализованный Гару должен регенерировать в течение четырех ходов (без фактического лечения каких-либо ран, которые у него могут быть), пока яд не будет нейтрализован.

Подсказки для ролевой игры: будучи созданием Вивер, Корпоративный кукловод одинаково хорошо чувствует себя как в залах заседаний, так и в канализационных туннелях. Без угрозы ярости, доводящей ее до безумия, она может жить двойной жизнью: ее дневная работа - личный помощник одного из самых известных корпоративных деятелей города. Имея доступ как к его списку контактов, так и к секретам, она может продвигать свои собственные планы с удивительной тонкостью. Ночью она часто ходит в самые эксклюзивные и модные ночные клубы, где и находит свою добычу. Ходят слухи, что у нее есть несколько связей или даже пешек в сообществе вампиров, хотя это может быть просто паранойей. Она избегает боя, предпочитая атаковать врагов через третьих лиц или незаметно, но при нажатии принимает форму чудовищной черной вдовы и наносит удары, чтобы убить.

Бастет

Бастет - одни из злейших соперников Гару и во многих отношениях полярные противоположности оборотней. Бастет - это кошки-оборотни - не оборотни, которые принимают облик домашних кошек, а, скорее, звери, чей животный облик аналогичен животным формам великих кошек мира. Где волки-оборотни - стайные животные, кошки-оборотни - одиночки. Гару общительны и чувствуют себя неловко, работая без других себе подобных, Бастет же хранят свои секреты, не желая доверять другим. О вражде между Бастет и Гару ходят легенды: даже смертельные ситуации не являются верным способом убедить две расы сотрудничать.

Хотя очень немногие Гару могут назвать их всех, существует девять племен Бастет.

- **Багира** - леопарды-оборотни Африки и Азии, хранители знаний для своего вида. Это

племя, скорее всего, столкнется с другими племенами Бастет, хотя в душе они все еще одиночки.

- **Баламы** - ягуары-оборотни Центральной и Южной Америки, озлобленное и опустошенное племя воинов, отчаянно пытающихся удержать то, что осталось от их территории.

- **Бубасти**, волшебники среди кошек-оборотней, связанные с Древним Египтом, находятся на грани исчезновения. Их кошачьи родичи - кифур, по-видимому, вымерли, и другие племена бастетов шепчут, что бубасти заключили своего рода «делку с дьяволом», чтобы выжить, пока у них нет племенного стада кошачьих.

- Лишь очень немногие **Цейликаны**, европейские дикие кошки-оборотни, затронутые феями и ведьмами, выживали до 21 века. Племя претерпело три великих чистки: первая была войной Гнева, вторая - враждой с феями в Средние века, а последняя - нападением Танцоров Черной Спиральи на их величайший конклав. Те, кто выжил, снова скрылись и, возможно, никогда больше не появятся.

- **Тигры-оборотни, Хань** - это военная знать Бастет, могущественные лорды с таким же сильным чувством чести, какое только можно найти среди кошек-оборотней. К сожалению, убывающая удача вида тигров поставили Ханов в аналогичное положение: подобно цейликан и бубасти, они могут скоро окончательно вымереть.

- **Пумы-оборотни, Пумонка** - сначала мастера выживания, на втором месте - одиночки, а на третьем - слуги Гайи. Понеся тяжелые потери во Второй войне Гнева, они отступили в горы, где ревностно охраняют свои уединенные территории по сей день.

- **Рыси-оборотни, Куолми** - особенно скрытная группа, они склонны прятаться в самых дальних северных лесах и говорить исключительно загадками. У этих существ много общего с Уктена, вполне возможны несколько очень секретных союзов между ними.

- **Симба** - львы-оборотни, и каждый дюйм их натуры полон гордости и воинственности, как и следовало ожидать. Это одно из двух племен Бастет, которые активно сотрудничают в прайдах, а прайд Симба на каждый дюйм так же опасен, как стая Гару.

- Другое кооперативное племя, **Суара**, гепарды-оборотни - особая замкнутое племя, очень озабоченное сохранением своих семей и сородичей гепардов. Они быстры, как ветер, и, возможно, способны стать даже более великими посланниками, чем Безмолвные странники.

Предлагаемые черты: Бастет не так сильны, как Гару, но они более быстрые и ловкие. Они с одинаковой вероятностью специализируются на физических, социальных или ментальных атрибутах: коты-оборотни в равной степени на-

слаждаются физическим мастерством, соблазнением и умственными проблемами. Дары восприятия, скрытности и чистой ловкости лучше всего резюмируют фокус Бастет, хотя отдельные бастет любят мистические уловки и могут обладать «удивительными» дарами. Самая большая слабость кошек-оборотней в том, что они не могут совершить шаг за грань так же легко, как большинство Гару: для этого требуется использование дара четвертого уровня, хотя некоторые коты-оборотни могут обходить Барьер в пределах области, которую они ритуально пометили как свою собственную.

Багира шпион

Атрибуты: Сила 2 (5), Ловкость 4 (6), Выносливость 3 (5), Обаяние 3, Манипулирование 3 (0), Внешность 3 (0), Интеллект 3, Восприятие 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 4, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Запугивание 1, Основной инстинкт 2, Уличные порядки 2, Хитрость 3, Вождение 1, Этикет 2, Холодное оружие 1, Исполнение 2, Скрытность 4, Выживание 2, Загадки 2, Расследование 3, Языки 1, Оккультизм 1, Политика 1, Ритуалы 2

Дары: (1) Кошачья грация [как дар люпусов третьего уровня], Обостренные чувства, Заячий прыжок, Убеждение, Тишина; (2) Блаженное невежество, Глаза кошки [как дар метисов третьего уровня], Дух Битвы; (3) Великий прыжок, Незримый ритм.

Ярость: 3; **Гнозис:** 5; **Сила воли:** 6

Атаки: Укус (6 кубиков), коготь (6 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Шпион Багира - это живой кусочек ночи, рожденный в форме черного леопарда. Он с одинаковой легкостью бродит по городским джунглям и местной дикой природе, хотя ему очень нужна территория, которую он действительно может назвать своей. Он хорошо осведомлен о том, что поблизости находится местная группа оборотней, и старается избегать «собак», насколько это возможно, однако его любопытство часто заставляет его исследовать проблемы, которые также решают местные Гару. Он не является созданием высокотехнологичного оборудования или устройств наблюдения - он предпочитает наблюдать воочию, прячась в тени. Он не ненавидит оборотней так сильно, как его покойный наставник, но он все еще обижается на них и не желает видеть, как они преуспевают.

Коракс

Если у Гару есть что-то близкое к настоящим друзьям, оставшимся среди Фера, то этими друзьями будут Коракс. Вервороны никогда не одобряли войну Гнева, но во время войны их пощадили. Многие племена, включая Потомков Фенрира и Фианну, смотрели в другую сторону, в то время как Коракс бежали. В свою очередь, вороны-оборотни были более снисходительными, чем большинство Фера, в отношении войны Гнева. Они знают, что нынешнее поколение не



несет ответственности за деяния своих предков, но они также знают, что оборотни - существа с очень коротким нравом, и поэтому держатся на расстоянии.

Первоначальная задача Кораксов заключалась в том, чтобы нести новости о Вирме из одного септа в другую, от Гару до Фера и обратно. Они не отказались от этой обязанности, но в наши дни предпочитают быть более сдержанными. Они отправляют свои предупреждения тайно, по анонимной электронной почте или распространяя слухи. Когда оборотни натываются на угрозу, на которую они анонимно указали, Коракс восседают высоко над битвой в форме ворона, следя за тем, чтобы Гару проделали тщательную работу, и помогая им в части оставшейся бойни после ухода оборотней.

Предлагаемые черты: Кораксы ни в коем случае не боевые машины. У них всего три формы: Хомид, Корвид (форма ворона) и неуклюжий кринос, который может одолеть человека, но мало что другое. Большинство кораксов предпочитают даже не думать о том, чтобы ввязываться в кровавую драку; что толку от этого?

Многие Кораксы способны закалить свои перья, а затем метать их, как дротики, в форме кринос (воспринимайте их как метательные ножи с большей эффективностью). Их дары бывают самых разнообразных, но, как правило, усиливают способность оборотней собирать информацию, а не их боевые способности. Особенно уместны дары рагабашей и Теневых владык. Коракс - это создания солнца, а не луны; они не кажутся уязвимыми для серебра и не имеют покровительства. Они склонны к высокому Гнозису, очень низкому уровню Ярости и средней Силе воли; они могут взбеситься, но их Ярость обычно настолько низка, что это случается очень редко. Форма кринос у ворон-оборотней вызывает Первобытный ужас у людей-свидетелей, хотя и в меньшей степени, чем обычно.

Вороны, конечно, летают, чтобы передвигаться; в форме кринос они летают примерно так же быстро, как бегают Хиспо Гару, а в Корвиде они даже быстрее. Они могут совершать шаг за грань так же легко, как любой оборотень, и умеют маневрировать через Умбру. Наконец, Коракс обладает необычным талантом распознавать информацию от трупов. По сути, Коракс, пожирающий глазное яблоко трупа, способен видеть последние несколько минут жизни умершего с точки зрения умершего - видеть последнее зрелище несчастного человека таким, каким он его видел.

Курьер-фрилансер

Атрибуты: Сила 2 (5), Ловкость 4 (6), Выносливость 3 (5), Обаяние 3, Манипулирование 3 (1), Внешность 2 (1), Интеллект 3, Восприятие 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 1, Уклонение 4, Эмпатия 3, Экспрессия 1, Основной инстинкт 1, Уличные порядки 4, Хитрость 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 4, Компьютер 4, Расследование 4, Закон 1, Языки 2, Медицина 1, Окультизм 3, Политика 1, Ритуалы 1, Естественные науки 2

Дары: (1) Взломанная Печать, Убеждение, Запах Истинной Формы, Истина Гайи; (2) Чутье на сверхъестественное, Взгляд извне, Забытая вещь.

Ярость: 1; **Гнозис:** 4; **Сила воли:** 6

Атаки: Коготь (6 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Курьер-фрилансер имеет контакты среди местного септа Гару, но они не знают, что он ничто иное, как простой доброжелательный родственник из неместного племени. Он имитирует пугливое поведение, угрожая тем, что, если оборотни попытаются принудить его к чему-нибудь, кроме посыльного, он исчезнет в мгновение ока. У него может быть контакт среди септа, который знает его истинную природу, но, услышав множество историй о том, что параноик Гару делает с другими племенами перевертышей, этот контакт поклялся хранить в полной секретности. Курьер-фрилансер такой же нахальный, как и его родственники-вороны, хотя он знает, что лучше не дразнить оборотней - эту работу лучше всего оставить тому, кто лучше приспособлен к тому, чтобы выжить среди когтей злого оборотня.

Гурали

Многие человеческие мифы изображают медведя одновременно диким и нежным, свирепым воином и мудрым целителем. Такие истории уходят корнями к гуралям, медведям-оборотням. Хотя Гурали обладают своей долей Ярости, они также ценят мудрость и сострадание больше, чем другие расы перевертышей. Некоторые говорят, что медведи-оборотни когда-то были наставниками и учителями Гару, обучая оборотней как лечить, так и вредить. К сожалению, когда началась война Гнева, медведи-оборотни были слишком рассеяны, чтобы справиться с целыми стаями оборотней, и почти исчезли.

Лишь горстка медведей-оборотней выжила сегодня, и большинство из них пребывают в сверхъестественной спячке годами, а иногда и столетиями. По мере приближения последних битв Апокалипсиса все больше и больше медведей-оборотней пробуждаются. Хотя вся раса не больше, чем одно племя Гару, они по-прежнему обязаны попытаться спасти Гайю как можно лучше, выполняя свой древний долг целителей. К сожалению, некоторые молодые Гурали, узнав о тяжелых временах своей расы, клянутся отомстить, а не о прощении.

Гуралы почти никогда не появляются перед Гару - они помнят слишком много историй о резне. Тем не менее, некоторые септы отправили стаи на поиски легенд о старых медведях-обо-

ротнях, отчаянно пытаюсь найти и завербовать оставшихся скудных целителей. Обнаружить, защитить и заручиться помощью настоящего медведя-оборотня было бы большой честью среди септов, которые отказались от старых предрасудков, но, к сожалению, так мало гуралов выжили, что задача кажется почти невыполнимой.

Предлагаемые Черты: Гурали имеют полный набор пяти форм, и в большинстве случаев они очень сильны и выносливы, хотя и медленны. Разъяренный медведь достаточно силен, чтобы выкорчевывать деревья, даже если он не двигается очень быстро. Гурахлы не тратят ярость, чтобы получить дополнительные действия - каждое потраченное ими очко ярости добавляет дополнительную точку к их силе для поворота. Дары медведей-оборотней направлены на исцеление и здоровье; силы, которые сохраняют жизнь или делают ее сильнее, - хороший выбор. Медведи-оборотни могут иметь любое покровительство, хотя более «горячие» лунные знаки имеют тенденцию быть моложе, а более безмятежные покровители - обычно старше.

У Гуралья сильные Ярость и Гнозис, и особенно высокий уровень Воли. Они не особенно духовно связаны с Умброй и им требуется особый обряд, чтобы совершить шаг за грань. Их дары направлены на исцеление и поддержку; Дары теурга особенно подходят, хотя Гураль будет иметь список варов своего покровительства. Раса в высшей степени ритуалистична, и большинство медведей-оборотней знают по крайней мере несколько обрядов; многие уделяют обрядам значительно больше внимания, чем дарам.

Раса Гуралей связана тремя основными типами медведей: черные медведи, бурые медведи и белые медведи. (Более редкие породы, такие как очковые медведи, похоже, не имеют среди них родни, а панды вообще несовместимы с гуральями.)

Хранитель леса

Атрибуты: Сила 4 (9), Ловкость 2 (1), Выносливость 4 (9), Обаяние 4, Манипулирование 3 (0), Внешность 2 (0), Интеллект 4, Восприятие 3, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 1, Рукопашный бой 4, Уклонение 1, Эмпатия 4, Экспрессия 3, Запугивание 3, Основной инстинкт 4, Понимание животных 4, Ремесла 3, Лидерство 2, Холодное оружие 1, Исполнение 1, Выживание 5, Загадки 4, Расследование 1, Языки 1, Медицина 4, Оккультизм 3, Ритуалы 5

Дары: (1) Ласка матери, Заостренные когти, Соппротивление боли, Речь духов, Истина Гайи; (2) Командный дух, Царь зверей, Доспех Луны, Рычание Хищника; (3) Экзорцизм, Назвать дух, Видоизменить объект; (4) Зверинная жизнь, Призыв элементаля, Безмятежность; (5) Песнь великого зверя, Гранитная стена

Ярость: 7; **Гнозис:** 8; **Сила воли:** 9

Атаки: Укус (10 кубиков), коготь (10 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Лесной Страж впал в мистическую спячку двести лет назад, а недавно проснулся и обнаружил, что его лес наводнен туристами, любителями активного отдыха и геодезистами. Он ходячий анахронизм, более подходящий для начала 18-го века, чем для 21-го. Он изо всех сил пытается понять людей, которых сейчас так много на его священной Земле, но они медленно заставляют его Ярость расти. Этот могущественный старейшина не доверяет Гару, и потребуются большие усилия, чтобы заставить его раскрыть свое присутствие любому, кого он подозревает как родню оборотней.

Моколе

Моколе также называют племенем драконов, и не зря. Хотя эти оборотни размножаются с крокодилами и вараками, их боевые формы - это колоссальные монстры, такие же динозавры или драконы, как и все остальные. Таково первородство Памяти Гайи: Моколе не имеют фиксированной формы кринос, но вместо этого каждый принимает форму, которую они «помнят» с давних времен.

Моколе особенно сильно пострадали во время войны Гнева - многие Гару считали, что рептилии, меняющие форму, слишком близки к образу Вирма, чтобы быть случайным. В результате Драконье племя имеет глубокую неприязнь к оборотням, и многие реагируют яростно, если обнаруживают, что оборотни вторгаются на их территорию. Они не городские существа, и большинство из них собираются в местах, где процветает их рептилия; Большинство американских моколе обитает на южных болотах, где обитают аллигаторы. Они социальные существа, и хотя они не собираются стаями, они собираются в небольшие группы, чтобы защитить то, что им осталось.

Большинство оборотней проводят всю свою жизнь, даже не слыша о живом Моколе. Со своей стороны, крокодилы-оборотни хорошо осведомлены о продолжении существования Гару, и они счастливы держаться подальше от любой территории, на которой могут быть оборотни. Стая Гару похожа на то, чтобы пересечь путь Моколе только в стране аллигаторов или крокодилов; возможно, что группа старейших отправит стаю на миротворческую миссию, но только если они не будут возражать, чтобы никогда больше не увидеть эту стаю. Также возможно, что оборотни, работающие вместе, спасая участок водно-болотных угодий от осушения, могут найти неожиданного союзника в виде Моколе, но ситуация должна быть поистине ужасной, чтобы дракон-оборотень раскрылся своему исконному врагу.

Предлагаемые черты: моколе обычно не быстрые, но они компенсируют это размером и силой. У них всего три формы - человек, рептилия (обычно аллигатор или крокодил, но возможны

ящерицы-варан и даже аризонские ядозубы) и кринос. Форма кринос Моколе очень изменчива; нет двух одинаковых. Облик каждого крокодила-оборотня представляет собой мощную смесь различных черт динозавров, обычно вырастающих до 12 футов в длину или даже больше. У них могут быть рога, когти, доспехи, длинные зубы тираннозавра - примерно одна необычная черта на каждое очко Гнозиса.

У Моколе есть покровительства, основанные на положении солнца во время их рождения (или вылупления), но в остальном они похожи на ауспиции Гару. Их дары весьма разнообразны; набор даров аруна, филодокса и Детей Гайи может представлять воина Моколе. Однако у них не так много даров: они не решаются слишком полагаться на магию. Их способность запоминать то, что видели их предки, весьма примечательна: у каждого Моколе есть эквивалент дара филодокса: Мудрость древних путей. Им сложно совершать шаг за грань, и для этого требуется особый Дар третьего уровня.

Биолог водно-болотных угодий

Атрибуты: Сила 3 (7), Ловкость 3 (2), Выносливость 4 (8), Обаяние 3, Манипулирование 2 (0), Внешность 3 (0), Интеллект 2, Восприятие 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 1, Атлетика 4 (плавание), Рукопашный бой 2, Эмпатия 1, Основной инстинкт 2, Уличные порядки 1, Хитрость 1, Понимание зверей 3, Ремесла 1, Вождение 2, Скрытность 2, Выживание 2, Компьютер 1, Расследование 1, Закон. 2, Языки 2, Медицина 3, Политика 2, Ритуалы 2, Естественные науки 4

Дары: (1) Звериная речь, Фатальный недостаток, Заостренные когти (используются на ее роге), Соппротивление боли; (2) Трепет, Громовой хлопок, Защита Луны

Ярость: 6; **Гнозис:** 5; **Сила воли:** 7

Атаки: укусы (8 кубиков), рог (8 кубиков), удар хвостом (удар 8 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: «Биолог водно-болотных угодий» - это странная смесь прошлого и настоящего; Несмотря на то, что она дитя современного мира с хорошим научным образованием, она может заглянуть на тысячи лет в прошлое благодаря унаследованной памяти. Она проводит большую часть своего времени, занимаясь исследованиями в этой области, где она также не отстает от своего аллигатора-родича и случайного товарища Моколе. Она идеалистка и горда, она саботировала не одну команду людей, пытающихся осушить ее болота или сбросить там токсичные отходы. Она никогда не встречала оборотней, и, хотя она хотела бы непредвзято относиться к Гару, у нее есть яркие воспоминания о смерти от когтей оборотня. Она нежна и дружелюбна с теми, кого считает на своей стороне, но ожесточена и злобна по отношению к тем,

кого считает врагами. В своей форме кринос она напоминает обтекаемую рептилию в форме тюленя с длинными рогами, похожими на трицератопса, и когтистыми лапами. Ее спина покрыта металлическими пластинами, а хвост толстый и гибкий, как у аллигатора. В этой форме она неуклюжа на суше, но удивительно быстра и опасна при плавании.

Наги

Для Гару - фактически, практически для всех до последнего Фера - Наги - это миф. Что касается всех остальных, змей-оборотни выживают только в индийских легендах о нагах, превращаясь в водяных змей, охраняющих сокровища на дне русел рек. Тем не менее, Нагах удалось пережить войну Гнева, и эти ядовитые существа бережно хранили секрет своего выживания на протяжении поколений. Раскрытие своего существования другому оборотню (или сверхъестественному существу любого рода) - это кардинальный грех среди нагов. Тех, кто нарушает это правило, сурово наказывают - и любые свидетели либо устраняются, либо магическим образом заставляют забыть, что они когда-либо видели Наг. Даже духовный мир не может раскрыть существование змей-оборотней, поскольку те духи, которые действительно знают о Нагах, вынуждены хранить молчание по этому поводу.

В своей боевой форме наги напоминают гигантских кобр с бочкообразной грудью и мощными когтистыми руками; их капюшоны часто покрыты шрамами в виде ритуальных узоров. Они размножаются только с ядовитыми змеями, желательнее с кобрами.

Нага считают себя само-избранной полицией среди оборотней. Согласно их легендам, их роль, назначенная Гайей, состоит в том, чтобы наказать худших преступников из любой изменяющейся породы - по крайней мере, тех, кто не наказан себе подобными. Гураль, который скорее мучает, чем лечит, Гару, который ведет войну с невиновными, а не с врагом, Бастет, которые используют свои знания, чтобы принести пользу Вирму или Вивер - это цели Наг. Они всегда действуют по двое или по трое: змей-оборотни явно слишком параноики, чтобы работать в одиночку.

Предлагаемые Черты: Нага быстрые и сильные, почти равны Гару. Их яд исключительно смертоносен - хотя его хватает примерно на три инъекции или около того, хорошая доза от Нага в форме кринос наносит семь уровней аггравированного урона (которые оборотни могут впитать). Они могут принимать пять форм, но регулярно используют только Хомид, Кринос и их форму кобры.

Как и у большинства других оборотней, у них есть Ярость, и они используют ее обычным образом. Их дары, как правило, сосредоточены на скрытности и обнаружении, хотя у них также

есть множество даров, которые оттачивают их способности к убийству. Дары Уктена особенно подходят, как и любые Дары, которым преподают духи-змеи. Наги могут дышать под водой в кринос-подобной форме.

Трио убийц

Атрибуты: Сила 2 (5), Ловкость 4 (6), Выносливость 3 (5), Обаяние 3, Манипулирование 3 (0), Внешность 3 (0), Интеллект 3, Восприятие 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 1, Атлетика 1, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Основной инстинкт 2, Хитрость 4, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 3, Исполнение 3, Скрытность 4, Загадки 2, Исследование 3, Закон 3, Языки 2, Политика 3, Ритуалы 1

Дары: (1) Обостренные чувства, Фатальный недостаток, Ласка матери, Запах текущей воды, Чутье на Вирма, Покров; (2) Блаженное Невежество, Защита Луны, Чутье на добычу, Дух рыбы, Покров Вани [что позволяет Наге стереть память противника о встрече с Нагах, как если бы они пострадали от Первобытного ужаса; это стоит два Гнозиса]; (3) Soup de Grace, Глаз кобры, Невидимость, Парализующий взгляд; (4) Открытые раны, Щенячье тело

Ярость: 3; **Гнозис:** 5; **Сила воли:** 6

Атаки: Укус (6 кубиков), коготь (6 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Трио Убийц не должно даже попадать в хронику, если только конкретный меняющий облик ужасно предает свой долг, и никто из его вида не сможет остановить его (или даже узнать о его измене). Когда трио прибывает, они из всех сил стараются убить цель как можно тише, не оставляя следов своего присутствия (но показывая доказательства проступка своей цели). Их учат наносить удары без колебаний, но они не получают удовольствия от убийства - только сожаления о необходимости каждой принесенной смерти, они могут удерживать себя от гордости и развращенности. Однако уединенность их задачи делает их ужасно одинокими, и у них может возникнуть соблазн нарушить свой кодекс и пообщаться с персонажами игроков всего на короткое время, если они могут хранить свою истинную личность в полном секрете.

Нувиша

Хотя у немногих Гару есть хоть какое-то доказательство того, что койоты-оборотни все еще существуют, большинство не удивится, если узнает, что некоторым удалось выжить. Нувиша - дети Койота, и во многих отношениях подражают своему покровителю-Трикстеру. Старые сказки Уктена и Вендиго утверждают, что они



были Смехом Гайи, помещенным на землю, чтобы облегчить бремя других и преподать глупые уроки. Конечно, нувиша разделяет чувство старого Койота к неприятностям и озорству и попадает в множество неприятностей из-за того, что следует своим инстинктам, а не разуму.

Нувиша могут вмешиваться в бой, но они не очень воинственны по сравнению с Гару. Они занимаются своими делами незаметно, как целая раса рагабашей. Самые умные из их рядов даже могут маскироваться под оборотней, чтобы тайно присутствовать на вече Гару.

Когда путь оборотня пересекает путь оборотня, это обычно тот случай, когда Нувиша решает преподать оборотню урок. Нувиша внимательно изучает свою цель, наблюдая за оборотнем и отмечая все его самые большие недостатки. Когда она ловит трюк, он призван выявить недостатки характера оборотня и, надеюсь, смутить его в достаточной степени, чтобы он исправился. Конечно, она также резервирует некоторые розыгрыши для слуг Змея - такие розыгрыши обычно более смертоносны, чем поучительны, оставляя после себя урок для других вроде «не делайте того, что сделал этот тупой мертвый ублюдок».

Предлагаемые черты: все Нувиша - рагабаша, и с ними следует обращаться как с таковыми. У них нет метисов, и их Сила воли часто в лучшем случае средняя. Они относительно небольшие и гибкие; их формы кринос размером с Глабро оборотня. (Измените их формы, чтобы отразить повышенную Ловкость, но с бонусами к Силе и Выносливости, которые довольно скромны по сравнению с формами Гару.) Нувиша не обладает Яростью и не может впадать в бешенство; однако серебро не доставляет им особых проблем. Их дары сосредоточены на обмане и мрачных путешествиях.

Молодой разведчик

Атрибуты: Сила 2 (4), Ловкость 4 (7), Выносливость 2 (5), Обаяние 3, Манипулирование 4 (2), Внешность 3 (0), Интеллект 2, Восприятие 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 3, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Хитрость 4, Ремесла 1, Этикет 1, Исполнение 3, Скрытность 3, Загадки 1, Расследование 1, Языки 3, Политика 3, Ритуалы 1.

Дары: (1) Взломанная печать, Запах текущей воды, Убеждение, Речь духов, Тагалонг; (2) Блаженное невежество, Отвлечение, Забытая вещь; (3) Потусторонняя хватка [низший ранг для Нувиша], Большой прыжок

Гнозис: 5; **Сила воли:** 6

Атаки: Укус (5 кубиков), коготь (5 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Юная разведчица решила «слиться» с местными оборотнями по собственным причинам. Она провела достаточно времени, наблюдая за местными жителями, чтобы понять, кто может больше всего сочувствовать ее притворному тяжелому положению и как лучше всего сформулировать свою легенду. Она может даже проявить особый интерес к стае игроков, решив предложить им свое «наставничество» или даже соблазнить одного из членов стаи в подпольном катании в сене. (Союзы Нувиша / Гару никогда не бывают плодородными, но нет причин давать потенциальному партнеру знать, что он не нарушает Литанию...) Как только она занимает позицию, чтобы проделать уловку, указывающую на одну из основных слабостей местной септы, она делает это и быстро исчезнет, оставив оборотней разбираться в том, что пошло не так и как они могут это исправить. С другой стороны, если ее обнаружат - в конце концов, никакая маскировка не бывает идеальной - ей, возможно, придется уйти раньше. У оборотней не так уж много чувств юмора...

Раткин

История гласит, что однажды Гайя доверила заботу о человечестве детям Крысы, которые съели излишки зерна, чтобы контролировать человеческое население. Когда Гару решили взять на себя заботу о человечестве, они вступили в конфликт с Крысами. Раткины проиграли войну Гнева, но выжили. Теперь крысы-оборотни озлоблены и полны ненависти, они собираются в городских логовищах и ждут того дня, когда они смогут отомстить оборотням и людям.

Практически все Раткины - городские, хотя им не так уж и нравятся города - с точки зрения Рэткина, Вивер следует вернуть в каменный век, чтобы мир не попал в ее лапы. У Раткина отношения любви/ненависти со своими городскими локациями - города - лучшее место для выживания крыс, но от них пахнет Вивер. Большинство Раткинов очень низко оценивают человеческую жизнь; для многих старейших было бы наиболее желательно уничтожить около 90% человеческой популяции, чтобы остальные могли жить хорошо, не занимая слишком много места. В результате Рэткины - мастера эпидемий, саботажа и убийств. Нет слишком грязного оружия для крысы-оборотня на задании.

Раткин почти никогда не помогает и не поддерживает Гару, хотя они неохотно уважают Костегрызов (которые, в конце концов, следуют одному и тому же тотему). Большинство Раткинов, с которыми могут столкнуться оборотни, - это группы убийц-оборотней, жаждущих мести, или банды террористов и саботажников, стремящиеся уничтожить как можно больше, чтобы встряхнуть Вивер.

Предлагаемые черты: у Раткина всего три формы: Хомид, Кринос и Роденс. Они лишь ненамного сильнее людей в форме кринос, но при этом очень быстрые и выносливые. Отдельный Рэткин может быть под любым покровительством, кроме Галлиарда (барды Рэткинов погибли в Войне Гнева, и их знания были потеряны). Метисы довольно распространены в племени. Дары Крысы часто предназначены для создания максимального хаоса или использования преимуществ городской среды (особенно подходят дары рагабаша и костегрызов). Клыки-кинжалы - популярное оружие среди крысолюдов, равно как и жестокое современное фетиш-оружие, такое как бензопилы и дрели.

Анти-Вивер диверсант

Атрибуты: Сила 2 (3), Ловкость 4 (8), Выносливость 4 (5), Обаяние 1 (0), Манипулирование 3, Внешность 2 (0), Интеллект 3, Восприятие 3, Сообразительность 4.

Способности: Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 4, Экспрессия 1, Запугивание 3, Уличные порядки 4, Хитрость 3, Ремесла 3, Возждение 1, Огнестрельное оружие 1, Холодное оружие 2, Скрытность 4, Выживание (городское) 2, Компьютер 1, Расследование 3, Языки 1, Политика 1, Естественные науки 3

Дары: (1) Размывание, Контроль простых устройств, Сопротивление ядам, Чутье на Вирма; (2) Проклятие ненависти, рычание хищника [скорее щелбание, чем реальное рычание]

Ярость: 5; Гнозис: 5; Сила воли: 6

Атаки: Укус (4 кубика), клыкастый кинжал, переносная дисковая пила (8 кубиков аггравированного урона)

Подсказки для ролевой игры: Этот Рэткин, мягко говоря, на грани. В любой момент ему грозит реальная опасность бешенства, и он подвержен паническим атакам, если что-то пойдет не так. Он до некоторой степени параноик, уверен, что каждая комната заполнена камерами видеонаблюдения, передающими информацию обратно Вивер. Ему не очень нравятся гару, потому что он слышал множество историй о том, как волки-оборотни любят убивать крыс-оборотней ради развлечения. Он может помочь стае, которая сможет убедить его в том, что они на его стороне (желательно, если Костогрыз, который разделяет его тотем, будет убеждать его), но он будет держать глаза открытыми все время, подозревая предательству.

Рокеа

Неудивительно, что единственная известная морская раса перевертышей - хищники. Рокеа - акулы-оборотни, свирепые существа, которые используют свою Ярость и физическое мастерство как оружие против тех, кто нарушает моря и их обитателей. Похоже, все они рождены акулами, и среди них нет хомидов или метисов. Это дает им большие познания в море, но сравнительно небольшой опыт общения с людьми.

Излишне говорить, что Рокеа вряд ли появится в каких-либо хрониках, не имеющих выхода к морю, но если стая исследует какие-то проблемы на побережье, есть вероятность того, что аку-



ла-оборотень (или множество их) также может появиться. Акулы-оборотни не особенно враждебны или дружелюбны к трусам-оборотням - война Гнева, очевидно, не достигла подводных глубин, и Рокеа не чувствует особой преданности и страха как другие Фера.

Предлагаемые черты: Рокеа - боевые машины, примерно равные Гару в бою. На суше они несколько неуклюжи, но в воде они быстры и смертоносны. Их дары позволяют им овладевать океаном стихиями, а также улучшать боевое мастерство (особенно уместны Дары Потомков Фенрира и аруна). Они принимают пять форм: Хомид, близкий к человеку, массивная акула-человек Кринос, огромная хиспо-подобная примитивная акула и форма акулы.

Рокеа отступник

Атрибуты: Сила 3 (7), Ловкость 3 (1 на суше, 4 в воде), Выносливость 4 (7), Обаяние 2, Манипулирование 2 (0), Внешность 2 (0), Интеллект 3, Восприятие 4, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика (плавание) 5, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Запугивание 2, Основной инстинкт 4, Лидерство 1, Скрытность 3, Выживание (океан) 4, Расследование 2, Языки 1, Медицина 2, Ритуалы 2.

Дары: (1) Звериная речь, Обострение чувств, Соппротивление боли, Чутье на Вирма; (2) Чутье на добычу, Дух битвы, Ядовитая кровь [пониженный ранг для Рокеа]; (3) Дар элементаля (вода); Грызть [более низкий ранг для Рокеа]

Ярость: 7; Гнозис: 5; Сила воли: 7

Атаки: Укус (9 кубиков), коготь (6 кубиков)

Подсказки для ролевой игры: Рокеа отступник покинул океан, чтобы провести определенную мечь, скорее всего, против людей, которые бесцеречно уничтожили что-то важное для акулы-оборотня, но, возможно, против Гару или другого сверхъестественного существа. Он провел годы, изучая людей, и умудряется слиться с ними умеренно эффективно, хотя он все еще явно «опасен» для случайного наблюдателя. Он достаточно хорошо понимает человеческую речь, хотя стремится делать предложения короткими, прямыми и по существу. («Оставь меня в покое. Он моя добыча».) Хотя он склонен вкратце выслушать товарищей-слуг Гайи (которые могут доказать, что они таковы к его удовлетворению), его высокая ярость означает, что любой, кто его спровоцирует, рискует вызывая бешенство. Когда наступает такое безумие, акула-оборотень становится злобной машиной для убийств, посвященной не более чем убийству и пожиранию своих врагов.

Животные

Ниже приведены некоторые примеры животных, с которыми может столкнуться Гару; Рассказчик, конечно, свободен использовать в своих хрониках других тварей. Перечисленные здесь характеристики относятся к типичным представителям этих видов и могут варьироваться в зависимости от состояния здоровья, пола и возраста. Принимайте во внимание, что большая часть повреждений от укусов и когтей смертельна, в то время как удары лапами, удары хвостом и сужение наносят ударный урон. Для этих общих шаблонов примите рейтинг выживания 3-4 для их естественной среды обитания; для домашних животных берут за основу 2.

Дворы Зверей

Начинающие Рассказчики, вероятно, спрашивают себя: «Что такое Дворы Зверей, и что именно они могли предложить такого Звездочетам?» Это справедливый вопрос.

Дворы Зверей Изумрудной Матери - это основное общество перевертышей Востока, формирующее облик Азии, так же, как Нация Гару является выдающейся организацией зверей-оборотней в западном мире. Однако из-за более разнообразной популяции перевертышей (например, волки не являются распространенным видом), Суды Зверя состоят из множества рас оборотней, в частности, различных подплемен Кораксов, Бастет, Моколе, Гару и Раткинов. Поскольку Война Гнева никогда не проводилась в Азии, этим различным Ферам намного легче ладить друг с другом (хотя это все еще вызывает напряжение).

Дворы Зверей обычно не имеют дело с западниками (которых они называют «Люди Заката»), хотя несколько эмиссаров установили дипломатические отношения с несколькими септами в Австралии, западной части Северной Америки и на Ближнем Востоке.

В наши дни эти эмиссары, скорее всего, будут Звездочетами, чем любая другая раса, так как Дворы Зверей обнаружили, что оборотни лучше всего реагируют на свой вид.

Для тех, кто заинтересован в изучении еще большего, **Hengeyokai: Shapeshifters of the East** содержит полный взгляд на Дворы Зверя; Хотя эта книга была опубликована до включения Звездочетов, она все же должна предоставить Рассказчику множество материалов для изображения восточных кузенов Гару и Фер.

Исовые (Каниды)

Волк

Это крупный лесной волк. Эти характеристики могут быть немного изменены для волкодава.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Внимательность 4, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 1, Скрытность 2

Сила Воли: 3

Броня: 0

Атаки: Укус (3 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Койот

Меньший, чем волк, и более одинокий, койот - хитрый оппортунист. Бич фермеров и владельцев ранчо, его пронзительный вой можно услышать в полях, лесных участках и пригородных районах на большей части территории Северной Америки.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Скрытность 2

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Укус (2 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Лиса

Немного больше, чем домашняя кошка, лисы, как правило, одиноки или путешествуют в паре со своим партнером.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Скрытность 3

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Укус (2 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -2, -5, без сознания

Зончая

Эти собаки представляют из себя типичных охотничьих собак, что науськивают на жертву. Помните, что они работают в стаях. Для специально обученных сторожевых собак увеличьте силу, выносливость, запугивание и скрытность.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Внимательность 2, Интеллект 2, Сообразительность 1

Способности: Восприятие 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Уклонение 1, Запугивание 1, Скрытность 1

Сила Воли: 2 (до 5 у тренированных или упрямых собак)

Броня: 0

Атаки: Укус (3 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Кошачьи (Фелиды)

Пума

Включает в себя как западную пума, так и восточную/флоридскую пантеру. Одинокий охотник, действующий из засады. Нападения на людей учащаются, по мере вторжения людей на их территорию.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Восприятие 3, Атлетика (альпинизм) 4, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Скрытность 3

Сила Воли: 3

Броня: 0

Атаки: Когти (4 кубика), Укус (5 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Лев

Единственные большие кошки, которые живут и охотятся в больших группах (прайдах). Хотя самцы крупнее, бремя охоты лежит большей частью на самках.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 4, Скрытность 3

Сила Воли: 4

Броня: 1

Атаки: Когти (5 кубика), Укус (6 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Мизр

Крупнейшая из больших кошек.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4, Внимательность 3, Интеллект 3, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 4, Скрытность 4

Сила Воли: 4

Броня: 1

Атаки: Когти (6 кубика), Укус (7 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Медвежьи (Урсиды)

Черный Медведь

Слабо агрессивные в дикой природе, черные медведи могут быть опасны, когда совершают



набеги на мусор или при попытках людей подкинуть им что-то. Обычно они зимуют в пещерах или других охраняемых районах зимой.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 1, Запугивание 2, Скрытность 2

Сила Воли: 3

Броня: 1

Атаки: Когти (5 кубика), Укус (5 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Бурый Медведь/Гризли

Хотя обычно они более травоядные, чем их младшие родственники, они крадут пададь, а иногда охотятся и ловят рыбу. Очень агрессивные и непредсказуемые. Они зимуют в зимних берлогах.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 2, Выносливость 6, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Запугивание 4, Скрытность 1

Сила Воли: 4

Броня: 2

Атаки: Когти (8 кубика), Укус (8 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, без сознания

Белый (Молярный) медведь

Хорошо приспособленные к жизни на льду, белые медведи терпеливы, неустанно оппортунистичны и очень опасны.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 3, Выносливость 7, Внимательность 4, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Восприятие 4, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 4, Скрытность 3

Сила Воли: 4

Броня: 2

Атаки: Когти (8 кубика), Укус (8 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Травоядные

Олень

Включает оленей среднего размера, таких как белохвостых и ланей.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Внимательность 3, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Скрытность 2

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Удар (2 кубика), таран рогами (у самцов в брачный период, 4 кубика)

Уровни здоровья: Ок, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Лось/Благородный олень

Включает оленей среднего и большого размера (лось будет еще больше).

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Внимательность 3, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Скрытность 2

Сила Воли: 2

Броня: 1

Атаки: Удар (4 кубика), таран рогами (у самцов в брачный период, 5 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Бизон

Самый большой живой дикий бык. Путешествует по лесам и равнинам, стадами от десятка до тысячи.

Атрибуты: Сила 8, Ловкость 2, Выносливость 6, Внимательность 2, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 1

Сила Воли: 3

Броня: 1

Атаки: Удар головой (8 кубиков), Удар рогами (9 кубиков), удар (7 кубиков)

Уровни здоровья: Ок, Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Домашний бык

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 2, Выносливость 5, Внимательность 2, Интеллект 1, Сообразительность 1

Способности: Восприятие 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 1

Сила Воли: 2

Броня: 1

Атаки: Удар рогами (8 кубиков), удар (6 кубиков)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Нокаут

Лошадь

Демонстрирует ездовых лошадей; тягловые лошади будут значительно сильнее.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Внимательность 3, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Скрытность 2

Сила Воли: 2

Броня: 1

Атаки: Удар (4 кубика), таран рогами (у самцов в брачный период, 5 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Рептилии

Аллигатор/Крокодил

Статистика для большого (3 м или около того) аллигатора; Нильские и морские крокодилы могут быть намного крупнее и сильнее. Любимая тактика - устраивать засады и тащить добычу в воду, где они топят ее, пока жертва не потеряет сознание. Оба вида крокодилов могут отключить свои системы и лежать на дне реки в течение часа или более, не поднимаясь на воздух.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4, Внимательность 2, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Скрытность 3

Сила Воли: 2

Броня: 2

Атаки: Укус (5 кубиков), утопить жертву в воде (6 кубиков/ход + эффект от погружения в воду), удар хвостом (4 кубика)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Нокаут

Задюка

Включает в себя гадюк, такие как африканских гадюк, а также ямкоголовых, такие как гремучие змеи, водяных щитомордников, бушмейстеров и ямкоголовую гадюку. Обычно хорошо замаскированные и приземистые, они,

Правила применения змеиного яда

Если персонажа укусят, скорее всего, это будет больше, чем раздражение. Яд действует не мгновенно, для большей реалистичности указывайте полученный урон. Если яд наносит семь уровней повреждений, например, отнимайте один уровень здоровья за полчаса; для могущественного элафида (например, мамбы) отнимайте уровень его здоровья за каждые пять или десять минут. Возможны броски на поглощение: сложность варьируется от 5 (маленькая медноголовая) до 9 (тайпан или другая смертоносная змея). Быстрый прием надлежащего противоядия снижает сложность броска на поглощение на 2.

Даже если жертве удастся противостоять сильнейшему яду, она все равно будет испытывать боль. Например, если пострадавший будет укушен тайпаном или мамбой, яд может вызвать у него остановку дыхания в считанные минуты. Крупный гремучник может оставить шрам на всю жизнь. Повреждения не могут быть исцелены, пока яд не иссякнет или не будет нейтрализован.

как правило, ждут, когда к ним придет добыча. Ямкоголовые гадюки имеют чувствительные к теплу органы перед каждым глазом, которые они используют для отслеживания добычи. Яд гадюки в основном гемотоксичен, разрушает кровеносные сосуды и ткани и доставляется через два длинных клыка, которые во время удара раскрываются с огромной силой. Как и у многих змей, они сохраняют поразительный рефлекс в течение нескольких минут или даже часов после смерти.

Атрибуты: Сила 0, Ловкость 2, Выносливость 2, Внимательность 1, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 2, Скрытность 3

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Укус (2 кубика + яд. Если урон проходит сквозь броню – включая тяжелую одежду или толстую кожу – жертва не получает урона непосредственно от укуса, но должна поглотить урон, который формируется на основе концентрации и силы яда; ямкоголовые гадюки могут нанести до 4 уровней урона, тогда как более крупный Американский ромбический уж наносит до 8 и более уровней урона. Гадюки могут укусить несколько раз.)

Уровни здоровья: Ок, -1, -2, Мертв

Кобра

Кобры и другие элафиды (от коралловых змей до тайпанов и мамб) быстры и смертоносны. Их клыки короткие и фиксированные, поэтому они часто кусают и впрыскивают свой яд в рану. Их яд преимущественно нейротоксичен, что приводит к параличу и проблемам с дыханием.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Внимательность 1, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Рукопашный бой 2, Скрытность 2

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Укус (1 кубик + яд; если урон проходит сквозь броню - включая тяжелую одежду или толстую кожу - жертва должна поглотить урон в зависимости от количества и силы яда; коралловая змея может нанести три уровня урона (для очень небольшого количества Яд), в то время как тайпан или мамба может нанести до 10 и больше. Очень плохая часть в том, что некоторые змеи, такие как тайпан, имеют привычку многократных укусов).

Уровни здоровья: Ок, -1, -2, -5, Мертв

Гигантский уда

Охватывает анаконд, питонов и боа. В зависимости от вида, эти змеи могут расти до 30 футов

в длину. Эти змеи, замаскированные пестрыми узорами, терпеливо ждут, когда добыча попадет в зону действия. Затем они захватывают жертву, сдавливают и питаются задушенным обедом. Редко нападают на то, что они не могут проглотить целиком, и их челюсти не в силах захватить большую добычу. Эти характеристики отражают анаконду хорошего размера.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Внимательность 2, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Скрытность 3

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Укус (2 кубика), сдавливание (действует как Захват выполняемый как Сила змеи против Силы жертвы; если змея выигрывает в тесте Силы, расценивайте урон в разнице за этот ход согласно книге правил **Werewolf**, стр 188)

Уровни здоровья: Ок, Ок, -1, -1, -1, -2, -5, Нокаут

Итицы

Ворон

Очень умные падальщики. Крайне любопытные.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Внимательность 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Восприятие 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 2

Сила Воли: 2

Броня: 0

Атаки: Удар клювом (1 кубик)

Уровни здоровья: Ок, -1,-2,-5, Мертв

Ястреб/Сова

Типичные хищные птицы. У обоих острое зрение, но ястребы - охотники в дневное время, а совы летают ночью. Ястребы обладают невероятным зрением, а совы, в дополнение к отличному ночному зрению, могут определять самый слабый звук с высокой точностью.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Внимательность 4, Интеллект 1, Сообразительность 2

Способности: Восприятие 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2

Сила Воли: 3

Броня: 0

Атаки: Когти (2 кубика, 4 кубика если пикирует), Удар клювом (1 кубик)

Уровни здоровья: Ок, -1,-2,-5, Мертв



Глава 2: Каэрны и септы

Каэрн и септ должны быть сердцем большинства игр Оборотней - они служат средством драматической иллюстрации первобытного общества Гару: они олицетворяют все, за что оборотни готовы сражаться, истекать кровью и умирать. Они - самое близкое, что есть у оборотней к настоящему дому.

В этой книге недостаточно места, чтобы подробно описать каэрны и септы от начала и до конца (не без рассмотрения всей книги, а затем некоторых). Однако следующая информация может оказаться достаточно полезной, чтобы вы могли начать вести хронику. Если вам нужны еще более подробные сведения, «Руководство по игрокам-оборотням» и «Стражи Каэрнов» предлагают столько информации, сколько вы могли бы попросить.

Каэрны

Каэрн - это больше, чем просто резервуар Гнозиса, это духовный центр общества Гару. Это священные области, богатые Умброй! энергия. Невозможно стоять в центре каэрна и не осознавать духовную энергию, пульсирующую вокруг вас. Каэрнс может изменить само мышление человека.

Как Рассказчик, вы хотите создать каэрн своей хроники, чтобы он дополнял ту игру, которую вы хотите запустить. Если вы планируете провести напряженную игру, полную темного ужаса и призрачной морали, вам, вероятно, понадобится каэрн, излучающий силу и безжалостность, а не сострадание и тепло. Если вы хотите разыграть ужасы дикой природы Мира Тьмы, каэрн должен вызывать зловещие предчувствия. Настроение, которое вы вызываете у своих игроков, описывая жизнь в каэрне, окрашивает всю игру - стоит задуматься об этом.

Физическая территория

Каэрн занимает большую площадь. Не вся эта область является источником энергии с низким уровнем Барьера, который питает Гару; Настоящий каэрн также нуждается в жилом пространстве для своих защитников, пространстве для создания адекватных оборонительных рубежей и других предметах, необходимых для септы.

Все построено вокруг сердца каэрна. Этот район не обязательно находится в географическом центре каэрна, но он должен быть защищенным. Сердце каэрна - это место, где Умбра и физический мир являются одним целым - здесь нет Барьера, а мир представляет собой сплав Пенумбры и физического царства. Сердцем может

быть круг из стоячих камней, глубины пещеры, древнее дерево, старый городской театр, практически все. Лидеры септа часто созывают вече в самом сердце, и это место, где септа призывает тотем каэрна или открывает силы каэрна. У некоторых редких каэрнов действительно есть два сердца: например, Каэрн Центрального парка Нью-Йорка. Эти каэрны действительно редки, и обычно возникают только тогда, когда в области леса есть две цитадели духовной силы, каждая из которых отличается по своей природе от другой. (Например, в Центральном парке Каэрна одно сердце питается энергией воды, протекающей по всему городу, а другое - духовной энергией огромного количества людей в городе.)

Напротив, двор - это внешняя граница каэрна; это может быть от одного-двух городских кварталов в городской застройке до полос дикой местности шириной в несколько миль. Оборотни могут чувствовать, когда они переступают эту границу своим подшерстком; люди и другие злоумышленники не могут (хотя ответные атаки жителей территории септа обычно информируют их об их вторжении). Во всяком случае, многие оборотни живут внутри двора, обычно те, кто могут. Для многих Гару необходимость требует, чтобы они жили в другом месте. Родичи обычно живут за пределами двора, но поблизости.

Так как Гару негде встретиться в безопасном месте, они обычно выделяют площадку для вече внутри каэрна, чтобы проводить свои собрания, приветствовать гостей, судить преступников и так далее. Этими местами могут быть естественные поляны или впадины, а в случае городских зданий - большие склады или амфитеатры.

Чтобы почтить память своих павших, Гару также выделяют место для поминовения, обычно называемое Могилами священных героев. Эта область не всегда буквально кладбище; обычно это просто мемориальная зона с жетонами всех павших защитников каэрна, куда оборотни могут отправиться медитировать. Здесь Гару включают мир со своими предками или готовятся к битве, чтобы присоединиться к ним.

У Каэрна часто есть другие области, специфичные для каждого отдельного Каэрна. Каэрн Стеклоходов может иметь арсенал боеприпасов на случай, если когтей и фетишей недостаточно; каэрн Дети Гайи может иметь здание, где члены септа могут встречаться со своими товарищами из родичей. Рассмотрите возможность добавления по крайней мере, одна область, характерная для каэрна вашей хроники, чтобы добавить дополнительного характера.

Иностранство в Умбре

Физическая территория каэрна должна отражать природу самого каэрна, но это еще более верно с ландшафтом Пенумбры каэрна. Духи, найденные в на умбральной территории каэрна, должны соответствовать целям каэрна и племенной

близости: сам пейзаж должен отражать тип каэрна. Ожидается, что Гару будут особенно уважительно относиться к духовным обитателям каэрна, поскольку они являются продолжением каэрна и его предназначения. Каждая область в пределах каэрна имеет тенденцию иметь определенный резонанс в пределах полутени; например, Могила священных героев могут быть особенно тихими и промерзшими в Пенумбре, в то время как на территории сбора может быть ярко выраженное эхо.

Мощь каэрна

Тип каэрна определяет, какую силу он может наделить своих защитников через Обряд раскрытого Каэрна. Как описано в этом обряде и в таблице Каэрнов (**Оборотни**, стр. 226), успех дает мастеру обряда дополнительные кубики за действия, связанные со сродством каэрна. Мастер обряда может раздать эти кости другим людям, как он считает нужным; каждый игрок сохраняет эти бонусные кубики до конца дня. Каждый каэрн может давать свои силы только несколько раз в день; с точки зрения игры, каэрн может давать силы через обряд раскрытого Каэрна только один раз в день для каждого уровня каэрна. (Каэрн второго уровня может давать энергию только дважды в день, прежде чем он должен перезарядить свою энергию.)

Примеры уровней каэрна

Следующие цифры приблизительно соответствуют общему размеру, возможностям и другим характеристикам каэрнов по рангам. Эти руководящие принципы очень общие; Рассказчики имеют полное право изменять любую и всю предлагаемую статистику по мере необходимости. В конце концов, каэрны настолько редки, что их почти невозможно пометить.

Ранг 1:

Среднее население: 4-10 гару

Среднее значение двора: 200 акров или (обычно намного) меньше

Максимальное расстояние Лунного моста: 1000 миль

Барьер: 4

Недостатки: очень низкая сырая мощность; меньший размер двора означает, что люпусам почти нет места для жизни.

Преимущества: Меньшее количество Гару, с которыми можно соревноваться; небольшая межпакетная политика; хорошая вероятность того, что персонаж игрока займет одну из позиций септы; силы Вирма, вероятно, не подозревают о его существовании.

Ранг 2:

Среднее население: 8-15 гару

Среднее значение двора: 350 акров

Максимальное расстояние Лунного моста: 2000 миль

Барьер: 4

Недостатки: мало возможностей; ограниченная комната; не так много защитников.

Преимущества: все еще мало политики; стаи имеют доступ к здоровым тотемным духам.

Ранг 3:

Среднее население: 10-20 гару

Среднее значение двора: 800 акров

Максимальное расстояние Лунного моста: 3000 миль

Барьер: 3

Недостатки: мало шансов на роль септа; достаточно большой, чтобы защита была более серьезной проблемой; Вирм определенно заметил; становится трудно поддерживать или расширять.

Преимущества: Настоящий источник мощной энергии; сильные союзники в семействе; легкий доступ к учителям и духам.

Ранг 4:

Среднее население: 15-30 гару

Среднее значение двора: 800 акров

Максимальное расстояние Лунного моста: 6000 миль

Барьер: 3

Недостатки: больше людей, чем комната; Вирм активно пытается разрушить каэрн; много межплеменной политики; ограниченный доступ к ресурсам.

Преимущества: Очень мощный каэрн с множеством способностей, могучими союзниками и наставниками.

Ранг 5:

Среднее население: 25-40 гару

Среднее значение двора: 1000 и более акров

Максимальное расстояние Лунного моста: 10 000 миль

Барьер: 2

Недостатки: Обычно огромная шерсть; как можно большая популяция оборотней, делящихся ресурсами; лидеры септ обычно игнорируют щенков; Отродья драконов постоянно планируют или проводят атаки; не может быть скрыт.

Преимущества: Огромное количество Гару пришли на его защиту.

Тотемы Каэрна

Септ не выбирает свой тотем для каэрна - тотем выбирает каэрн. Тотем каэрна - это дух, который каким-то образом олицетворяет саму землю, энергии каэрна и септа Гару, который его вызывает. Ритуал строительства Каэрна посылает «зов», на который отвечает соответствующий дух; многие септы были удивлены, когда на их зов ответил тотем, несколько не похожий на тот, которого они ожидали. Тотем каэрна со временем привлекает кучу единомышленников

гафлингов, которые служат посланниками и Умброй! часовые тотема каэрна.

Тотемы каэрнов напрямую привязаны к своим каэрнам - они не могут бродить по Умбре, и они также получают любой ущерб, нанесенный их земле. Их договор с септом вдвойне важен из-за этой зависимости; тотему нужен септ для защиты своих территорий и здоровья, а взамен он предложит Гару силу, которую может предложить каэрн. Предать это доверие - серьезное преступление - еще одна причина того, что принцип Литении, запрещающий потерю каэрна, соблюдается наиболее строго.

Хотя тотем каэрна призван помочь оборотням, которые заботятся о нем, они не обязаны нянчиться с септом - на самом деле, обычно это плохая идея. Незаслуженная власть или помощь обычно порождают высокомерие и коррупцию. Тотем каэрна часто загадочен, когда дает мистический совет, строг, когда его призывают к вынесению приговора, и даже требователен, когда придает боевую силу своей септе. Просто быть оборотнем не является доказательством того, что достаточно одного этого заслуживает величайших подарков Гайи - это Гару должны быть готовы работать и на многие жертвы, чтобы заработать свое первородство.

Статистика тотема каэрна

Несмотря на свои ограничения, тотемы каэрнов довольно сильны, как и духи. Имея доступ к энергиям каэрна, они имеют особенно высокие рейтинги Гнозиса; даже воинственный тотем каэрна Ярости обладает большим Гнозисом, чем другие духи ему подобного. Ярость обычно очень сильно связана с типом каэрна; тотемы каэрнов Вильда, Силы и других ярких типов каэрнов с большей вероятностью будут иметь высокую Ярость, чем те, кто защищает каэрны Загадок, Мудрости и других безмятежных мест. Сила воли обычно довольно высока, хотя это зависит от природы тотема: тотем духа крысы городского каэрна может быть довольно робким и сдержанным, несмотря на свою великую мудрость.

Все тотемы каэрнов должны иметь чары Чувство Царства; Тотем каэрна обычно способен обнаруживать необычные нарушения на границах каэрна, хотя, как всегда, он должен сделать бросок Гнозиса, чтобы уловить особенности. Материализовать редко, но не обязательно. Другие чары должны отражать природу духа и его владения: Тотем каэрна, расположенный на озере, с гораздо большей вероятностью обладает Потопом, чем Созиданием Огней.

Местные духи

Внутри двора многие местные духи бодрствуют и осознают себя - оборотень с гораздо большей вероятностью встретит пробужденного духа дуба в пределах каэрна, чем снаружи. Риту-



ал строительства Каэрна испускает волны энергии, часто пробуждая множество духов поблизости, а также привлекая тотем каэрна. И, конечно же, оборотни часто используют Обряд пробуждения духа, чтобы получить новых союзников и наставников в пределах каэрна.

Духи каэрна обычно проявляют к членам септа больше уважения и дружбы, чем в противном случае - септа обычно заслужила это. Если Рассказчик выбирает, когда член септа ведет переговоры с одним из выводов тотема каэрна (например, чтобы убедить дух обучить дару или усилить фетиш), сложность всех социальных бросков снижается на 1. Недавно измененные детеныши не всегда получают это преимущество; они должны были верно и хорошо служить септам в течение нескольких лун, прежде чем духи стали относиться к ним как к полноправным братьям.

Септы

Какими бы важными ни были каэрны, задача защиты их от порчи или разрушения является большой ответственностью. Структура септов возникла именно из-за этой ответственности - септ в такой же степени является военным подразделением, как и социальным подразделением или поселением. Структура септов развивалась медленно и всегда в соответствии с тем, что необходимо для охраны каэрнов мира; многие многоплеменные септы современной эпохи - это

компромисс, установленный для более эффективного ведения давней войны Гару.

Несмотря на то, что септ организован для защиты, он по-прежнему является социальной единицей. Оборотни - существа стаи; подобно волкам и людям, они лучше всего действуют среди себе подобных. Создавая септ для своей хроники, обязательно помните об этом социальном аспекте. Хотя важно, чтобы септ был достаточно сильным с логической точки зрения, чтобы удерживать каэрн, вы также хотите предложить своим игрокам множество возможностей для ролевых игр, будь то политические игры для продвижения своих любимых планов среди старейшин или создание узы сыновней преданности с приемными родителями.

Не все оборотни проводят все свое время в границах двора. В любой момент времени можно ожидать, что примерно половина септа останется в каэрне. Меньше, и каэрн окажется в опасной ситуации без охраны; больше, и септ не посылает достаточно воинов, чтобы сражаться с врагом. Однако септ обычно активен днем или ночью - враги оборотней не ведут строго дневной или ночной образ жизни, поэтому сами оборотни не могут себе этого позволить.

У многих Гару больше нет человеческих жизней, у них нет дома, в который можно было бы вернуться, они не могут удерживаться на постоянной работе, и враг постоянно наступает им на

пятки. Эти оборотни, как правило, живут в септе полный рабочий день.

Однако в каждом септе, вероятно, есть члены, которым так или иначе удастся приносить деньги из человеческого мира. Даже оборотни должны есть. Гару, которые продолжают жить человеческими жизнями (или их подобием), обычно тратят примерно две трети своего времени на то, чтобы заниматься своими человеческими делами, остальное время они выполняют как гару. Даже этот распорядок второстепенен по отношению к любой потребности, которая может возникнуть - в результате большинство работающих оборотней ищут «нетрадиционную» работу с гибким графиком, так что они могут свободно перемещаться, когда это необходимо.

Создавая септ для своей хроники, убедитесь, что вы приняли во внимание предысторию персонажей (и Детали биографии). Если у одного персонажа высокий уровень Наставника, возможно, высокопоставленный чиновник септы является его опекуном; если у другого есть несколько точек в родне, вы должны подумать о том, где живут его родичи и как они фигурируют в племенной политике септа. Если вы не ведете хронику, посвященную путешествиям или стае, отрезанной от ее сетей поддержки, септ вполне может стать центром вашей игры. И это требует вашего внимания: если все сделано правильно, это обязательно привлечет внимание ваших игроков.

Особенность

Цель каэрна и сочетание племен, которые его защищают, имеют большое значение для создания «ощущения» септа. Каэрн, посвященный Ярости, Силе или Основному инстинкту, будет «взрываться» с частой интенсивностью - даже мистики, охраняющие такое место, будут иметь тенденцию быть агрессивными, могущественными фигурами. Для сравнения: каэрн, посвященный загадкам или Гнозису, будет мощной силой для самоанализа и поисков видений, где одобряют даже арунов, пытающихся постичь себя перед тем, как вступить в битву. Или, возможно, каэрн посвящен чести или царству и, таким образом, является фокусом политики многих септов. Каэрн, посвященный надежде или плодородию, должен быть самым редким из всех и тем более уязвимым, потому что вся война ведется против него.

Точно так же племена, представленные в септе - и соотношение их численности - будут играть большую роль в формировании колорита септы. Практически ни в одной септе нет представителей каждого племени - оборотней в наши дни слишком мало. Однако отчаянный характер времени означает, что племена, которые исторически дрались друг с другом, иногда вынуждены сотрудничать - Отряд Фенриса и Черная Фурия, Фианна и Вендиго, даже Красные Когти и Стеклоходы. Напряжение между этими племенами может привести к ряду заговоров и очень напряженной игро-

вой среде; только необходимость защищать каэрн предотвращает разжигание открытой войны.

Племенная структура септы, вероятно, будет зависеть от выбора персонажей вашими игроками; если два игрока хотят сыграть за Потомков Фенрира, это хороший аргумент в пользу сильного присутствия Фенрира в септе. Не позволяйте игроку запугать вас, заставив сделать племя своего персонажа более могущественным в политике септа, чем вам хотелось бы: в конечном счете, структура септа зависит от вас. Однако вы должны быть уверены, что каждому персонажу будет где-то изучать Дары, общаться с тотемом своего племени, узнавать тайны своего племени и так далее.

Наконец, не забывайте, что племя - это социальная единица, а не расстройство личности. Несмотря на очень сильное влияние породы, покровительства и племени, каждый оборотень индивидуален. В вашем септе могут быть откровенные Теневые владыки, воинственные Дети Гайи, пацифистские Красные Когти, уравновешенный Потомок Фенриса или скромные Серебряные Клыки... но, вероятно, не все сразу. Кто бы в это поверил?

Должности в септе

Военным и социальным частям нужна структура, и септа не исключение. Оборотни, как и волки, инстинктивно склонны к иерархии. Должности в септе возникли частично из-за этой потребности в иерархии, а частично из-за максимальной эффективности в защите каэрнов. Ниже приведены наиболее распространенные должности, занимаемые членами септа; в некоторых крупных септах могут быть и другие, более специализированные отделения, в то время как в небольших группах могут быть старейшины, которые берут на себя две или более должности одновременно просто потому, что на эту работу больше некому.

• **Совет старейшин:** Совет старейшин является главным правящим органом септы - обычно от трех до 13 старейшин, в зависимости от размера и процветания септы. Великий старейшина (обычно Филодокс) - голос совета, хотя его можно отклонить, если совет проголосует против его указов.

• **Смотритель:** Смотритель эквивалентен капитану стражи септа или начальнику службы безопасности - его слово - закон, когда речь идет о защите собственно каэрна. Только самые проверенные в боях старейшины могут подняться на этот важный пост. Авторитет Смотрителя может даже перекрыть авторитет Совета во время опасности. Смотритель не может приказывать стаям выполнять миссии за пределами каэрна, но может потребовать, чтобы стаи оставались позади, чтобы охранять каэрн в случае необходимости.

• **Стражи:** Стражи - это воины, чья основная задача - оставаться позади и охранять каэрн. Некоторые септы назначают эту роль как можно большему количеству стай, которых они могут себе позволить сэкономить с передовой. Быть избран-

ным стражем - это большая честь, и те, кто верно служит, награждаются славой Чести (а также Славой, когда их призывают проявить себя в битве).

• **Мастер обрядов:** Мастер обрядов наблюдает за всеми ритуалами, проводимыми в каэрне; ее долг - гарантировать, что никто не призывает силы, которые было бы опасно использовать в каэрне. Ее разрешение необходимо для проведения обряда во дворе, и он обычно держится неподалеку во время обряда, чтобы убедиться, что все идет не так, как надо. Наконец, он отвечает за выполнение большинства обрядов, которые влияют на все обряды в каэрне - обряды каэрна и, в частности, обряды наказания. Эту должность обычно занимают теурги или филодоксы, но может занять любой квалифицированный специалист (желательно с Ритуалами 5 и знанием большинства обрядов из Книги правил Оборотни).

• **Страж врат:** Страж врат отвечает за контроль над любыми лунными мостами, открытыми в каэрне или в него. Во время осады страж врат обычно запрещает любой доступ к лунному мосту каэрна. Его ответственность запрещает ему покидать каэрн, и его должность обычно ставит его в центр любых политических махинаций с участием других септов.

• **Хранитель земли:** Хранитель земли - смотритель каэрна, на которого возложена обязанность поддерживать в хорошем состоянии земли каэрна. Этот пост исходит не только из-за того, что духи тщеславия требуют уважения к себе и своим физическим аналогам. Дух дерева, чье дерево было заброшено и заболело, может терпеть злобу в течение столетий после этого. Однако не все племена (и их союзные духи) видят необходимость в этой должности; Костегрызы и Красные когти, в частности, предпочитают более «настоящий» двор.

• **Мастер вызовов:** Если один член септа бросает вызов другому, Мастер вызовов наблюдает за столкновением. Его долг - следить за тем, чтобы дуэли не заходили слишком далеко (хотя это правило ослаблено в воинствующих септах), и беспристрастно судить о любых проблемах игрового мастерства, загадок или испытаний характера. Эта должность совершенно необходима, так как без нее многие оборотни наверняка погибли бы в драках из-за своей чести - возможно, сохранив свою честь, но лишив Гайю новых защитников.

Меньшие должности

Следующие ниже офисы представлены в основном в более крупных, более формальных отделениях; большинство септов в наши дни слишком малы, чтобы пощадить теплые тела, чтобы постоянно занимать эти должности. Вполне возможно, особенно в наши дни, что один человек может занимать более одной из меньших должностей или меньшую должность вместе с большей.

Мастер воя, традиционно галлиард, возглавляет другие горбатые луны во вступительном вое, с которого начинается каждое вече. Должность возникла из-за того, что вступительный вой задавал точный тон для данного вече.

Зовущий Вильда, часто теург, возглавляет септ в различных ритуалах почитания стаи, племени и тотемов каэрна, охраняющих септ. Он также специализируется на вызове определенных духов, связанных с септой. В большинстве современных септов обязанности этой должности просто возлагаются на Мастера Обряда.

Ловец истины, почти всегда филодокс, выступает посредником в спорах и назначает наказания за нарушение Литании или закона о септах. Выполняет роль судьи в серьезных правонарушениях всегда на виду у всего септа.

Сказитель любого покровительства (но обычно галлиард) возглавляет септ и повествует об историях прошлого во время каждого вече. Она также может выдвигать других оборотней, чтобы они сыграли роль прошлых героев, воспроизводя великие легенды в пантомиме, чтобы почтить память предков Гару.

Противник Вирма, всегда великий воин (и, следовательно, обычно арун) возглавляет септ на Пире, который завершает каждое обсуждение. Его вой побуждает и без того возбужденную септ выйти во двор каэрна, зверски убивая любых незваных гостей, которых они там могут найти. Противник Вирма может также координировать действия стаи, которая поражает сердце Вирма вдали от септы, передавая им информацию для использования в их миссиях. Мастер вызовов обычно берет на себя эту роль в небольших септах.

Вече

Хотя можно рассказать историю, вращающуюся вокруг вече, используя только скудную информацию из свода правил Оборотни, всегда полезно немного больше деталей. Следующая информация предназначена для того, чтобы помочь Рассказчикам настроить вече, проводимые в септе, и предоставить основу, которая, как мы надеемся, должна вдохновить историю, проводимую на учебном процессе. Тем, кто интересуется более подробными сведениями, рекомендуется обратиться к Руководству для игроков-оборотней, а всем рассказчикам предлагается адаптировать дебаты так, как они хотят, чтобы должным образом отражать характер своих септов.

Большинство споров следует довольно простой схеме, имеющей практическое назначение. По порядку пять этапов учебного процесса - это вступительный вой, внутреннее небо, раскол костей, рассказы и песни и кутеж. Эти этапы позволяют септам собраться вместе, почтить свои тотемы и перезарядить каэрн, озвучить любые недовольства, подтвердить свою историю и, наконец, дать выход своим страстям. Правильно



проведенное учебное разбирательство еще раз подтверждает, что значит быть Гару в сердцах всех присутствующих.

• Вступительный вой

Все вече начинаются с Вступительного воя, возглавляемого Мастером воя. Вой каждой септы имеет особый резонанс, смешивая воедино аромат каэрна, голоса присутствующих племен и тон недавних событий. Этот вой призван взволновать сердца участников и создать настроение для предстоящего вече - во время войны вступительный вой звучит мрачно и громко, а во время празднования он звучит от радости.

• Внутреннее небо

Вторая часть спора посвящена контакту и почитанию духовных союзников септы, укрепляя каэрн. Зовущий Вильда (или Мастер Ритуала, если должность Зовущего отсутствует) проводит ритуалы, чтобы связаться с духами и воздать им дань. Это глубоко благоговейная церемония, хотя и не всегда безмятежная - духи некоторых каэрнов предпочитают контактировать с ними посредством ритуального боя или шумной музыки и танцев.

• Раскалывание костей

Третий этап - самый серьезный, так как эта часть спора посвящена делам септа. Здесь старейшины издают указы о политике септа, а его члены выражают недовольство. Любые временные дела, от отчетов о передвижениях Вирма до финансовых соображений, решаются во время Раскалывания костей. Большинство септов позволяют любому, у кого есть что сказать, сделать это в это время, хотя те, кто говорит легкомысленно или вне очереди, вполне могут потерять Честь. Это также часть вече, где старейшины назначают наказания тем, кто нарушил закон септа или Гару.

• Рассказы и песни

Как только формальное дело завершено, Сказитель ведет септ, рассказывая истории о прошлых и настоящих приключениях гару. На этой стадии вече гару признают недавние подвиги Славы своих товарищей по септу и чтят своих предков легендарными историями. Эти истории предназначены не только для того, чтобы воздать должное тем, кому причитается, но и для того, чтобы вдохновить септ подражать славным достижениям своих предков и сверстников.

• Кутеж

Страсть каждого Гару в септе перерастает в Кутеж, когда оно наконец высвобождается взрывом огромной физической, эмоциональной и духовной интенсивности. Как только септ поднимается настолько высоко, насколько это возможно, Противник Вирма принимает форму Люпус и издает сильный вой. Остальная часть септа присоединяется к вою, и гару, еще не находящийся в форме Люпус, меняют обличье, подражая Противнику Вирма. Затем Противник Вирма вырывается из каэрна, заставляя всю септу бежать, чтобы очистить территорию вокруг каэрна от всех врагов. Оборотни в безумной агонии Кутежа в буквальном смысле являются предметом кошмаров людей.

Страсть Гару, высвобожденная во время пира, фактически является сырым Гнозисом, который изливается обратно в сам каэрн, поддерживая каэрн так же, как он поддерживает септ. По окончании кутежа, оборотни возвращаются в каэрн, измученные, но полные чувства цели и единства.

Иравосудие

Современные правовые системы западного мира далеки от правосудия Гару. Оборотни соблюдают свои собственные законы и наказывают нарушителей так же быстро и сурово, как самые печально известные «судьи-вешальщики» Старого Запада. Хотя оборотень может совершить множество ошибок в суждениях или упущений в морали, которые приводят к потере Почета, некоторые преступления требуют более сурового возмездия.

Оборотень, обвиненный в преступлении против Гару в целом (и, следовательно, против Гайи), предстает перед Советом Старейших. Обвиняемый не обязательно должен присутствовать на суде, но его отсутствие почти всегда рассматривается как признание вины. Обычно весь септ собирается для поистине ошеломляющих преступлений против Литании. В противном случае только несколько членов Совета должны присутствовать в качестве судей. Точная форма судебного разбирательства зависит от самой септы. В многоплеменной септе формат судейства обычно следует из племени, составляющего большинство септа.

Хотя у каждого племени есть свой собственный формат для рассмотрения нарушений против Гару и Гайи, все судебные разбирательства

занимают самое большее несколько дней. Типичный случай судят за несколько часов, если что. Оборотень, нарушающий Литанию или законы своего септа или племени, обычно может ожидать одного из четырех наказаний: позора, изгнания, избегания или смерти.

• **Стыд** - это предпочтительное наказание для тех, кто позволил своей гордости, трусости или эгоцентризму привести их к грехам небрежности. Обряды наказания, такие как Камень презрения, Голос Шакала или Обряд сатиры, являются обычными примерами стыда. Оборотни - гордые существа, которыми они и являются, эта тактика, возможно, более эффективна, чем в человеческом обществе.

• **Избегание** - это следующий шаг по серьезности, применимый к тем, кто подвергает товарищей Гару или других, необходимых Гайе, ненужному риску, или к тем, кто не смог исправить свои пути после предыдущих наказаний. Обряд остракизма - это метод выбора. Избегание (во время которого ни один другой Гару даже не признает существование цели) может длиться от недели до лунного года, хотя фактическая продолжительность нарушителю не сообщается. Иногда избегание будет длиться до тех пор, пока нарушитель действительно не исправит свой путь (хотя, опять же, ей не говорят, что так закончится ее наказание).

• **Изгнание** дается оборотню, чье предательство своего долга было непростительно, но которое считается недостаточно опасным или испорченным, чтобы убить его сразу. Постоянная форма обряда остракизма завершает этот процесс; с этого момента Гару считается Ронином, без септа, стаи или племени. Для стайных существ вроде оборотней это действительно суровое наказание.

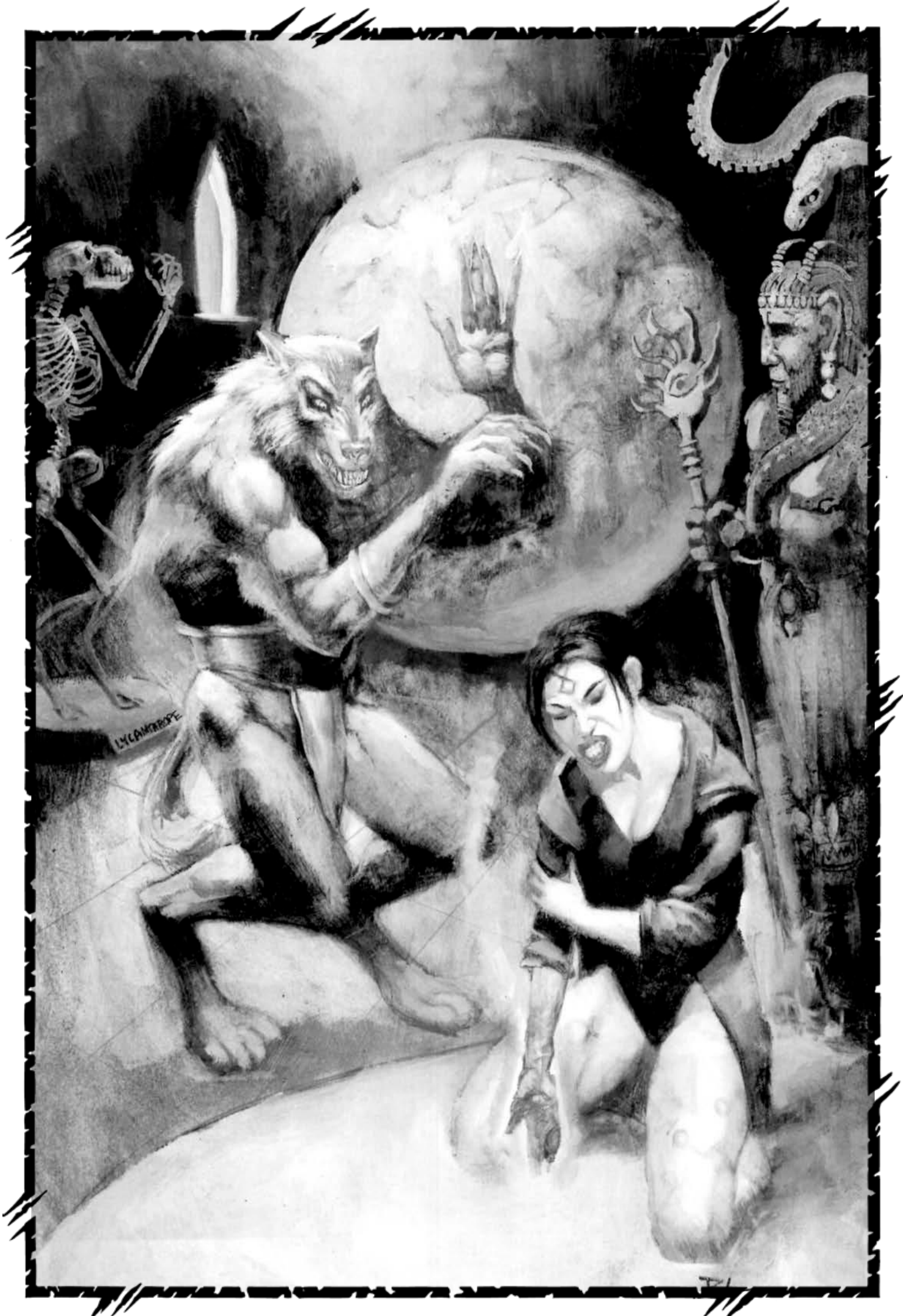
• **Смерть** - это высшее наказание. Если преступления преступника настолько ужасны, что могут быть приговорены к смертной казни, но считается, что у самого преступника все еще есть остатки чести, он является объектом Обряда охоты. Если, однако, он открыто предал свою расу Вирм или иным образом уничтожил какую-либо давнюю честь, которую когда-то имел, то его окончательная судьба - Мстительные зубы Гайи. Те, кто умирает таким образом, считаются ниже, чем Гару - бесчестные, бесполезные существа, непригодные для существования на лике Гайи, даже как Ронин.

Именные традиции и Литания

Что бы ни говорили филодоксы, Литания редко бывает абсолютной. Большинство племен вносят свой вклад в законы Литании, применяя преступления против Литании немного более ... выборочно. Например, Серебряный Клык, который без разбора убивает людей, будет довольно сурово судим за нарушение принципа «Уважайте тех, кто ниже вас - все из Гайи». Красный Коготь, который делает то же самое, хотя ... ну, его старейшины могут закрывать глаза или заявлять, что рассматриваемый юный горячий щенок следовал своему долгу «Сражаться с Вирмом, где бы он ни обитал и когда бы он ни появлялся». Когти долгое время верили, что Вирм, в конце концов, размножается в сердцах людей, и это трудно опровергнуть ...

Однако септ должна поддерживать общий стандарт справедливости. Если бы вышеупомянутый Красный коготь был обвинен в нарушении Литании в многоплеменном септе, его старейшины мало что могли бы сделать для него; законы септы следуют мнению большинства, а не меньшинства. Те, кто нарушает Литанию «попустительственно» (или, скорее, игнорируется) племенами, должны быть осторожны, чтобы сделать это вне поля зрения членов менее понимающих племен.





Глава 3: Противники и враги

Гару не одни в Море Тьмы. Есть ряд других сверхъестественных существ, которые бродят по городам и диким местам, преследуя свои собственные цели. Пути оборотней пересекались с ними время от времени и передают знания, полученные в таких столкновениях, своим союзникам.

Вопрос в том, что знают оборотни? Конечно, ваши игроки могут взять копию Vampire: The Masquerade и процитировать названия кланов и эффекты дисциплины в течение часа. У оборотней в Море Тьмы нет такой роскоши. Их информация ограничена: оборотни просто не могут спрятаться в вампирской тусовке и подслушивать жаргон. И они, конечно, не идут свободно обмениваться информацией с магами, вампирами или им подобными; они пробовали это несколько раз, и конечным результатом всегда было одно и то же - павшие казрны и мерт-

вый Гару. В Море Тьмы только дурак верит, что посторонний будет именно тем, кем он себя называет. Возможно, они говорят правду, но чаще всего это не так.

Отсюда и эта глава. Хотя книга правил «Оборотни: Апокалипсис» предлагает некоторую основную и точную информацию о вампирах, магах и т. п., Это не очень помогает, когда приходит время определять насколько хорошо образованы в таких вопросах местные оборотни.

Следующая информация рассказывается с точки зрения самих оборотней, в частности оборотней, которые имеют привычку изучать каждую рассматриваемую сверхъестественную группу. Кроме того, боковые панели суммируют краткую версию того, что большинство оборотней знает о данной группе. Вообще говоря, предположим, что большинство Гару, с которыми встречаются персонажи, знают информацию

на боковых панелях, тогда как наставник или старейшина, специализирующийся на знаниях данного сверхъестественного существа, может иметь доступ к большему объему знаний.

И, конечно, помните, что не все, во что верят оборотни, правда ...

Вампиры

По словам Хоронящего мертвых, аруна Безмолвного странника:

Я слышал, что говорят будто бы народ определяется его врагами. Мы знаем, что это верно в отношении Гару, потому что у нас огромное множество врагов, которые желают нам смерти, и в ответ мы вынуждены стать воинами. Но знай это, юный: из всех монстров, которым ты будешь противостоять в этом мире, пожалуй, нет никого более ужасного и невыносимого, чем Пиявки, ходящие мертвые, трупы - да, вампиры.

Выслушайте меня. Вы не раз услышите, как говорят, что не все вампиры целиком и полностью злы по своей природе. Вы узнаете, что некоторые оборотни, особенно среди Стеклоходов и Теневых владык, считают, что лучше заключить перемирие с нежитью, чем тратить жизни на войну с ними. Вы услышите, что вампиры иногда становятся жертвами, существами, которые не просили, чтобы их души оказались оторваны от них, а их животы наполнялись жаждой крови.

Все это правда. Но вы допустите огромную ошибку и предадите свою стаю, свое племя и свою Мать, если когда-нибудь решите довериться одному из нежити.

Пиявки - создания, созданные из лжи. Они лгут, чтобы поймать свою жертву. Они лгут, чтобы спрятать свои берлоги. Они лгут, потому что разучились говорить правду. Даже те, кто не прашивал себе такой судьбы, сделают все возможное, чтобы сохранить свое полу-существование: даже самый кроткий и замкнутый вампир предпочел бы убить, чтобы пережить еще одну ночь, чем просто умереть. Они полны бешенства, как и мы, а все, что может подвергнуть их опасности, например огонь или восходящее солнце, сведет их с ума. У них нет силы преодолеть свое состояние, и у них нет воли отказаться от своей не-жизни любой ценой. Очень немногие могут похвастаться большим грехом, чем слабая воля, которая мешает им сопротивляться побуждению причинить вред другим. Возможно, эти немногие не заслуживают смерти, но должны. Их души уходят туда, куда идут человеческие души, а то, что осталось, - это оболочка, наполненная голодом, данным Вирмом, смутно помнящим, как должен действовать человек. Молитесь за сбежавшую душу, даже когда вы отпускаете то, что осталось от тела.

Послушайте. Все вампиры обладают сверхъестественной силой, скоростью и выносливостью: ни один из них не слаб, как когда-то. Чем

чаще они кормятся, тем они сильнее - кровь для них не просто пристрастие, это источник их силы. Возраст тоже их укрепляет: порча в их телах со временем нарастает, давая им все больше и больше власти по мере того, как они становятся старше и старше. Если бы это зло поглотило себя быстрее, но если бы это было правдой, в нас не было бы нужды.

Я охотился - и изучал - вампиров в течение долгого времени. Они кажутся социальными существами, но их общество жестоко. Будь то явное или скрытое, им нравится проявлять жестокость к людям, так сказать, «играя с их едой». Их смертное происхождение кажется им важным. Я отметил некоторых, кто открыто говорил о семьях и родословных. Хотя я не могу понять, как труп может претендовать на чистое размножение, иллюзия, очевидно, очень важна для пиявок.

Среди них я выделил четыре разные касты, мало чем отличающиеся от каст других человеческих обществ. Кажется, что каста влияет на сильные стороны вампира. Я не могу сказать, является ли это предметом изучения или вампиры «рождены» в соответствии со своими способностями. В конечном счете, однако, не имеет большого значения, определяет ли способность касту или каста определяет способность. Ни одна каста не может быть менее чудовищной, чем другие, какими бы цивилизованными они ни казались.

Деформированные

Трудно принять одного из деформированных за любую другую касту. Их испорченность проявляется на их лицах способами, которые странно соответствуют природе их голода. Каста деформированных - самая низшая в иерархии вампиров, даже другие Пиявки избегают своего очевидного унижения. В свою очередь, деформированные, кажется, направляют свою энергию на то, чтобы «поделиться» своими пороками и недугами с человечеством.

Некоторые покрыты шрамами и искривлены, даже наполовину расплавлены, как прокаженные. Я считаю, что это распространители болезней, которые передают болезни, передающиеся через кровь, от человека к человеку. Некоторые кажутся гниющими трупами, как будто сила крови, которую они пьют, больше не способна предотвратить разложение. Такие разложившиеся существа обладают силой неестественной смерти и разложения; это их талант иссушать и сморщивать плоть молодых и живых раньше времени. Некоторые из них даже деформированы, как животные, с участками меха и странными уродствами, такими как пародии на нежить на творения вымышленного доктора Моро. Эти существа сеют безумие и жажду крови.

Хотя деформированных легко узнать в их истинных формах, знайте, что эти звери научились искусству иллюзий, чтобы лучше скрывать свои уродства от своей жертвы. У них исключительно острые чувства, а некоторые имитируют силы животных. Хотя я думаю, что они слишком невежественны, чтобы понять, что они оскорбляют естественный порядок, подражая сильным сторонам живых существ, что делает оскорбление не таким легким.

Воины

Следующая высшая каста - это воины или, возможно, вместо этого они являются кастой простолюдинов. Казалось бы, эта каста самая многочисленная из всех. Я называю их воинами, потому что они, скорее всего, сосредоточены на физических аспектах своей силы - силе, скорости, обостренных чувствах и даже на хитроумных трюках, таких как невидимость. Я не хочу сказать, что они разделяют общую боевую силу, это не так. Напротив, они - пехота режима Пиявок, слишком часто сложенная вместе, как примитивное ополчение.

Но у этого ополчения есть клыки! Как я уже сказал, это существа огромной физической силы, и они часто учатся (Или же созданы такими с чьей-то помощи? Я не могу сказать) другим, более тонким силам. Я предполагаю, что, возможно, высшие касты время от времени склоняются к вербовке своего нового вида из касты воинов, а обычные вампиры, с которыми вы сталкиваетесь и которые обладают нетипично разносторонними способностями, проходят обучение у тех, кто выше их.

Воинов много, и это их величайшая сила. Однако они очень редко умеют путешествовать стаями. Если вы поймаете их в одиночку, они станут легкой добычей - я не слышал рассказов о воинах, которые достигли могущества в старости.

Колдуны

Вампиры, использующие колдовство для достижения своих целей, возможно, самые редкие из всех, и их нельзя недооценивать. Я не считаю их высшей кастой: они, кажется, выполняют роль визиря своему начальству. Они чрезвычайно опасны, впрочем, по моему опыту, они же самые худшие.

Магия касты ведьм приходит из плохого источника. Они не полагаются на духовный мир так же напрямую, как наши обряды. Даже Бэйны не отвечают на зов не-живого колдуна. Это может быть смесь их крови, силы, человеческой магии и Вирма при условии вложений. Я лично считаю, что это происходит из Темной Умбры и вещей внутри - или, возможно, даже из Бездны. Я никогда не осмеливался заходить слишком далеко, даже Уктена знают, что есть некоторые секреты, которые нельзя разгадывать, иначе они

гнездятся в вашем мозгу, как паук, и доводят вас до безумия.

Никогда - и я говорю никогда - недооценивайте силу магии не-живых колдунов. Это был великий кабал этих монстров, изгнавший мой народ с их родины, ставя нам по пятам призраков и проклиная нас, чтобы мы скитались вечно. Я не знаю, каких духов, живых или мертвых, они привлекли, чтобы использовать такую силу; Я благодарен, что с тех пор они не использовали такую силу.

Из всех вампирских каст вы не найдете более сильного врага, чем эти ведьмы, созданий красной пустыни и поклонников самой ночи. Будьте максимально осторожны на все сто, когда найдете его: никогда не позволяйте ему захватывать ваши волосы, ногти или кровь. Не входите в его святилище неподготовленными. И если вы найдете возможность его уничтожить, сделайте это без колебаний.

Знать

Самые красивые и сильные, волевые из вампиров естественным образом занимают видное положение среди себе подобных. Популярное среди людей «романтическое» представление о вампирах - разве не раздражает то, что люди боготворили людей, кажущихся монстрами, которые охотятся на них, и демонизировали хищников-животных, которые ходят на четырех ногах или плавают в море? - здесь находит долю истины. Многие из правящей касты пиявок нечеловечески красивы - те, у кого нет собственных трюков.

Что знают большинство гару: вампиры

- Вампиры воняют Вирмом; они также пахнут энергиями Вивер, хотя и не так сильно.
- Вампиры должны питаться кровью людей или животных, чтобы выжить. Однако они не достойные охотники и охотятся так, как будто для них это развлечение.
- Вампиры боятся солнца и получают вред от его лучей. Огонь также уничтожит вампиров. Казалось бы, это указывает на то, что чистота для них проклята.
- Вампиры процветают в городах и будут делать все, что в их силах, чтобы расширить города, насколько это возможно.
- Вампиры могут существовать («жить» - не лучшее слово для обозначения того, чем они занимаются) веками; они могут быть даже функционально бессмертными.
- И, конечно, хомиды могут «знать» то, что они когда-либо видели в фильмах о вампирах; большинство Гару, однако, знают, что не стоит доверять голливудскому резервуару оккультных знаний.

Видите ли, правящая каста обладает наибольшей властью контролировать умы других. В конце концов, это могло бы показаться здравым смыслом. И у них есть огромное множество способов проявить свою власть. Конечно, некоторые могут заморозить вас своим взглядом. Другие могут контролировать любого, кого обманом заставили выпить их кровь. Третьи используют ритуальные заклинания и гипнотические песни.

Да, заклинания. Стоит упомянуть, что правящая каста, кажется, может получить доступ к силам любой из каст ниже их. Они могут обладать превосходящей силой или способностью маскироваться под иллюзиями или запретными ритуалами, призывающими Вирма. Я считаю, что они могут заставить представителей других каст обучать их таким уловкам, будь то в силу своего благородного статуса или используя свои способности насилловать разум. Они даже тем ужаснее, если учесть, что те же самые силы наделяют их огромной силой и влиянием в мире смертных; у них могут быть политики, полицейские, банкиры или даже генералы. К счастью, правящая каста самая редкая, и многие из ее членов, кажется, тратят чрезмерное количество времени, пытаясь вырвать власть друг у друга. Они самые опасные враги, и в них заключено все, чего мы боимся в Пиявках.

Простите меня - не кажется ли мне необычным для аруна, такого как я, использовать слово «страх»? Возможно, вы правы. Но бояться вампиров - это хорошо, потому что они древний и коварный враг. Если бы они были слабее, мы бы уже уничтожили их - и тем не менее они все равно процветают. Вам следует сохранить здоровое уважение, даже небольшой страх перед пиявками и их силами. Уважайте их - и, уважая их, вы научитесь никогда не недооценивать их способность соблазнять, обманывать и разрушать всякий раз, когда им это удобно. Зная их такими, какие они есть, вы обретаете силу сражаться с ними, как и должны.

Маги

Из учения Ингрид Сент-Джоан, старухи Черных фурий:

Галлиарды скажут вам, что ведьмы - наши враги. Это потому, что в прошлом было много случаев, когда каэрн подвергался нападению, и только после этого мы узнали, что это были не силы Вирма, а, скорее, жадные колдуны, которые приходили испытать энергии каэрна. И они не знают сдержанности; каэрн высохнет и умрет прежде, чем кабал колдунов поймет, что им следует перестать пить его силу. Мои сестры рассказывали вам, что я разговаривала, даже сражалась вместе с шаманами и ведьмами с достаточно благородными намерениями - это правда. Но я бы никогда не позволила им пересечь двор моего каэрна и даже не сказала бы им почему. Если бы

хотя бы один поддавался отчаянной жажде Гнозиса и пришел в каэрн украдкой в надежде украсть несколько глотков энергии каэрна - я была бы виновна в нарушении одного из самых священных законов Литании, и моя жизнь была бы отнята по закону.

Но да, я с ними сотрудничала - всегда условно, но сотрудничала. Не все они - ужасные враги. Все они опасны, и часто о них плохо известно, но не все они враги. Я так понимаю, вы хотите узнать больше?

Понимаете, существует большая разница между колдуном и шаманом, или, другими словами, между ведьмой и мудрецом. Многие человеческие народы отмечают разницу между тем, кто использует магию или медицину только для исцеления и успокоения, и тем, кто использует свои... дары для собственных целей или даже для причинения вреда другим. Первый - шаман, второй - колдун. Боюсь, что большинство магов - последние.

Согласно легендам, маги не имеют права на те силы, которыми обладают - они используют запрещенные знания для достижения своих целей. Видите ли, эти чернокнижники могут переписать естественный порядок, если хотите - они не черпают свои силы у духов, как это делаем мы, а заставляют мир подчиняться их воле на короткий период времени. Там, где Уктена может призвать силу, одолженную ей синей сойкой, чтобы подражать бегству сойки, чернокнижник заставит гравитацию оттолкнуть его, а не приблизить к лоно земли. Там, где я говорила на языке духов, которому меня научили мои друзья-духи, ведьма использовала свою силу, чтобы заставить духов говорить на языке, который она понимает.

Я не могу сказать наверняка, украдена ли их сила или запретна, но это правда, что колдуны наказываются, если они заходят слишком далеко или осмеливаются слишком много. Что их наказывает? Кажется, что сам мир или же их собственная магия. Я видела ведьму, пожираемую силами, к которым она пыталась призвать. Зрелище было не из приятных, хотя ... как-то уместно. Удар был настолько быстрым, что у меня не было времени уловить его запах, если хотите, истинный запах. Даже сейчас я не знаю, была ли это воля Гайи, сила Вивер или даже сама магия, решившая уничтожить ведьму.

Наиболее очевидное объяснение - самое популярное среди нас. Сила чернокнижника, как ни странно, разрушает само лицо самой Природы. Он оставляет борозды на плоти Гайи, но не на земле, а, скорее, во всем мире. Чернокнижник, который заставлял ветер нести его, оставляет невидимые шрамы в самом воздухе. Эти раны быстро заживают, но разве они не будут постоянным раздражением для Матери, как пылинки в Ее глазу? Карательные реакции, когда они про-

исходят, кажутся случайными: как мухе, пораженной хвостом лошади, или комару, рассеянно раздавленному рукой человека, их судьба тоже должна казаться случайной. Понимает ли комар, что его укус в некоторой степени ослабляет или нежелателен для огромной горы, с которой он питается? Нет. И колдуны также не понимают, что их силы оскорбительны для Матери. Подобно тому, как комар смотрит на просторы человека и видит только еду, колдун смотрит на мир и видит только то, что он желает.

Однако... есть и другая возможность. Возможно, карательные реакции, нанесенные этим ведьмам, были отправлены не спящей Гайей, а, скорее, Вивер. Как известно, Вивер не любит... перемен. Все должно подчиняться ее законам, иначе этому не разрешено существовать. Я знаю, что это ее приказ, у меня есть шрамы, свидетельствующие о ее недовольстве моей опекой над Вильдом. До какой же ярости должны ее довести ведьмы, ведь даже мы, Гару, подчиняемся законам вселенной, установленным Гайей. Ведьмы даже этого не делают. Поэтому Вивер набрасывается на этих бедных дураков, разбивая их, когда они заходят слишком далеко, заставляя их подчиняться естественному порядку. Возможно, она и права, но трудно сказать, является ли это

одним из немногих оставшихся у нее хороших инстинктов или еще одним симптомом ее безумия.

Интересно, правда ли это. Возможно, правда - смесь обоих объяснений: возможно, сила колдунов причиняет боль и раздражает Мать, и Вивер смотрит, как Мать вздрагивает, зная, что источником раздражения является также и ее враг. Но не мне говорить.

Вы узнаете ведьму по тому, что она полагается на человеческие магические традиции. Насколько я понимаю, сила не в атрибутах, которые они используют - будь то книги «египетских» заклинаний, ритуалы вудунов, шаманские танцы, вдохновленные Кроули сатанинские заклинания или что-то еще, а в самих магах. В отличие от наших собственных обрядов, которые вдохновляются духами, их ритуалы, кажется, предоставляют им своего рода фокус, основу для направления их энергии. Я не могу сказать, почему одни используют нумерологию и алхимию, а другие полагаются на медитативные техники - я полагаю, слабые места их особого мышления. Одна ведьма, в частности, заявила, что существует тайный заговор магов, которые маскируют свою магию под технологию, но я считаю, что она была психически нездоровой: она казалась не в духе современной эпохи и, возможно, не могла принять идею о том, что технология может выполнять то, что раньше считалось сферой одной только магии.

Я напоминаю, что их образ мышления необычен, да. У многих магов есть глубоко укоренившаяся потребность верить во что-то, каким бы необычным оно ни было. Они могут утешаться своей верой в патриархального бога или могут искренне верить, что их действия психологического нападения и соблазнения не только оправданы, но и необходимы. Это навязчивые существа, движимые необходимостью преодолеть недостатки своих смертных панцирей - несмотря на всю мощь чернокнижника, его тело все еще хрупко, как и у любого человека, - и желанием увидеть свою волю проявленной в мире. Это делает их исключительно опасными, потому что вы никогда не сможете сказать, какие убеждения могут скрывать от вас ведьмы. Убеждения, управляющие ее душой.

И да, эти убеждения могут быть посвящены Вирму. Есть ведьмы, практикующие самые черные формы магии, которые пали перед Врагом. Это наихудшие виды - они сознательно вступают в союз с Бэйнами и фоморами и продали свои души любой сущности, которую Малфеасы решили представить им. Они коварные, утонченные и декадентские, и сосуществовать с ними нельзя. Есть ли маги, которые следуют за Вивер или Вильдом, для сравнения? Не могу сказать. Думаю, должны быть, но я никогда не слышала ни о ком, кто бы подходил под это описание.

Что знает большинство гару: маги

- Маги обладают силой как-то переписывать законы природы: они способны творить великие чудеса или ужасные злодеяния, если приложить достаточно времени и усилий.

- Маги не предназначены для того, чтобы обладать своими способностями - или, по крайней мере, использовать их так, как они это делают. Их силы оскорбляют Гайю или Вивер, которые время от времени наказывают их за свое высокомерие.

- Маги питаются Гнозисом, и есть много рассказов о том, как они совершали набеги на каэрны, чтобы «испытать» священные места до высыхания крови Матери.

- Маги изучают магию в соответствии с человеческими традициями; их силы варьируются от сатанинского ритуализма до псевдошаманизма Нью-эйдж и даосской алхимии.

- Маги могут пасть и уходят на сторону Вирма. Похоже, они не склонны предлагать себя Вивер или Вильду.

- Есть несколько магов, которые практикуют гораздо большую сдержанность, чтобы избежать возмездия духов или из искреннего почтения к тому, как устроен мир. Эти маги не всегда враги, хотя многие по-прежнему выступают против идеала Гайи.

Ведьма, вероятно, будет вашим врагом. Она может быть временным союзником. Она действительно может показаться достойной быть другом. Но предупреждаю - не стойте слишком близко. Она использует силы, которые ей не предназначались, вероятно, зная, что она рискует быть наказанной Вселенной за свое безрассудство. Согласны ли вы с тем, что она имеет право использовать свои силы или нет, стоять слишком близко к ней опасно - и, назвав ее другом, вы также рискуете сделать ее врагов своими. Если истории правдивы, а ведьмы - проклятие самой Гайи - тогда пусть небеса помогут вам, потому что ваши родичи никогда не помогут больше.

Охотники

Из любимой тирады Мусора восьмидесятых, рагабаши Костегрызов:

Поглядите. Знаете ведь, что всегда найдется человек, который сможет дать отпор. Вуаль не идеальна, и время от времени какой-нибудь парень с твердыми латунными яичками находит в себе смелость взглянуть одному из нас в глаза, прежде чем выгрузить нам в грудь две бочки серебряных зарядов. Конеш, после этого он недолго проживет в мире, потому что человек не родился, чтобы соответствовать одному из нас - особенно сердитому товарищу по стае - без какого-либо могущественного мага на его стороне.

По крайней мере, так было раньше. Сейчас все по-другому, так как появилась Красная звезда и все такое.

Вы не слышали об этих парнях. Доверьтесь мне. Они не так часто выбираются в пригороды - они появляются в местах, где много людей, которые могут их породить, и множество монстров, которые отправляются на охоту. А это значит города. Но здесь мы имеем дело с совершенно новой породой латунных обезьянок, которая не совсем волшебник и не совсем смертный. Прикол в том, что они могут видеть нас - и вампиров, и фоморов, и Гайю знает, что еще - такими, какие мы есть, независимо от того, насколько хорошо мы замаскированы.

И дело принимает веселый оборот. У этих парней есть какая-то сверхъестественная сила, подпитывающая их, что имеет не совсем универсальное происхождение из Умбры. Эта сила делает нож для масла столь же смертоносным, как клэйв, или дает им возможность смотреть вампиру в глаза, не подчиняясь их гипнозу. Безумное дерьмо, чувак, и нет двух одинаковых сил. Только я думаю, что «видеть монстров» у них работает, несмотря ни на что.

Я слышал несколько историй о том, кто надеялся этих парней своими силами и почему. Сразу скажу вам, что теория о том, что они подпитываются духами самих городов, бессмысленна - я сам спросил маму Тампу, так ли это, и она не из тех, кто солжет парню вроде меня. Некото-

рые люди говорят, что они были уполномочены Вирмом - или, в зависимости от того, кому вы верите, Вивер - отслеживать всех и вся, что может представлять потенциальную угрозу их Целестине. Конечно, они не сильно пахнут Вирмом или Вивер, за исключением каждого отдельного случая, так что, если вы спросите меня, то такая теория - отстой. Я также слышал, что они были наделены Вирмом в последней отчаянной вспышке рассудка, посланной, чтобы восстановить Баланс в мире. Это лучшая теория, но, опять же, они не пахнут Вирмом, вдобавок, а что же тут балансировать при помощи геноцида? Я даже слышал, что они что-то вроде магов - может быть, они следующий шаг в эволюции от человечества, что-то вроде человечества, обладающего способностью защищаться, если вы понимаете, о чем я. И они, как правило, возникают в городах, так что, возможно, это верно, может быть, большой коллективный дух человечества наконец-то нашел кого-то для борьбы с Владычеством, только они опоздали примерно на миллион лет.

Но кто знает? Они этого не понимают. Да они вообще понятия не имеют, чувак. Бедные ублюдки, единственное, что они знают, это то, что они проснулись и начали видеть повсюду монстров, и они продержались достаточно долго, чтобы понять, что это не галлюцинация. А поскольку в душе они обычные люди, это означает, что они видят необходимость заботиться о своих детях, убирать в своих кварталах и т. д. Итак, они становятся линчевателями - и они достаточно круты, чтобы быть опасным.

Я не знаю, что это значит в долгосрочной перспективе. Я не думаю, что они бегают достаточно большими стаями, чтобы представлять угрозу для любого каэрна, но кто знает? Апокалипсис уже на носу, чувак. Может, это Восьмой Знак или что-то в этом роде. Человечество сопротивляется даже тем из нас, кто считает, что людей стоит держать рядом. Смотри, это все, что я могу сказать. И делюсь инфой. В этой ситуации мы можем наткнуться на что-то огромное.

Что знают большинство гару: Охотники

Что касается большинства оборотней, то большинство людей, которые занимаются охотой на оборотней, - это просто обычные люди, обладающие силой воли, чтобы противостоять Первобытному ужасу, и только идиоты считают, что они равны Гару. Большинство гару даже не подозревают, что существует «наделенный» класс охотников; даже те, кто сталкивается лицом к лицу с наделенными, вряд ли смогут отличить охотника от скрытого фомора, мага или другого улучшенного человека.

Беспокойные мертвецы

Из приветственной речи Соломона Рубцовой раны из Священства Слоновой Кости:

Никто из вас не станет возражать, что нежить нет места в этом мире. У них действительно есть место в творении Гайи, это правда - и это место - Темная Умбра. Никто из нас не должен отказывать человеческому духу в праве ходить в подготовленном для него месте, если он не желает или не может идти дальше. И тем не менее, сама Темная Умбра видела огни битвы Апокалипсиса, и их разветвлений много, и они вызывают беспокойство.

Око Вирма появилось даже в небесах Темной Умбры. Там он тусклый, но безошибочный - полный цвета в царстве, где все остальное черно-серое. Когда он прорвался в Темную Умбру, сила его проникновения вызвала бесчисленные штормы, бури, которые сотрясали землю мертвых от одного конца до другого. Я слышал, как говорили, что сами города мертвых находятся в руинах, затопленные темными водами, поднятыми этими бурями.

Поэтому не стоит удивляться тому, что призраки решили покинуть свой мир в поисках более безопасного. Но этот «более безопасный» мир - это физическое царство!

Мы уже знали, что призраки время от времени проявляются в физическом мире. Для них это

всегда было большим усилием и не без затрат. Только самая острая потребность могла загнать призрака так далеко - жажда мести, или желание увидеть любимого человека после трагедии, или любая другая цель, удерживающая их от того, чтобы оставить позади прежние жизни. Однако теперь стена между Темной Умброй и этим миром ослабла из-за штормов, и призракам стало легче - а может быть, им просто гораздо легче - перейти через нее.

Многие из них даже сейчас находят убежище в своих старых телах, оживляя свои холодные трупы не чем иным, как чистой силой воли. Рассказы о битвах с этими беспокойными мертвецами за последний год увеличились в семь раз. Вирм направляет некоторых из этих существ, но не на всех. Не все черпают силу у духов разложения. Действительно, их прежние жизни, кажется, придают им силы - мои товарищи-священники и я видели призраков и беспокойных мертвецов, которые становились сильнее по мере приближения к достижению своих целей.

Эта сила переполняет их разными способами. Те, кто носит тела, не страдают ни одной из слабостей плоти - им не нужна ни кровь, ни воздух, ни даже наличие их внутренних органов. Однако большая часть их силы, кажется, посвящена их сосудам, и поэтому они не могут использовать многие силы своих развоплощенных собратьев. Да, бестелесная нежить может влиять на физи-



ческое; они могут перемещать вещи, изменять погоду и даже принимать временную физическую форму. Некоторые могут даже коснуться нашего духа, истощая наши силы, чтобы прокормить себя.

Как нам с ними бороться? Тяжело. Даже если мы найдем пути в Темную Умбру, они там не менее могущественны. Многие действительно намного сильнее у себя на родине. Кажется, им трудно проникнуть за Барьер, по крайней мере, тем, у кого нет тел, но опять же, города - это выгребные ямы насилия и страданий, порождающих призраков, и я не могу сказать, что Барьер надежен. В самом деле, самый надежный способ сразиться с призраком может заключаться в том, чтобы помочь ему достичь своих целей - без привязи желания, удерживающей его на этом плане, у него мало выбора, кроме как покинуть этот мир.

Я понимаю, что это может показаться небольшой проблемой, поскольку Пиявки кишат, как мухи, падали, а армии Врага готовятся к своей последней атаке. Тем не менее, мои благородные друзья, я предлагаю вам сохранять осторожность. Когда мы идем на войну, мы создаем много призраков. Некоторые из них обязательно запомнят нас.

Что знают большинство гару: Призраки

- Призраки - это души мертвых людей, которые каким-то образом не могут перейти к своей последней награде (или реинкарнации, или воссоединению с Гайей) и брошены в Темную Умбру.
- Призраки задерживаются из-за какой-то трагедии, которая лишает их возможности отдыха.
- Призраки часто подвержены заражению Вирмом, но не испорчены сами по себе. Их зараза обычно возникает из-за того, что они поддавались темным эмоциям, таким как сожаление или гнев.
- Призраки - не духи, и с ними нельзя обращаться таким образом.

Что знают большинство гару: беспокойные мертвецы

Большинство оборотней не знакомы с ожившими трупами как с врагами; до недавнего времени численность беспокойных мертвецов никогда не было особенно впечатляющим. Помимо общих знаний о том, что эти зомби, похоже, связаны с Красной звездой и их существование, беспокойных мертвецов, как считается, занимает ту же нишу, что и призраки.

Феи

Поведала Керидвен Охотничий рог, галлиард Фианна:

Милая Мать, вы спрашиваете меня сейчас о Прекрасном Народe? Почему же вы не спрашивали об этом двадцать лет назад, пятьдесят, сто? Нет, это несправедливо, и я знаю это, но уже поздно интересоваться ими. Дни их славы давно прошли.

Да, они все еще здесь. Это правда. Но они - бледная тень того, чем были раньше. Сегодняшние феи по сравнению со своими предками - они как наши родичи по сравнению с нами. Раньше в них вообще не было ничего человеческого - теперь они больше похожи на подменшей, фейских младенцев, воспитанных людьми, которые приняли на себя больше, чем немного смертной крови.

Это печально, но то, что им нужно ради продолжения жизни, - это смертная вера. Посмотрите на нас - наши традиции сохранились, несмотря на смертный мир. Тем не менее, феи нуждаются в людях, которые верят в романтику средневекового мира, мечтают о сказках фей, какими они были раньше. Их легенда не изменилась со временем, и, в отличие от нас, они не могут полагаться на собственные силы, чтобы довести их до конца.

Я слышала, что они такие же существа Вильда, как и мы. Может быть так. Вивер сильно ранит их, это точно. Мы не можем точно определить, откуда исходит их духовное происхождение, но оно не может процветать в тех областях, где Барьер высок и никому не нужны сказки.

Они могут быть неприятными и опасными. Среди них есть гоблины, ужасные существа, которые отгрызали бы плоть от ваших костей, если бы думали, что им это сойдет с рук. Но говорю вам, вы никогда не видели красоты, подобной красоте одного из их дворян. Даже выцветшие, бледные, получеловеческие существа по-прежнему остаются неземными существами, которые могут почти заставить вас поверить в более прекрасный мир, чем этот.

Я слышал, что некоторые из них влюбляются в некоторых из нас, и я скажу вам, что этого следует избегать. Они ничего не думают о том, чтобы очаровать ваши глаза и очаровать вас, чтобы вы влюбились в них, потому что эти несчастные существа просто терпеть не могут слышать слово «нет». Талисман из железа обычно является той защитой, которая вам нужна, чтобы противостоять их силе. И если вам нужно прогнать их, не убивая их, вы можете прижать его к их плоти, и они оставят вас в покое.

Феи. Говорю вам, если после войны останется мир, и леса снова начнут становиться густыми и полными, и будет больше людей, которые влюбились в этот мир, чем тех, кто этого не сде-

Что знают большинство гару: феи

- Феи, если не совсем вымерли, настолько редки, что почти исчезли.
- Феи страдают аллергией на Вивер и страдают в тех областях, где она сильна.
- Силы фэйри обычно связаны с иллюзиями и колдовством; они не могущественные воины.

лал - может быть, тогда вы увидите одного из них. Но я думаю, что вместо этого последний из них умрет раньше, чем последний из нас, а этого может быть не так уж долго ожидать.

Иентекс

Из электронного письма, отправленного Третьим переносом, рагабашем Стеклоходов:

Это хуже, чем мы думали. Я только что получил известие из Детройта, они подтвердили все, что мы знали, и добавили некоторые детали. Прикладываю расшифровку. Это высшая лига.

• Во-первых, название определенно «Пентекс». Крупная многонациональная мегакорпорация, пустившая корни повсюду. Кажется, когда-то это была диверсифицированная нефтяная компания; в наши дни ничего не производит, а оставляет это субсидиям.

• Endron Oil, Magadon (фармацевтическая группа), Ardus (эти придурки по вывозу мусора) и Rainbow Inc. (специалисты по пластмассе)

определенно связаны друг с другом. Все они дочерние компании этой суки, Пентекса.

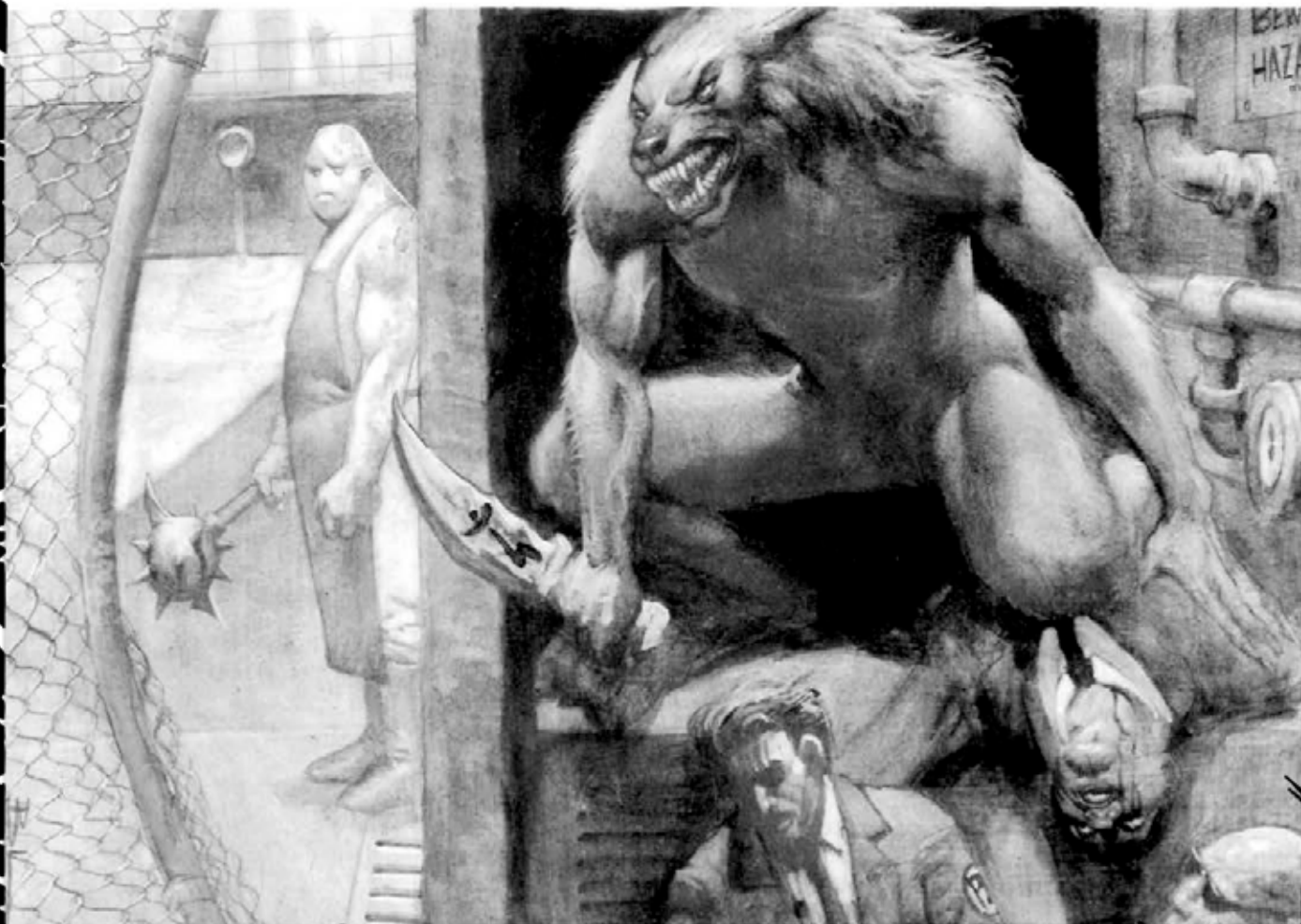
• У каждого из этих парней кое-где на заводах варится всякие секретные процессы. Мы говорим о ядах, наркотиках и тому подобном. Эти чернейшие овощи полностью отрицают, а их системы безопасности забиты под завязку, включая Бэйнов и фоморов. Все верно, вы не ослышались.

• Поговаривают о связи с духами Вирма и ТЧС [черт возьми! Я даже не догадывался!], Похоже, подразумевается, что высший эшелон каким-то образом связан с Вирмом и работает в соответствии с его планом. Возможное влияние Маэлджин Инкарн (М.И.) здесь. Кажется, только высший эшелон; большинство сотрудников кажутся обычными корпоративными ублюдками, не хуже обычных.

• Слабые стандарты загрязнения, по-видимому, фактически являются основной чертой. Опять же, влияние М. И.?

• Команды спецназа - командос, убийцы и тому подобное - определенно в их распоряжении. Совершенно бесспорное наличие наемников. Ходят слухи, что они невосприимчивы к Завесе и обучены сражаться с оборотнями(!), и среди их вооружения - серебряные патроны.

• Прочие подтвержденные дочерние компании: Avalon Inc. [игрушки]; Circinus Brands [главный конкурент RJR по табачным изделиям]; Добрый дом [бумажная продукция, серьезные



лесорубы с плохой практикой]; Hallahan Fishing [номер три в списке целей Гринпис]; Herculean [огнестрельное оружие]; Herrick's [Ага, та самая сеть продуктовых магазинов]; King Breweries [выкиньте это дерьма из вашего холодильника, как только я пришлю это]; Nastrum [*важный* военный производитель, который я когда-либо видел]; OmniTV [я не шучу]; O'Tolley's [что не удивительно для тех, кто когда-либо там ел]; Tellus [видеоигры, из которых у меня есть примерно половина осенней коллекции]; и Везувий [издатели, поддерживаемые Добрым Домом].

● Повестка дня неясна, но мы почти выяснили, что (а) как можно быстрее заработать деньги и похерить этику и (б) помочь превратить покупающую публику в мертвые машины потребления. Мы все еще не уверены в том, что (в) они хотят трахнуть планету и сделать всех настолько несчастными, насколько это возможно, чтобы Хозяева стали намного сильнее, взяли на себя гораздо более легкую работу и устроили нас очень хорошо, но сейчас, кажется правдоподобно *мне*.

Черт возьми, нам лучше распространить это среди старейшин за пределами города, как можно скорее. Конечно, они будут настроены скептически, но мне все равно. *Заставьте* их

Что знают большинство гару: Иентекс

● Оборотни, которые не вошли в привычку идти в ногу с корпоративным миром (который включает в себя многих старейшин), вряд ли даже узнают о существовании такого понятия, как «Пентекс»; его логотип отсутствует на заводах и грузовиках, выполняющих его грязную работу, и только высокопоставленные сотрудники дочерних компаний имеют обыкновение довольно регулярно упоминать его название.

● Большинство оборотней, вовлеченных в борьбу с корпоративным злоупотреблением землей (и людьми), знают о некоторых «проблемных» дочерних компаниях, таких как Магадон и Эндрон, как и тех, кто, похоже, имеет некоторый доступ к Бэйнам и фоморам. Некоторые из этих оборотней знают о «высшей силе» Пентекса, а некоторые нет.

слушать вас: сейчас не время терять жизненно важную информацию в куче недоверия к «урра». Я не знаю, как мы можем бороться с чем-то таким большим, но я говорю вам, мы должны попробовать.

PENTEX



Глава 4: Всякая всячина

Расширенные правила Почета

Рекомендации по Почету, приведенные в основной книге правил для игры в Werewolf: The Apocalypse, довольно просты, и сделано это намеренно. С одной стороны, свободные руководящие принципы дают больше контроля в руки Рассказчика - полный список почти всего, что может повлиять на Почет, ведет к дополнительному учету, подобно ведению бухгалтерской книги, а также устанавливает единые общие показатели для получения Почета. Более свободная структура побуждает Рассказчика приспособливать скорость прироста ранга к своим собственным вкусам, либо предоставляя больше Почета, чем может предложить детальная таблица, чтобы ускорить продвижение к высокому рангу, либо предоставляя меньше, чем предлагалось, чтобы продвигать продвижение более сложно, посредством тяжелых побед. Что еще более важно — позорные действия, что сказать это - свободные руководящие принципы отгова-

ривают недобросовестных игроков отслеживать свое поведение при помощи страниц таблицы Почета и подгонять действия своих персонажей для получения максимального изменения Почета, а не просто отыгрывать роли своих персонажей, правдиво или же наигранно.

Несмотря на это, у вас есть следующая таблица с примерами наград за Почет, которая может быть полезной, когда приходит время судить о том, что заслуживает или не заслуживает награды (или наказания). Опять же, это не значит, что она всеобъемлющая - это всего лишь ряд примеров поведения, которые заслуживают изменения Почета. Мы призываем Рассказчиков придумывать любые награды (или штрафы), которые они считают соответствующими действиям персонажей, или даже выдумывать их изо дня в день; пока вы остаетесь в значительной степени последовательными и беспристрастными, никто не должен жаловаться.

Примеры получения Иочета

Событие	Слава	Честь	Мудрость
Схватки и столкновения			
Превосходство над кем-либо (включая духа) в конкурсе загадок	0	0	3
Проявление сдержанности перед лицом верной смерти	0	1	3
Завершение угрозы без серьезного вреда для любого Гару	0	0	5
Выжить после получения Несовместимой с жизни раной	2	0	0
Пережить любую атаку токсичных отходов	2	0	0
Атакует гораздо более мощную силу без помощи	0	0	-3
Нападение на миньона Вирма без учета личной безопасности	3	0	0
Победа над грозной сверхъестественной угрозой не связанной с Вирмом (Паутильник, Искусный маг, Воитель фей, Фера)	2	0	0
Победа над незначительной угрозой Вирма (Калус, зараженное Бэйном животное, молодые вампиры)	2	0	0
Победа над средней угрозой Вирма (Дитя Раны, Фомор)	3	0	0
Победа над сильной угрозой Вирма (Психомахия, Стая Танцоров Черной Спирали)	5	0	0
Победа над очень мощной угрозой Вирма (Бредущий по Узлам, древние вампиры)	7	0	0
... навсегда уничтожить / убить угрозу	+1	0	0
... без единого другого пострадавшего Гару	+1	0	0
... без травм или повреждений в процессе	+1	0	0
... и угроза была вооружена серебряным оружием	+1	0	0
Обнаружение Вирма			
Выявление с определенным доказательством того, что человек или родич связан с Вирмом	0	0	2
Ложное обвинение Родича в связях с Вирмом	0	-2	-1
Выявление, с определенным доказательством, что область или объект связаны с Вирмом	0	0	3
Выявление с определенным доказательством того, что Гару связан с Вирмом	0	0	6
Ложное обвинение Гару в связи с Вирмом	0	-5	-4
Мистика			
Очищение испорченного Вирмом объекта, человека или места	0	0	2
Вызов аватара Инкарны	0	0	2
Путешествие в любое из Умбральных Царств и выживание там	3	0	0
Успешно завершить духовный квест в Умбре	0	0	3
Не удалось добиться успеха в духовном квесте в Умбре	0	0	-3
Узреть и правильно следовать пророческому сну	0	0	5
Дать пророческое предупреждение, которое позже сбудется	0	0	5
Игнорирование примет, снов и тому подобного без уважительной причины (т.е. они могут быть от Вирма)	0	0	-3
Привязывание «неуместных» предметов к себе через Посвящение Талисмана (например, бензопилы, пейджеры или наручные часы).	0	0	-3
Это не относится к Стеклоходам или Костегрызам			
Провести год в ритуальном уединении (пост, посредничество и т.д.)	0	0	5
Следуя мистическим знакам и советам...			
В поисках талена	0	0	1
В поисках фетиша	0	0	2

Событие	Слава	Честь	Мудрость
Открытие древних знаний о Гару	0	0	3
Обнаружение Путевого Камня (см. Обряд Открытого Моста, Оборотень, стр. 158)	0	0	4
Открытие древнего каэрна, который был утерян	0	0	7
Обряды и дары			
Проведение Вечевого Обряда	0	2	0
Отказаться выполнить Вечевой обряд, когда это попросили	0	-3	0
Избежание Вечевого обряда	0	0	-1
Проведение Обряда Перехода	0	2	1
Прохождение Обряда Первой Крови	2	0	0
Выполнение Обряда Закладки Каэрна	3	5	7
Участие в Обряде Закладки Каэрна	5	3	0
Участие в успешном обряде Великой Охоты	3	0	0
Участие в провальном обряде Великой Охоты	-2	0	0
Жертва Обряда Остракизма	-1	-7	-1
Жертва Обряда Камня Позора	0	-8	-2
Жертва Обряда Голоса Шакала	-2	-7	0
Жертва Обряда Насмешки	Потеря одного ранга и всего временного Почета		
Проведение Обрядов Наказания	0	2	0
Проведение Обрядов Наказания несправедливо (Провал при исполнении обряда)	0	-5	0
Отказ от участия в обряде	0	0	-1
Хихиканье, шутка или иное неуважение во время обряда (Зависит от серьезности обряда)	0	0	от -1 до -5
Изучение нового обряда	0	0	1
Открытие / создание нового Обряда	0	0	5
Открытие / создание нового Дара	0	0	7
Фетиши			
Создание Талена	0	0	1
Использование фетиша на благо септа или племени	0	0	2
Использование фетиша только по эгоистичным причинам	0	0	-1
Создание фетиша	0	0	4
Владение клэйвом (выдается лишь один раз, только после трех месяцев использования)	2	1	0
Владение великим клэйвом (Выдается лишь один раз, только после трех месяцев использования)	3	2	0
Пожертвование фетиша на благо септа или племени	0	0	4
Случайное разрушение фетиша или талена	0	0	от -1 до -5
Случайное разрушение или утеря клэйва	0	-3	0
Работа в Каэрне			
Помощь в обороне Каэрна	0	1	0
Остаться на своем посту, не поддаваясь искушениям	0	2	1
Уйти с поста во время твоей смены	0	-3	0
Не помочь защитить каэрн, даже когда об этом просят	0	-3	0
Обеспечить защиту от людей путем обмана или переговоров	0	0	4
Помощь в предотвращении захвата Каэрна Вирмом	3	4	0
Не предотвращать захват каэрна Вирмом	-3	-7	0
Умереть, защищая Каэрн (посмертная слава)	5	8	0
Защита в одиночку от захвата каэрна Вирмом	5	8	0

Событие	Слава	Честь	Мудрость
Отношения и общество Гару			
Обучение других Гару (зависит от типа обучения)	0	от 1 до 5	от 3 до 5
Изучение Серебряных Хроник, полностью (занимает всю жизнь)	0	7	8
Для Гару Хомида, дожить до возраста в 75 лет	0	8	10
Для Гару Люпуса, дожить до возраста в 65 лет	0	8	10
Порода:			
Для Хомида, игнорировать свою волчью природу слишком долго	0	0	-3
Для Метиса, пытающегося скрыть свое уродство	0	0	-3
Для Люпуса, использующего слишком много инструментов людей и других вещей Вивер	0	0	-1 за применение
Стая:			
Получение позиции лидера стаи	0	3	0
Жить в одиночестве, кроме как по ритуальным причинам	0	0	-3
Септ и Племя:			
Выполнение регулярных обязанностей и дел для септа (Получение каждый месяц в ходе Вечевого Обряда)	0	1	0
Неисполнение регулярных обязанностей и дел для септа (Получение каждый месяц в ходе Вечевого Обряда)	0	0	-3
Непослушание служителя Каэрна (Смотрителя Каэрна и т.д.) без уважительной причины	0	от -1 до -3	0
Служение в любой должности септа (Смотритель Каэрна и т.д.)	1 за год	3 за год	1 за год
Уход с любой должности септа (Смотритель Каэрна и т.д.)	-1	-2	-1
Верная служба Септу	1 за год	2 за год	1 за год
Верная служба Племени	1 за год	3 за год	1 за год
Литания:			
Поддержка Литании (в зависимости от того, насколько далеко Гару зайдет)	0	от 1 до 5	от 1 до 3
Нарушение Литании (в зависимости от тяжести преступления)	0	от -5 до -8	от -2 до -4
Вызовы:			
Участие в справедливом вызове	1	2	0
Участие в несправедливом вызове	0	-3	0
Бросить вызов кому-то кто слишком выше или ниже вашего ранга	0	-3	0
Иоведение			
Дать хороший совет	0	0	2
Дать плохой совет	0	0	-2
Справедливое посредничество в споре	0	3	0
Несправедливое посредничество в споре	0	-4	0
Выполнение обещаний	0	2	0
Невыполнение своих обещаний	0	-3	0
Быть честным	0	2	0
Быть честным лицом к лицу экстремальной опасности	0	5	0
Быть лживым	0	-3	0
Быть лживым лицом к лицу экстремальной опасности	0	-1	0
Неприятные последствия от каких-либо	0	0	-2
Попытка действовать вне своего покровительства открыто (зависит от обстоятельств)	0	от -1 до -5	0
Поведать хорошую историю на вече	1	0	2
Поведать настоящий эпос на вече, что будут рассказывать другим	2	1	3
Поведать эпос, что войдет в Серебряные Хроники	3	4	6

Событие	Слава	Честь	Мудрость
Говорить со старшими без почитания (Зависит от серьезности)	0	от -1 до -5	0
Бесцельно говорить на Вече	0	-1	0
Говорить неуважительно о Гару в целом	0	-2	0
Говорить неуважительно о своем Покровительстве	0	-4	0
Говорить неуважительно о своем Племени	0	-4	0
Говорить неуважительно о своей Стае	0	-6	0
Говорить неуважительно о другом Племени (Зависит от обстоятельств; не включает в это разговоры о Костегрызах)	0	-1	0
Кричащий Волк (т.е. призыв Аруна септа когда нет реальной опасности)	0	-5	0
Протекция и защита:			
Исцеление товарища Гару (не входящего в стаю) бескорыстно	0	0	1
Проявление милосердия к сбившемуся с пути Гару	0	0	3
Защищать беспомощного Гару	0	4	0
Не защищать беспомощного Гару	0	-5	0
Защищать беспомощного человека	0	2	0
Не защищать беспомощного человека	0	-1	0
Защищать беспомощного волка	0	5	0
Не защищать беспомощного волка	0	-6	0
Поддержать невиновного, что обвинили в преступлении (Кто позже докажет свою невиновность)	0	5	0
Поддержать невиновного, что обвинили в преступлении (Кто позже будет признан виновным)	0	-4	0
Смерть во время защиты вашей Стаи	4	6	0
Смерть ради защиты Гайи	7	7	0
Бешенство:			
Поддаться бешенству берсерка	0	0	-1
Поддаться лисьему бешенству	-1	0	-1
Поддаться лисьему бешенству и оставить вашу стаю во время нужды	0	-1	-2
Поддаться бешенству берсерка и ранить товарища гару	0	0	-3
Поддаться рабству Вирма	0	0	-4
Совершить отвратительный поступок, находясь в рабстве Вирма (Людоедство, извращение, напасть на своих товарищей и т.д.)	0	-6	0
Отношения с людьми и родичами			
Поддержание хороших отношений с близкой Родней	0	0	2
Иметь плохие отношения с близкой Родней	0	0	-3
Выбрать партнера и дать потомство	0	0	3
Выбрать партнера, но не дать потомство	0	0	-1
Благородное супружество	0	2 за гол	0
Защита Завесы	0	4	0
Навредить/Порвать Завесы	0	-5	0
Восстановление Завесы (прикрытие нарушения, что могло раскрыть Гару людям)	0	3	1

Преобразование Почета

Из всех изменений **Werewolf: The Apocalypse** произошел между редакциями, наиболее драматическим изменением, вероятно, была система Почета. В первой редакции Почет измеряли не во временных или постоянных точках; вместо этого это был постоянно растущий ряд чисел. Чем больше вы получили, тем выше ваш ранг.

Какое это имеет отношение к Исправленному изданию? Не так много, но в специализированной литературе все еще есть несколько книг первого издания и сборники скомпилированных книг, в которых используется оригинальная система Почета. Многие из этих книг все еще довольно хороши для использования и содержат темы и фетиши, которых больше нигде нет. Таким образом, чтобы полностью использовать материал этих старых книг (а почему нет?), Рассказчик должен быть готов преобразовать их согласно правилам нужной ему редакции. Вот где эти руководящие принципы входят.

Если говорить в целом, то старые награды Почета имели тенденцию варьироваться от 100 до 2000. (Для сравнения: персонажи начали игру с 10 000 Почета, чтобы квалифицировать их для ранга 1, и им нужно 20 000, чтобы добраться до второго уровня, 40 000, чтобы получить до третьего ранга и т. д.) При незначительной угрозе от тварей Вирма вы получаете 100 славы, выполнение умбрального квеста может помочь получить 500 мудрости и так далее.

Нынешняя система рекомендует награды Почета в диапазоне от одного до семи баллов во временный почет, причем один балл обозначает заслуживающий внимания, но не впечатляющий поступок, а семь баллов присуждаются только тем, кто принес величайшие жертвы и достиг величайших дел.

Имея это в виду, самое простое, что нужно сделать - это конвертировать награду за почет в соответствии с этой шкалой. Например, если в книге упоминается награда за почет 100–500, это примерно эквивалентно одному или двум очкам славы. Следующая таблица обозначает наши рекомендуемые рекомендации по конвертации в Почет; не стесняйтесь изменять и интерпретировать результаты, как вам нравится.

Старая система Почета	Новая система Почета
100-300	Одно очко
350-750	Два очка
800-1200	Три очка
1250-1750	Четыре очка
1800-2000	Пять очков
2001+	Шесть или семь очков

Персонажи, конечно, требуют отдельного внимания; нет хорошей формулы для преобразования их старой оценки Почета в новую систему. В таком случае Рассказчикам рекомендуется угадывать Почет персонажа в соответствии с его или ее рангом или поступками; полная точность не является необходимой. (Кроме того, с момента публикации этих книг, безусловно, прошло время, и некоторые из этих персонажей вполне могли бы получить новый ранг к настоящему моменту...)

Правила боя под водой

Оборотни далеко не в лучшие, когда дело касается глубины, но это не значит, что они всегда могут сражаться на суше. Вполне возможно, что оборотня могут выбросить за борт или заставить вступить в бой в реке, озере или даже бассейне. Это может доказать настоящую проблему более чем одним способом - видимость сильно нарушена, и воздушный респиратор не может полагаться на запах для отслеживания добычи. И, конечно, есть трудности, связанные с движением.

Атлетика является определяющим фактором по умолчанию, может ли персонаж плавать или нет. Если Рассказчик не примет иного решения, предположите, что любой, имеющий хотя бы одну точку в атлетике, может плавать. Под водой Атлетика персонажа (или Плавание, если Рассказчик позволяет персонажам приобретать Плавание как вторичную способность, а не специальность Легкая атлетика) определяет, насколько легко он может двигаться. Персонаж, выполняющий любое физическое действие, не может использовать больше точек в соответствующей Способности, чем он имеет в Атлетике. Так оборотень с Рукопашным боем 5, но с Атлетикой 2 может использовать только две точки своего навыка Рукопашного боя, когда погружен в воду.

Атлетика	Базовая скорость	Скорость спринта
0	1 метр в ход	1 метр в ход
1	1 метр в ход	(Сила+2) метров в ход
2	1 метр в ход	(Сила+4) метров в ход
3	(Сила/2) метра в ход	(Сила+6) метров в ход
4	(Сила/2) метра в ход	(Сила+9) метров в ход
5	(Сила) метров в ход	(Сила+12) метров в ход



Скорость плавания во многом определяется тренировкой, а не ловкостью: вода достаточно плотная, так что способность двигаться вперед больше зависит от силы, чем от скорости. Предлагаемая таблица является хорошим ориентиром того, насколько быстро персонаж сможет перемещаться в воде. (Если Рассказчик позволяет приобрести Плавание в качестве Вторичной Способности, используйте таблицу, как если бы у персонажа рейтинг Атлетики на два выше, чем его рейтинг Плавания.)

Когда персонаж фактически вовлечен в рукопашный бой под водой, он оказывается в очень невыгодном положении. Все атаки, основанные на Рукопашном бое, за исключением схваток и укусов, уменьшают силу нападающего вдвое для нанесения урона и уклоняются со сложностью -1 благодаря замедляющему эффекту воды. Аналогичным образом страдает и оружие ближнего боя - гибкое оружие, такое как цепи и метательное оружие - неэффективно, тупое оружие теряет три кубика из своего пула урона, рубящее оружие теряет два кубика, а колющее оружие теряет один.

Огнестрельное оружие - тоже рискованное дело. Стрельба по цели, находящейся под водой, с суши имеет сложность +2 к броску атаки, и пуля теряет 1 кубик урона за каждый метр воды, через которую она проходит. Стрельба под водой не имеет такого же модификатора слож-

ности (который является результатом смещения изображения цели стрельбы), но урон уменьшается, как обычно.

Как упоминалось в основных правилах, бой под водой, как правило, очень напряженный и потребляет кислород намного быстрее. Во время боя персонаж может задерживать дыхание на количество ходов, равное удвоенному рейтингу его выносливости - после этого он начинает тонуть, получая один уровень летального урона за каждый удар, который не может быть восстановлен, пока он не вдохнет воздух еще раз.

Чтобы получить более полное представление о подводных боях, взгляните на **World of Darkness: Blood-Dimmed Tides**.

Оружие

Оборотням не обязательно использовать оружие, чтобы быть эффективными в бою, но многие предпочитают не полагаться только на когти и клыки. Хотя огнестрельное оружие, безусловно, эффективно, для большинства оборотней оно немного проще - обучение владению мечом, которым владели ваши предки, требует дисциплины, тогда как любой человек может использовать огнестрельное оружие. (И, конечно же, оставят клеймо, если слишком много будут полагаться на достижения Вивер...) Итак, хотя большинство оборотней не видят необходимости использовать что-либо, кроме своего естественного оружия,

некоторые имеют определенную склонность к оружию ближнего боя.

Этот расширенный раздел оружия предназначен для того, чтобы предложить Рассказчикам гораздо большее разнообразие оружия, с помощью которого они могут сбить с толку игроков - или предложить своим персонажам в качестве фетишей или других реликвий. Многие из этих видов оружия можно найти в «посеребренной» версии. Они могут быть изготовлены полностью из серебра - это делает их более полезными против оборотней, но дает на один кубик меньше повреждений из-за общей плохой кромки и твердости металла (за исключением клэйвов, которые проходят специальный процессковки и ритуальной закалки для достижения их замечательной прочности как оружия). Оружие также может быть посеребренным, и в этом случае оно рассматривается как серебряное оружие, возможно, на один или два удара по сильной цели, прежде чем серебро стерто. Серебро, превращенное в сплав, раздражает и болезненно, но урон от него можно поглотить - оно может превратить ударный урон в летальный для аллергика, но вряд ли окажет гораздо больший эффект.

- **Топор:** в эту категорию входит все, от размера пожарного топора и больше. Эти статистические данные могут быть использованы для норвежских боевых топоров, топора дровосека и так далее. Топоры довольно популярны среди Гару, которые часто сражаются с существами, которых нужно разрубить на части, прежде чем они перестанут двигаться (например, нежить).

- **Цепь:** Хотя цепь простой длины делает прекрасное оружие без каких-либо изменений, некоторые восточные культуры прикрепляют утяжелители к любому концу, чтобы максимизировать ударную силу цепи и возможность запутывания. (В Японии такая утяжеленная цепь называется манрики-гусари.) Легко прикрепить лезвие к концу цепи. Персонаж, вооруженный таким комбинированным оружием (например, кусари-гама, который может похвастаться весом на одном конце и небольшим серповидным лезвием на другом), может выбрать атаку с помощью лезвия или цепи при любом заданном действии, используя характеристики ножа или цепи в зависимости от ситуации. Оборотни редко превращают цепи в фетиши. Оборотень, как правило, использует цепь только как оружие случая.

- **Дубинка:** простейшее оружие, представляет собой самодельную дубинку. Дубинка может быть веткой дерева, свинцовой трубой, бейсбольной битой или чем-то подобным. Эти статистические данные также могут отражать более тонко созданные военные дубинки многих культур. Оборотни не склонны создавать дубины-фетиши. Большинство духов не захотят войти и усилить простой кусок дерева. Любые существующие дубины-фетиши, вероятно, являются военными дубинами, присущими людям, которые их создали.



• **Катана:** воплощение японского оружейного дела (некоторые говорят о мировом оружейном деле), катана - изогнутый меч, предназначенный для рубящих ударов. В процессековки ее много-много раз перековывают, что делает настоящую катану удивительно прекрасным оружием - к сожалению, покупатели с гораздо большей вероятностью столкнутся с некачественными подделками. Приведенная статистика указывает на то, что можно найти самые лучшие катаны (которые почти никогда не продаются); меньшие лезвия наносят на один кубик меньше урона. Оборотни не привязывают духов к катанам, поэтому катаны-фетиши нельзя найти за пределами Дворов зверей. Тем не менее, обычные катаны популярны среди некоторых Стеклоходов, которым нравится мастерство, необходимое для изготовления такого лезвия. Тщательный процессковки катаны делает невозможным использование серебра. Катана не нанесет оборотню ничего более драматичного, чем летальный урон, если не является фетиш-оружием.

• **Нож:** рядом с дубиной нож - самое базовое оружие. Согласно характеристикам нож представляет собой колющее или рубящее оружие с короткими лезвиями всех видов: ножи боуи, кинжалы, джамбии, стиллеты, японские танто и так далее. Существует множество ножей для фетиша, но ни один из них не так известен (или печально известен), как кинжал-клык.

• **Лабрис:** любимое оружие племени Чёрных фурий, лабрис - опасный двухклинковый топор. Фурии обычно превращают эти топоры в фетиши, обычно дающие большую скорость в бою и воюющие, как банши, когда используются против врагов-мужчин.

• **Булава:** булава - это следующий шаг по сравнению с дубиной - ручное оружие с кованой или чугунной головкой. Булава может быть с фланцами или шипами (последняя версия часто называется морнингстар) или просто гладкая металлическая гиря. Разработанные для того, чтобы раскалывать черепа и наносить серьезный ущерб плоти, фланцевые булавы обычно наносят летальный урон (хотя по выбору Рассказчика некоторые цели - например, вампиры или форма Кринос у оборотней - могут быть достаточно устойчивыми, чтобы рассматривать урон фланцевой булавой как ударный).

• **Древковое оружие:** это оружие, как правило, выбирали крестьяне - в основном, древковое оружие - это просто утварь, такая как серп или тесак, прикрепленный к шесту для дополнительной досягаемости. Однако можно найти и более сложные версии; эти статистические данные должны работать для чего угодно, от алебард (копье в сочетании с небольшим наконечником топора) до трезубцев с девятью драконами (сложное китайское древковое оружие). О фетишах из древкового оружия почти не слышно; оборотень в форме кринос обладает большой досягаемостью,

Таблица холодного оружия

Оружие	Сложность	Урон/Тип	Размер
Кожаная дубинка	4	Сила/	КА
Цепь	5*	Сила/У	К
Дубинка	5	Сила+1/У	П
Посох	6	Сила+1/У	Н
Нож	4	Сила/Л	КА
Копье	6	Сила+1/Л	Н
Булава	6	Сила+2/Л	Н
Меч	6	Сила+2/Л	П
Катана	6	Сила+3/Л	П
Топор	7	Сила+3/Л	Н
Древковое оружие	7	Сила+3/Л	Н
Клайв**	6	Сила+2/А	К
Лабрис	7	Сила+3/А***	Н
Великий клайв**	7	Сила+3/А	П

Сложность: Обычная сложность, по которой оружие используют.

Урон: Число кубиков урона, бросаемых за оружие

Тип: У = Ударный, Л = Летальный, А = Аггравированный

Размер: КА = помещается в карман, К = в куртку, П = в пальто, Н = не спрятать

* Цепь можно использовать для захвата конечности противника со сложностью +1

** Эти оружия - серебрянные и наносят непоглощаемый урон для Гару

*** Данный тип урона соответствует только оружием-фетишам: лабрис без привязанного духа наносит только летальный урон.

а древковое оружие мало что предлагает тому, чьи когти более смертоносны, чем стальное лезвие.

• **Копье:** хотя даже длинный заостренный кол можно квалифицировать как копье (Рассказчики могут захотеть наказать такое грубое оружие кубиком урона), большинство копий имеют длину от пяти до пятнадцати футов с каменными или металлическими наконечниками на одном конце. Они довольно популярны среди оборотней, поскольку длинная рукоять хорошо работает в руках владельца, независимо от того, насколько велик, он может вырасти. Некоторые образцы копий включают в себя дротики, трезубцы, копья с кремневыми наконечниками и кабаньи копья (которые имеют перекрестие, чтобы кабаны или враги не пробирались вниз по древку, чтобы атаковать владельца). Ассегай с короткой рукоятью, отличающийся необычно большим наконечником в форме листа, является популярным оружием среди африканских оборотней (обычно Бастет). Вендиги любят связывать духов ветров или штормов в копья, чтобы создавать фетиши, которые управляют погодой или вызывают лед или молнию.

• **Посох:** это стандартный отрезок из дерева или металла, примерно с ростом с владельца. Правильно вооруженный посох может иметь отличный защитный эффект; Рассказчики могут добавить один к сложности, чтобы нанести удар (а не попасть) у человека, который имеет специальность использования посоха ближнего боя и который отказывается от атаки в пользу защиты от удара. Дети Гайи, скорее всего, создадут фетиши-посохи, так как ценят полезность оружия как несмертельного оружия.

• **Меч:** эти характеристики могут быть использованы для чего угодно, от клейморов с защитной рукоятью до палашей викингов; различия между ними не очень значительны. Вообще говоря, категория мечей охватывает все, у кого лезвие примерно трех футов или около того - длиннее, чем короткий меч, и короче, чем мечи, которые необходимо использовать двуручными. Мечи редко превращаются в фетиши - большой клайв такого же размера гораздо более полезен - но некоторые Повелители теней и Серебряные клыки ценят их символическое значение.

Краткая история

Хотя очень сложно определить конкретные даты, которые были важны для истории Гару - оборотни - существа с устными традициями и не обязательно считают годы так, как люди, - рассказчики могут найти краткий очерк истории Гару полезным. Нижеследующее ни в коем случае не является исчерпывающим, но оно должно помочь дать представление о том, какое событие последовало за тысячелетиями.

Может показаться, что за последнее столетие накапливается непропорционально много значимых событий - это мнение очень верное. Апокалипсис близок, и каждое новое событие, которое встряхивает войну, является еще одним из признаков того, что конец близок.

Хронология событий оборотней

Предыстория

(Хотя у Гару есть много легенд о Первых Днях, многие события произошли задолго до того, как люди или оборотни начали считать годы. Фактических дат для большинства доисторических подвигов племен оборотней не существует, но следующие доисторические события, как правило, - не всегда - предполагается, что это произошло в указанном грубом порядке.)

- Возникновение человечества
- Рождение первого Гару
- Начало Владычества
- Вендиги, Кроатан и Уктена уводят своих родичей по сухопутному мосту из Сибири в Северную Америку.
- Гару рассекают и рассеивают Когти Вирма, могущественные проявления Вирма в физическом мире.
- Конец Владычества; первые человеческие города начинают развиваться
- Война Гнева бушует в Европе, некоторых частях Азии и Северной Африки.

Общая история

1200 г. до н.э. (приблизительно) - Фианна проводят фоморские войны за владение Британскими островами.

1800 г. до н.э. (приблизительно) - Безмолвные странники изгнаны из Египта проклятием могущественного слуги Вирма.

200 (приблизительно) - Белые Завыватели нападают на Вирма; те, кто не стали Танцорами черной спирали, убиты своими испорченными собратьями.

600 (приблизительно) - массивный пожар в Умбре знаменует начало Темных веков.

1521 г. - предсмертный крик последнего Камазотца разносился эхом летучих мышей по Пенумбре Америки. Теневые владыки отказываются от войны с фера Южной Америки.

1589 - Кроатан приносят себя в жертву, чтобы изгнать Пожирателя душ из физического мира.

1780-е годы - паровые двигатели сделали возможными первые настоящие фабрики, положив начало промышленной революции.

1796 г. - Лоран де Мер создает оккультное просвещенное общество Плачущей луны, культ, основанный на искаженных интерпретациях знаний о Танцоре Черной Спирали.

1830-е - Могущественный Бэйн освобождается от своих оков на американском Западе; он сливается с таким же могущественным духом Вивер и становится духовной угрозой, известной как Пожиратель бурь. Примерно в то же время племя Стражей принимает название «Железные всадники» в септе за септом.

1850-е - вампиры начинают массово мигрировать на американский Запад. Человеческое население начинает стремительно расти на Западе.

1865 - Иеремя Лассатер и его партнеры присоединяются к Premium Oil.

1890 - Тринадцать могучих Гару, по одному от каждого племени, кроме Буньип, приносят себя в жертву в Обряде неподвижного неба, чтобы запечатать Пожирателя бури.

1892 - Иеремя Лассатер заключает нечестивый договор с могущественной тварью Вирма, передав ему через него контроль над Premium Oil.

1895 - Старейшины Железных Всадников начинают называть себя «Стеклоходами».

1913 - Последние несколько членов просвещенного общества Плачущей луны распускаются.

1915 - Смена руководства компании Premium Oil и изменение названия на Pentex Incorporated.

1930-е годы - Европейские Гару из Австралии, обманутые Танцорами черной спирали, истребляют Буньип в войне Слез.

1986 - Пентекс направляется в Бразилию, начиная операции по вырубке тропических лесов на предмет всего, что они могут от них получить. Оборотни со всего мира отвечают, разжигая войну Амазонки.

1989 - Катастрофа Еххон Valdez, вкупе с чернобыльской катастрофой 1986 года, цитируется как доказательство того, что третий знак пророчества феникса исполнился.

1990 - В России пробуждается древняя ведьма Баба Яга.

1992 - Баба Яга воздвигает «теневой занавес», мощный мрачный барьер, отделяющий Россию от остального мира (по крайней мере, в духовном плане).

1998 - Русский Гару убивает Змея Грегомуса; одновременно Баба Яга уничтожена неизвестными лицами. Теневой занавес рушится, воссоединяя русских Гару с остальной частью Нации Гару.

1999 - Красная звезда, Антелиос, появляется в небесах Умбры. У двух родителей метисов родился детеныш; рождение объявлено одним из последних знаков Апокалипсиса. Король Альбрехт ведет крестовый поход против седьмого поколения, сокрушая его руководство. Дворы Звезд предлагают союз со Звездочетами.

2000 - Звездочеты формально отделяются от Нации гару. Старейшины Гару признают, что шестой знак пророчества феникса исполнился, и что седьмой, несомненно, близок.