

Оборотни

Темные века



Историческая книга-дополнение для игры Оборотни: Апокалипсис
и Вампиры: Темные века

Оборотни

Темные века



Хизер Куратола, Гарри Хекель, Форрест Б. Марчинтон, Дина
МакКинни, Итан Скемп





Драгоценности Болеслава

Хорошая смерть делает честь целой жизни.

— Петрарка

Город Краков был могучим памятником могущества и мудрости поляков, висланийцев, поморцев и мазовецких. В течение 300 лет, незадолго до начала нового тысячелетия, этот крепкий народ снова и снова доказывал свою эффективность в отношении более слабых племен, бродивших по землям. Теперь они могли стоять с гордостью и показывать всему свой великий город с его обширной библиотекой из почти 30 книг, толстыми каменными стенами и прекрасным собором, в котором хранились кости Болеслава Храброго с его короной и скипетром.

Но за городскими воротами царил хаос. Более 50 лет гражданская война прокладывала путь через богатые земли, окружающие Краков. В этой борьбе Теневые владыки сыграли немалую роль, поскольку для них один только конфликт давал силу, необходимую для выживания и правления. Когда поля будут залиты кровью, и никто, кроме сильнейших из смертных и Гару, все еще будет стоять, только тогда борьба закончится. Битва проверяла храбрость солдата, хитрость военачальника и терпение женщины.

- Это наследие волков и людей, - говорили Гару.

Среди Теневых владык был тот, кто очень желал лидерства своего племени и щедрости Кракова. Его звали Казимир Пяст, сын Ягайло, и многих храбрых людей и оборотней он насадил на свое копье с серебряным наконечником. Казимир был рожден воином, яркий свет полной луны освещал страдания его матери, когда она умерла при его рождении. Юноша вырос среди мужчин, так и не научившись милосердию или воздержанию. Когда он увидел власть Кракова и плодородные земли города, никто не колебался, чтобы уйти с его пути. Ягайло переполнялся гордостью, что его сына так боялись, и когда Казимир попросил совета своего отца о взятии города, у старого мудреца уже был готовый план. Он лил лживые слова в ухо молодого юноши, игнорируя мудрые протесты своей новой жены Зофии по поводу позора замысла. По ее венам текла кровь вражеских Серебряных клыков, и Ягайло велел ей замолчать, чтобы он не прогнал ее с глаз своих.

Две недели спустя краковские священники горевали. Случилось немыслимое; корона и скипетр Болеслава исчезли! «Это узы нашего народа, - оплакивали святые, - и теперь они исчезли!



Какой ловкий вор мог вынести их из города? И как их вернуть?» Священники созвали совет людей, на котором присутствовали Ягайло и Казимир, симулируя свое потрясение и невежество. Ибо сам молодой воин осквернил гробницу в темноте ночи и забрал королевские драгоценности как часть нечестного плана своего отца.

Толпа собравшихся мужчин нахмурилась и в растерянном молчании гладила свои бороды. Наконец, пожилой фермер сказал то, о чем все думали.

«Несомненно, в этом деянии виновны тевтонцы, которые вышли из-под контроля на наших землях. Один пришел, как вор под луной, и забрал то, что нам было дорого.» Мужчины кивнули в знак согласия и ворчали слова ненависти. По знаку отца Казимир вышел вперед.

«Тогда драгоценности должны быть немедленно спасены от этих животных. Я уйду до рассвета.» Поднялось ликование, потому что, как бы сильно мужчины ни хотели вернуть драгоценности, большинство из них были уже в седых годах и вряд ли были готовы сражаться с тяжелооруженными рыцарями. Пусть это сделает Казимир, подумали они. Он молод и вынослив, с силой многих. Лучше пусть он прольет свою кровь и умрет героем, чем мы бросим наши семьи на такое опасное задание.

Краковские священники с минуту перешептывались между собой. Тогда старший сказал:

«Если ты пойдешь, сын Ягайло, и вернешься со своей наградой, мы поддержим твои претензии на княжество города и посоветуем сельским жителям сделать то же самое. Искание героя — это благородный поступок в глазах Господа, а ваша победа — знак Его воли.»

Конечно, Казимир считал, что христианское божество было плохой заменой Гайе, но он с доброй милостью принял благословение священников вместе с запасом провизии из города.

Вернувшись в земли своего отца и септа, Казимир составил свои планы — несколько дней поохотиться на диких кабанов и оленей, затем поспать под прикрытием теплого берега ручья, возможно, погнаться за кем-нибудь из волчьих родичей в игре или даже вызвать их на бой. Его поиски обещали быть действительно приятными. Перед отъездом он проверил запасы провизии, наточил серебряное копье и убедился, что драгоценности в целости и сохранности лежат в его сумке. Да, он был более чем умен и достаточно силен, чтобы стать великим принцем.

Его удивление было немалым, когда через несколько часов, греясь на слабом, но теплом солнце, он заметил, что откидная створка его рюкзака перекосилась. Королевские драгоценности исчезли! После минутного ошеломленного колебания он вытряхнул содержимое сумки на землю, затем лихорадочно огляделся. Ничего! Корона и скипетр Болеслава были украдены у их законного вора! С рычанием он схватил свое копье и нырнул в глубокий темный лес.

После нескольких минут паники он понял, что в ярости он не остановился, чтобы найти следы или запах вора. Его отец не одобрил бы его глупость. Грабитель явно был достаточно хитрым, чтобы вытащить драгоценности у него из-под носа; не меньшей хитростью потребовалось бы вернуть их. Он сделал несколько глубоких вдохов, чтобы убрать красную дымку из поля зрения.

Это было хорошо, потому что в этот момент он слышал глубокие гортанные голоса, языки, говорящие на неотесанном тевтонском языке. Сжимая наготове свое копье, Казимир присел. Волнение от того, что его смертельные враги так близко, заставили его кровь петь. Его одежда обтягивала его увеличивающееся тело. Сквозь густой подлесок он заметил трех воинов - Фенриры по их знакам. Казимир понимал большую часть того, что они говорили, потому что он выучил речь врага в детстве.

«Почему мы не могли просто атаковать и убить их, а затем забрать добычу?» - спросил рыжеволосый.

«Потому что, если драгоценности пропадут, это их сильно разозлит», - ответил высокий. «И разжечь их гнев - почти так же хорошо, как убить их. Кроме того, - добавил он, переставляя свой длинный топор на другое плечо, - их чертовски много в этом городе. Если они сойдут с ума, они придут за нами, и мы сможем уничтожить их по четыре или пять за раз, вместо того чтобы страдать от укусов всего гнезда.»

Казимир изучал приближающегося врага. Он заметил, что фенриры двигались совершенно равнодушно, как если бы они шли по улицам города в День Первоя. Они были молоды и беспечны, это было ясно. Он также отметил другие вещи, среди которых их оружие и доспехи были главными. Высокий держался как вождь и носил плохо сидящую кольчугу. Теневой владыка мог видеть брешь в звене, где предыдущий удар остался незамеченным. У рыжего было копье, которое он использовал как посох; его движения были немного медленными и неуклюжими. Третий казался неприятным, потому что он один, казалось, обращал внимание на окружающий мир. У него был метательный топор и небольшой круглый щит; за поясом висел короткий меч. И именно он заметил сидящего на корточках Теневого владыка.

Прежде чем парень успел выкрикнуть предупреждение, Казимир бросился вперед. Прежде чем остальные успели среагировать, его посеребренное острие копья вошло в щель доспехов высокого. Не замедляясь, он ударил рыжего и заставил его растянуться. Он скорее почувствовал, чем увидел, как огромный топор налетел на него, и едва уклонился от его смертоносной дуги. Высокий, древко копья Казимира все еще торчало из его бока, пошатнувшись, когда он снова попытался подготовить свое оружие. Казимир схватил смертоносное копье, закрутил его в ране и выдернул в брызгах крови. Высокий упал на колени, затем упал в сторону. Рыжий снова поднялся на ноги, с копьем наготове. Казимир

отразил неуклюжий выпад, но прежде чем он смог нанести удар, что-то глубоко вонзилось ему в плечо. Рев боли сорвался с его губ, но прежде, чем он смог встретить новую атаку, Рыжий пришел в себя и вонзил копье в живот Казимира, прижав его к стволу ели. Сила удара заставила его уронить копье. Его голова закружилась, и перед его взором закружилась красная дымка ярости, Казимир поднял руку и сорвал с плеча метательный топор. Недалеко от него Коротышка наблюдал с торжествующей улыбкой на своем юном лице.

Рыжий заговорил на языке Гару. «Мы поймали приз. У темной грозовой вороны вот-вот подрежут крылья,» - злорадовался он.

«Это тебя подрежут», - прорычал дерзкий Теневой владыка. «Я вырежу кусочек тебя за каждый драгоценный камень на короне и скипетре Болеслава. Если ты отдашь их сейчас, я просто заберу твои собственные две драгоценности». Рыжий на мгновение выглядел сбитым с толку, затем гнев вспыхнул на его лице, когда он понял, что его жертва угрожает кастрировать его. Прежде чем он смог сформулировать подходящую реплику, Казимир изменился.

Этому трюку его научила Грозовая ворона. Его лицо приобрело устрашающий вид; его тело, хотя оно и было приколотым, выглядело мрачным и пугающим. Рыжий ахнул и отступил, внезапно испугавшись. Сжимая зубы, чтобы подавить крик, Казимир вытащил копье, перевернул его и изо всех сил швырнул в съевшегося Фенрира. Копье вошло глубоко, на половину своей длины, в грудь врага. Чувствуя, что его раны закрываются, Казимир наклонился, чтобы поднять собственное копье, когда он уловил нечеткое движение. Если бы он был медленнее, рана была бы смертельной; Клайв Коротышки напился крови воина тени.

В глазах юного Фенрира был страх, но в то же время сильная воля и ярость.

«Твои коварные пути мне известны, Теневой владыка. Я видел, как настоящие воины подавались твоему обману.»

Он метнулся в пределах досягаемости копья Казимира, и только схватив юношу за руку, Теневой владыка спас себя. Ловким движением, рожденным тяжелым опытом, он перевернул клинок в руке Коротышки и воткнул его в живот Фенрира. Рванувшись боком, он выпотрошил молодого гару.

«То, что вы называете предательством, я называю искусством настоящего воина», - сказал он падающему Фенриру. Он наслаждался ненавистью, горящей в умирающих голубых глазах. «Это наше владение всеми воинскими искусствами заставит вас покинуть нашу землю и, если Гайя пожелает, уничтожить вашу грубую, варварскую и грубую расу. Возьми это с собой в следующую жизнь, щенок.» Он терпеливо ждал, пока глаза врага не станут остекленевшими, затем сам осел на землю, пытаясь остановить кровотечение из бока. Только когда он снова поднял глаза, он увидел великолепного ворона, восседающего над ним.



«Карр. Что ж, друг Теневой владыка. Чуть не погиб из-за нескольких блестяшек, да? Убивал воров до того, как они украли, но мальчик был прав. Здесь ты был единственным обманщиком.»

«Хватит, друг ворон», - проворчал раненый владыка, подползая к Высокому и разрывая рюкзак мертвеца. «У меня есть приз. Я заслужил его.»

«Ха! Ничего ты не заработал!»

В сумке были бурдюк, немного хлеба, вяленого мяса и одеяло. Никаких богатых украшений найти не удалось. «Черт побери!» - завыл Казимир. «И черт тебя побери, птица, ведь ты знаешь, у кого мое сокровище!»

«И что я получу, ответив? Зачем оно тебе? Ты не сделал ничего, чтобы заслужить свою корону. Твой отец сделал всю работу за тебя. Возможно, она придет ему в пору. Карр. Возможно, он уже ее носит.»

Для Казимира это было чересчур.

«Хватит загадок», - прорычал он. «Отведи меня к драгоценностям!»

«Ну, держи.»

Птица исчезла в темно-зеленой листве, вернувшись с сокровищами в клюве. Она презрительно бросила их. Гару едва удержал их от удара об землю.

«Карр. Короны - для героев, а не воров и обманщиков. Реши, кто ты, Теневой владыка, и сделай свой выбор.»

С этими словами он расправил крылья и исчез в густой листве, оставив Казимира обдумывать

его слова лишь на мгновение, прежде чем повернуться, чтобы отправиться домой..

Как и предсказывал Ягайло, как внутри города, так и вокруг близлежащих земель люди прекратили свои споры, чтобы сплотиться перед новым героем Кракова. Вид ран Казимира и рассказы о его победе над тевтонскими рыцарями вдохновили сварливые племена предложить свою верность, в то время как рассказы и пятна крови напугали потенциальных врагов воина. Ни один Гару тоже не оставил бы его. Он стал князем даже среди волков. Какое-то время на краковских землях царил мир.

Объявленный князь принял все дары и оказанные ему почести, хотя он на короткое время покинул празднество, чтобы отдать дань уважения отцу и мачехе, что принесло ему еще большую похвалу. Они уже жили в прекрасном каменном доме и не стремились перебраться в крепость внутри городских стен. Ягайло смиренно поприветствовал сына и усадил князя на самое прекрасное место возле Зофии, а сам пошел за закусками.

В молчании Зофия кормила младшую дочь, сводную сестру Казимира. Еще в колыбели ребенок был обещан владыке мадяров далеко на юге и востоке на ее 13-летие. Наконец мать заговорила.

«Вы думаете, что победили, милорд Казимир, но мой муж, ваш отец, умнее, чем вы думаете. Вы верите, что контролируете его? Если так, то вы мало знаете этого человека, как я. Если вы

забудете, кто хозяин этого дома и этих земель, будьте уверены, что он этого не сделает. Если вы рассердите его своим благородным положением, однажды другая линия королевской крови вытеснит вашу. Я видела это так же верно, как мы знаем, что полная луна взойдет и зайдет завтра. Если у тебя никогда не будет совести принца, я прошу тебя хотя бы побороться за честь Гару.»

Казимир зарычал в ярости и попытался ударить женщину за ее дерзость, но, подумав минутку, он не повредил ни единого волоса на ее светлой голове. Возможно, она пригодится.

Шаги нового принца сотрясали землю, когда он покидал покои мачехи, чтобы председательствовать на коронационном пиршестве. Он даже не стал ждать возвращения отца; Какой лучший способ показать своему отцу, кто был истинным правителем Кракова и его земель?

В 1370 году род Пястов пришел в упадок и прекратил свое существование. Новый князь Кракова был из мадьяр, хотя многие говорили, что его старые праматери происходили из самых дальновидных кровей поляков и русов.



Создатели

Авторы: Хизер Куратола, Гарри Хекель, Форрест Б. Марчинтон, Дина МакКинни, Итан Скемп

Дополнительные материалы: Шон Джефф

Редактор: Эйлин Э. Майлз

Художники: Джон Кобб, Джо Корруни, Стив Эллис, Ричард Кейн Фергюсон, Майкл Гайдос, Джефф Холт, Брайан ЛеБлан, Ларри Макдугалл, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Алекс Шейкман, Рон Спенсер

Арт-директор: Эйлин Э. Майлз.

Художник обложки: Дэн Бреретон

Дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз

Перевел и оформил: Кадат

Оборотни Темные века

Содержание

<i>Введение: Рассвет и сумерки</i>	11
<i>Глава 1: Темные дебри</i> Темная средневековая Европа глазами Гару	17
<i>Глава 2: Десять племен</i> Племена темной средневековой Европы	61
<i>Глава 3: Воины долгой ночи</i> Создание персонажей	93
<i>Глава 4: Сидя у костра</i> Повествуя историю Темных веков	125
<i>Глава 5: Кровь и Ярость</i> Как использовать вампиров в сеттинге Оборотни: Темные века и наоборот	151
<i>Приложение</i> Правила для средневекового оружия, снаряжения, слабостей племен в Темные века и многое другое	164





Введение: Рассвет и сумерки

*Правосудие и сила - глаза и руки.
Мудрость без мужества не приносит плодов.
- Бальтасор Грасиан*

Снаружи длинного дома, наполненного копотью, через фьорд дует ледяной ветер. Более ужасающий, чем разрезание осколков льда, он несет заунывный вой горя, когда оборотни отмечают кончину своих мертвецов. Внутри хускарлы вздрагивают от звука...

Опытный рыцарь падает раненым на поле битвы, когда-то зеленом, но теперь пропитанном кровью и плотью. Он бормочет короткую молитву раскаяния, будучи уверенным, что его судьба настигла его, когда с гортанным криком его брат спасает его от смерти, поражая врагов их семьи ужасным когтистым кулаком...

В древнем темном лесу падающий снег покрывает деревья едва слышным шепотом. Два черных волка играют и гоняются друг за другом, не обращая внимания на смертных. Ибо это их территория, куда ни один человек не осмелится путешествовать на десятки лиг, чтобы не обнаружить, что его лошадь и персона сожраны в гнев и ярости...

Это - Темные века, время изоляции и отчаяния, кровопролития и невежества. Смертным мало на что надеяться, живя своей жизнью, как их отцы и отцы своих отцов, цепляясь за свою веру или свои суеверия, чтобы выжить изо дня в день. В разбросанных городах нежить имеет все большее влияние на дела владык и жрецов. Но в дебрях, на болотах и даже среди феодальных поместий знати живут Гару. У немногих смертных есть сила противостоять им. Большинство кровососущих пиявок не желают встречаться с ними. На своих территориях оборотни - бесспорные хозяева, готовые защищать то, что принадлежит им, от любых врагов, достаточно глупых, чтобы бросить вызов.

В отличие от современной эпохи, Темные века - это время, когда у оборотней относительно мало врагов. Вирм, хотя и представляет определенную угрозу, не так силен, как мог бы, и сети Вивер не так плотно сплетены. Постоянно увеличивающееся количество пиявок вызывает большую озабоченность, равно как и рост городов и рост смертных. Однако гораздо больше в Средние века, чем в более поздние века, величайшими врагами оборотней были себе подобные. Это время завоеваний и экспансии. Фенриры вторгаются на Британские острова и в Россию. Серебряные клыки движутся на запад из России, на север из Нормандии и на юг в Сицилию. И Теневые владыки сражаются в Восточной Европе на двух фронтах. Родичи тоже становятся втянутыми в эти битвы, и родичи вражеских племен часто смешиваются после побед или поражений.

Несмотря на всю красоту средневекового искусства, архитектуры и эпической литературы, это жестокое и уродливое время для жизни. Смертность высока из-за болезней и недоедания. Среднестатистический фермер видит мясо на столе только в праздничные дни, если и так часто. Ремесла исцеления примитивны, и лишь немногие монахи и монахини имеют хоть какое-то истинное знание о том, как лечить плоть и лечить болезни. Истинное богатство измеряется акрами земли, бушелями зерна, головами скота и количеством связанных крепостных. Захват и удержание территории - главная причина битвы, причина, которая возникает слишком часто, чтобы мир мог царить слишком долго. Несмотря на усилия Детей Гайи и некоторых священников католической церкви, война - постоянная угроза. Перемирие между французами и англичанами шатко, и прошло несколько лет с тех пор, как налетчики из степей опустошили Восточную Европу и Константинополь. В Леванте и Испании христианские рыцари до сих пор сражаются с мусульманскими защитниками своей веры. Любой может найти повод для драки.

Тем не менее, такое представление о территории как о силе кажется оборотням вполне логичным, и, таким образом, Темные века в некотором смысле являются их пищей и питьем. Битвы ужасны, но в некотором смысле более честны и прямолинейны, чем будущие схватки с Вирмом, Вивер и продажными смертными. Никакие механические косы пока не разрушают бескрайнюю пустыню, и дымка от промышленности не закрывает небо. Если один оборотень наступает на территорию другого, вызов явно предлагается и принимается. Вторжения часты, и Гару оттачивают свои когти, чтобы защитить то, что принадлежит им. Несмотря на рост городов, люди в худшем случае представляют собой незначительное раздражение, поскольку никто не может противостоять мощи разъяренного оборотня. Мало кто из смертных знает, что серебро смертельно опасно для оборотней; более того, искусствоковки такого оружия - действительно редкое знание.

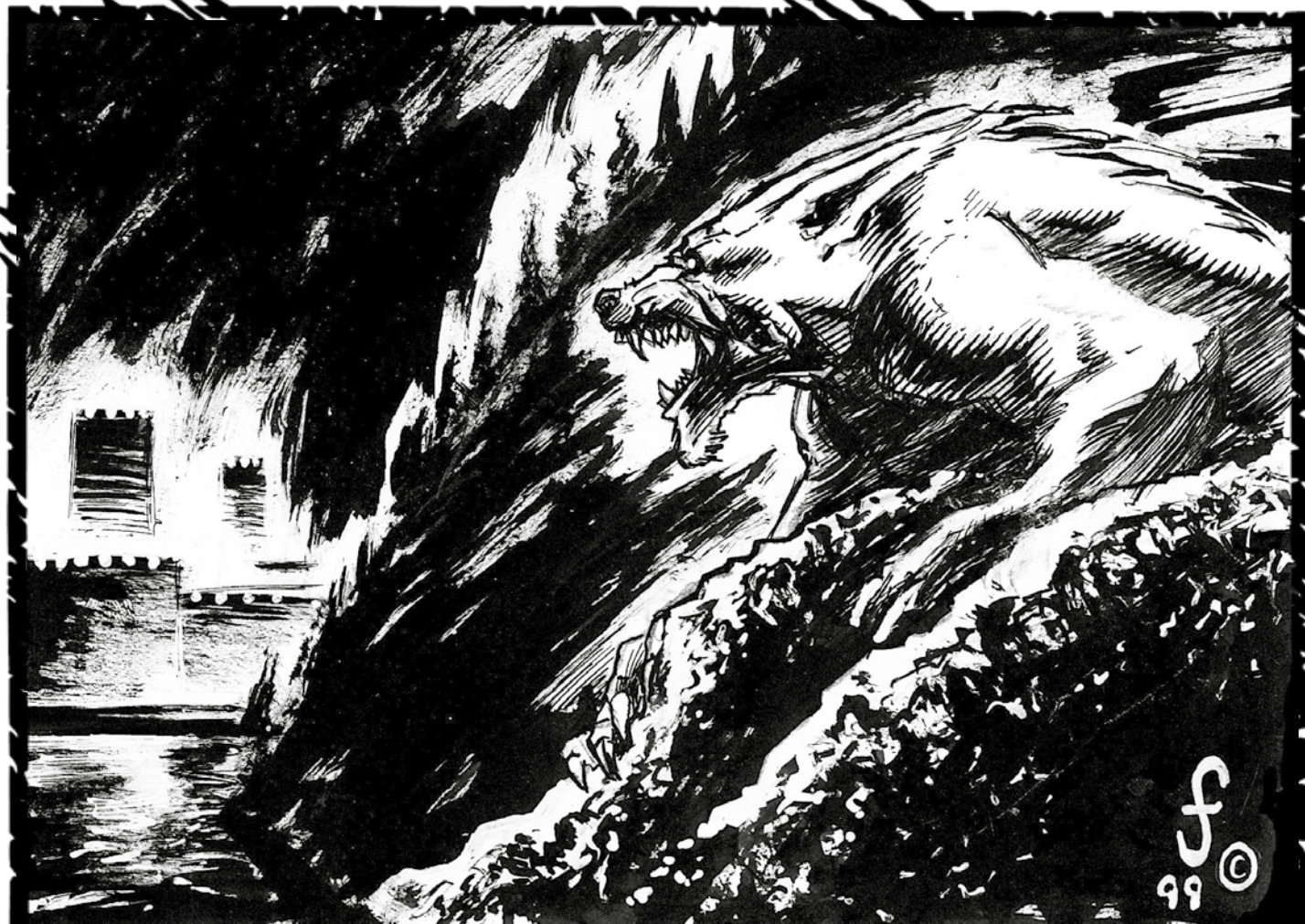
Итак, это время, когда оборотни могут быть просто тем, кем они являются - воинами, поэтами и защитниками Гайи в эпоху, когда жестокость и рыцарство отличают правителей от управляемых и живых от мертвых.

Известный мир

Если взглянуть на светлую сторону на мгновение, люди конца 12-го и начала 13-го веков, возможно, обладали большей мудростью и знаниями, чем им приписывают. К 1250 году многие воины участвовали в крестовых походах на Ближнем Востоке, возвращая чудесные истории об астрологиях, простой, но жизнеспособной почтовой системе и использовании стекла в окнах. Фермеры знали о преимуществах удобрений и севооборота, а производство льна, хлопка и шерсти в надомном производстве только начинало бурно развиваться. Трубадуры и шуты были новой тенденцией в дворянских дворах, и в 1176 году в Уэльсе состоялся первый айстетвуд (формальное собрание бардов). Хотя Марко Поло совершил свое замечательное путешествие в Китай только в 1271 году, многие люди все еще слышали о сказочных землях на дальнем востоке и западе.

В политическом плане принципы феодализма были прочно закреплены, особенно в Англии и Франции. У короля были военачальники и вассалы, связанные присягой на службе. Взамен монарх защищал этих подданных и их владения во время войны. Под вассалами были крепостные и крестьяне, привязанные к земле. В то время как законы дворянского обязательства требовали, чтобы их лорды заботились о них, жизнь крепостного часто была неприятной и короткой. Тем не менее, в 13 веке, медленно, но верно, некоторые крестьяне начинали становиться самостоятельными; многие заслужили свободу, успешно убегая на год и день. Из этих свободных мужчин и женщин возник новый класс - средний класс купцов, торговцев и ремесленников. В частности, в итальянских и германских государствах новый торговый класс способствовал росту чеканки монет, гильдий и корпоративных уставов. Города выросли из крепостей, перекрестков, речных и морских портов. Несмотря на крошечные по современным меркам города Венеция, Вена, Копенгаген, Мюнхен, Киев и Амстердам, предоставляли более грандиозные и безопасные возможности, чем изолированные феодальные владения. С ростом городов появились более длинные и лучшие торговые пути, что привело к заметному экономическому возрождению к началу 14 века. К сожалению, он был слишком хорош, чтобы продержаться перед лицом смертельной чумы и почти 100 лет ужасной ненастной погоды.

Тринадцатый век также был временем возникновения первых великих университетов, многие из которых произошли от кафедральных и церковных школ. Никогда прежде молодые мужчины (и несколько молодых женщин) не имели возможности систематически изучать медицину, право или теологию с величайшими мыслителями того времени. Болонья была, пожалуй, величайшим университетом, но Париж, Оксфорд, Салерно и Тулуза также проявили себя в этом и следующем столетии. Хотя книги были редкостью, эти университеты предлагали библиотеки беспрецедентного размера. Раньше бесценным считалось любое собрание книг, насчитывавшее более полудюжины томов. Конеч-



но, большинство мужчин и женщин в это время не умели ни читать, ни писать. Однако были разумные шансы, что хотя бы один человек из феодального сословия будет грамотным, якобы для того, чтобы вести счета прямо. Обычно этот человек был сенешалем или лордом, а в некоторых случаях - леди или хозяйкой владения, так как обычно в ее обязанности входило присматривать за кладовыми и вообще за всем владением, когда лорд отсутствовал. Многие священнослужители умели читать и писать и часто становились наставниками знатных детей.

Хотя грипп, малярия и пневмония убивали много людей каждый год, никому в Европе не приходилось сталкиваться с разрушительными последствиями чумы до 1340-х годов. Это позволило стабильно расти городам и торговле на протяжении более ста лет. Хотя по современным меркам повседневная жизнь была довольно ужасной, 13 век был своего рода апогеем средневековья. Несмотря на то, что кровавые территориальные стычки, такие как между Англией и Шотландией, и набеги разбойников были нормальным явлением, в 1200-х годах не было продолжительных периодов войны, что, конечно, не могло быть сравнимо со 100-летней войной с 1346 по 1453 год. Даже крестоносцы, которые пережили долгое путешествие в Святую Землю, редко сражались больше двух-пяти лет, прежде чем вернуться домой. К сожалению, к 1350 году ситуация резко ухудшилась, и, по мнению многих оборотней, с тех пор ситуация неуклонно ухудшается.

Итак, как же оборотни попали в эту картину? Они избегают городов и держатся в дебрях? Ну и да, и нет. Большинство презирают рост городов, а Красные когти и люпусы из других племен достаточно смелы, чтобы наносить удары по людям напрямую, тем самым обеспечивая источник ужасных легенд об оборотнях, существующих во многих культурах. Помните, что почти треть всех Гару и родичей в это время - люпусы, а не хомиды. И все же присутствие в городах для Стражей людей и Костегрызов является естественным явлением. Города и деревни - это место, где можно собирать информацию и следить за тем, что делают смертные.

Точно так же естественный порядок человеческого общества, построенный вокруг рангов и положений, не остается без внимания Гару. Более того, люди в средневековую эпоху, особенно из сословий крестьян и торговцев, как правило, жили большими семейными единицами, как стаи оборотней. Помимо роста городов, основной единицей организованной жизни была деревня. В этих деревнях проживало до 90% населения, и хотя современная деревня вызывает образы нескольких десятков уютных домов и витрин, в деревне 13-го века было всего около четырех-восьми домов и семей, а также складские помещения и домашний скот. Многие деревни были присоединены к феодальному имению, что еще больше сохраняло изоляцию. Скорее всего, мужчины и женщины вступали в брак в рамках своего социального класса, а другие семьи жили поблизости. Даже дочери и сыновья из благородных семей часто выходили замуж за вдовцов и наслед-

ниц из близлежащих поместий, тем самым увеличивая территорию и власть своей семьи. Поэтому неудивительно, что некоторые племена оборотней, такие как Серебряные клыки, начали уделять пристальное внимание осторожному спариванию Гару и родичей и завоеванию территорий через союзы и браки. Таким образом, феодальное поместье или небольшая деревня, целиком состоящая из большой семьи оборотней и родичей, могло быть гораздо более распространенным явлением, чем мог бы мечтать одинокий путешественник.

Предлагаемые ресурсы

Книги по средневековой истории изобилуют книжными магазинами и библиотеками. Прекрасный ресурс - это книга Маргарет Уэйд Лабарж «Баронский дом XIII века». В нем описывается повседневная жизнь феодального поместья и дается подробный отчет о хозяйстве средневекового поместья. Также следует отметить «Жизнь и творчество» Буассонада в средневековой Европе, «Повседневная жизнь в средневековье» Марджори Роулинг и «Брак и семья в средневековье» Фрэнсис и Джозеф Гиз.

Что касается художественной литературы, истории Кадфаэля Эллиса Питерса трудно превзойти, а телефильмы с сэром Дерекком Якоби - отличная адаптация. То же самое и с «Имя розы» Умберто Эко, хотя большинству труп этот фильм может показаться немного более доступным, чем книга. *Naïm*, средневековый фэнтезийный ролевой сеттинг, опубликованный Columbia Games, предлагает множество идей для ведения хроники Темных веков, вплоть до имен и личностей. Среди других интересных фильмов - «Похищение небес», трагическая средневековая история любви Абельяра и Элоизы; Робин и Мэриан с выдающимися выступлениями Шона Коннери и Одри Хепберн; «Храброе сердце» - за его невероятные батальные сцены; «Лев зимой», который дает представление о мировоззрении знати; и, конечно же, Эль Сид.

Одна из лучших серий текстов о воинах и битвах - это серии *Osprey Men at Arms*, *Warrior* и *Elite*. Эти книги объемом менее 50 страниц, наполненные превосходными иллюстрациями и картами, посвящены таким темам, как средневековые европейские армии, нормандские рыцари, Эль Сид и Реконкиста, Венгрия, падение Восточной Европы и викинг Херсир.

Конечно, дополнения к **Вампиры: Темные века** могут предложить неоценимую информацию о мире темного средневековья - существующие дополнения содержат гораздо больше информации, чем можно аккуратно переработать в эту работу. Из них наиболее ценными для игроков **Оборотней**, вероятно, являются **Три столпа** (глубокий взгляд на смертное общество того времени) и **Тран-**

сильвания в ночи (которая, хотя и ориентирована на вампиров, но имеет дело с классическим средневековым сеттингом и родиной Теневых владык).

Подобрать музыку под сеттинг немного сложнее. Фактически 13 век был переходным периодом в музыке. Традиционный средневековый стиль песнопений уступал место более мелодичным композициям, таким как композиции немецких миннезингеров, французских трубадуров и ирландских бардов. Итак, выбор сказочной музыки для хроники - это во многом вопрос личного вкуса. Многие монашеские песнопения были опубликованы в современных сборниках, а «Кармина Бурана», хотя и положена на музыку в 1937 году Карлом Орфом, основана на латинском песнопении. Музыка Хильдегард фон Бинген, умершей в 1179 году, также превосходна. Кроме того, всегда есть зажигательные саундтреки из фэнтезийных фильмов, чтобы разжечь кровь, с Конаном-варваром Бэзила Поле-дуриса, несомненно, лидером.

Как пользоваться этой книгой

Оборотни: Темные века - это дополнение для **Оборотни: Апокалипсис**. Рассказчикам и игрокам необходимо иметь под рукой копию основной книги правил, чтобы успешно вести хронику Темных веков. Коллективы также могут обнаружить, что ресурсы из **Вампиры: Темные века** полезны для создания сюжетов, справочной информации и общего вкуса. В конце концов, этот сборник не является последним словом в создании хроники Темных веков; это отправная точка, чтобы вдохновить Рассказчиков и игроков позволить Гару буйствовать по залитым лунным светом странам Европы задолго до Апокалипсиса. Однако **Вампиры: Темные века** не обязателен для использования этой книги, если только вам не нужна хроника с большим количеством вампиров и множеством подробностей об этих вампирах.

В **Главе 1: Темные дебри** реальная жизнь сочетается с историей Мира Тьмы. Вот подробности о географии, родстве, других изменчивых породах и Умбре, с особым акцентом на Британские острова темного средневекового мира.

Глава 2: Десять племен предлагает обзор того, что конкретно происходит с 10 племенами в Европе и на Ближнем Востоке, а также их текущие мнения друг о друге. Подробно описаны текущая территория и проблемы каждого племени, а также какие лагеря сохранились в окружении Темного Средневековья.

Глава 3: Воины долгой ночи охватывает все необходимое для создания персонажа **Оборотни: Темные века**. Он дополняет материал книги правил **Оборотней** концепциями персонажей, способностями, достоинствами, недостатками, обрядами и дарами, подходящими для сеттинга Темных веков.

Глава 4: Сидя у костра полна лакомых кусочков о настроении, теме, условностях периода, антагонистах и семенах историй, давая Рассказчику множество идей для ведения хроники Темных веков.

Глава 5: Кровь и Ярость уделяет пристальное внимание тому, как Гару относятся к вампирам, наряду с правилами, перекрестными идеями и способами использования вампиров в качестве врагов.

Наконец, **Приложение** содержит информацию о средневековом оружии, доспехах, дополнительных правилах рукопашного боя и других различных инструментах для Оборотни: Темные века.

Словарь

Цейликан - племя исключительно капризных кошек-оборотней, кровно связанных с феями.

Проклятие Ликана - термин, используемый оккультными учеными и некоторыми вампирами для объяснения происхождения оборотней. Вампиры,

которые подписываются под этим, в основном Тремеры, верят, что люпины когда-то были людьми, проклятыми Богом во многом так же, как и Каин, только они пали дальше и деградировали еще больше.

Фенриры - Потомки Фенрира за пределами Британии. Те, кто в Британии, используют современное название.

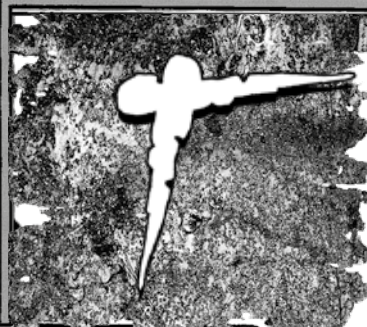
Луперси - Стражи людей в Италии.

Сумари - термин для вампиров, часто встречающийся среди Фианна, Серебряных клыков и Полутомков Фенрира. Вероятно, искаженное гэльское слово *súmaire*, означающее пиявка.

Завеса - возможное дополнение к Литании, предложенное Серебряными Клыками, которые хотят, чтобы Гару хранили свою природу в тайне.

Стражи людей - племя, которое в конечном итоге станет известно как Стеклоходы. Также известны как Стражи (популярно) или Стражи обезьян (унизительно).





глава 1: Темные дебри

*Он назначил луну на времена года: солнце знает, что он заходит.
Ты делаешь тьму, и это ночь, и все звери лесные выползают.
- Псалом 104: 19-20*

Обзор

К концу XII века Европа была континентом, зажатым между цивилизацией и дикостью. И тем более темным был мир темного средневековья - Долгая ночь, как некоторые ее называли. Средневековая Европа Мира тьмы была усеяна воюющими провинциями, запятнанными кровью, обласканными чумой и проклятыми невежеством.

И все же это была земля огромных густых лесов, ледяных зубчатых горных вершин и широких равнин. Это была земля, где волки бегали, куда хотели. Это было место, где происходили ужасные битвы с чудовищами в человеческом обличье - проигравший познавал смерть, а победитель мог претендовать на славу. Суеверия были вполне реальны, средство для смертных умов справиться с истинами большего, более темного мира.

Это мир **Оборотней: Темные века.**

Для оборотней из мира темного средневековья жизнь - это борьба, но сладкая. Дичь в изобилии, вода в лесных ручьях чиста. Духовный мир полон жизни и здоровья, вызывая тошноту только отчужденности. Безусловно, угроза Вирма все еще нависает над головой, но оборотней достаточно, чтобы отразить практически любые прямые атаки. Человечество кое-что знает о Гару, но секрет серебра еще не раскрыт. Стрелы и мечи плохо сочетаются с клыками и когтями оборотня, а кольчуга - ничто по сравнению с силой даров Гайи. Борьба за Мать еще не столь отчаянная. На данный момент Гару могут позволить себе выбирать любые бои по своему выбору. Они могут делать все, что им заблагорассудится, будь то охрана местных населенных пунктов или война друг с другом.

Одним словом, это время и место, где оборотни могут быть оборотнями.

Нация Гару

В наши дни Нация Гару - это не столько Нация, сколько собрание разрозненных вотчин. Пророчество Феникса - это не более чем сказка для щенков; ни один из Знаков не проявил себя в те времена. Из всех племен только Красные когти и Безмолвные странники хранят Пророчество близко к сердцу; все остальные помнят эти слова, как свой долг, но шагают по своим границам, довольные своей верой в то, что Апокалипсис далеко-далеко.

Большинство септов до отказа являются изоляционистами, но это не то, что отличает их от людей того времени. Септ может из поколения в поколение обходиться без общения с соседними септами, тем более с другими племенами. В такой среде неудивительно, что такие племена, как Звездочеты, Буншип и Чистые, далеки от ума любого европейского Гару.

Когда септы общаются друг с другом, обычно это происходит через посланников - часто к тому же Безмолвных странников. Только самые стойкие союзники откроют Лунные мосты между двумя каэрнами; слишком много каэрнов перешли из рук в руки из-за предательства, чтобы один септ лениво доверял другой.

К сожалению, межплеменные предрассудки распространены в сеттинге темного средневековья. Давнее соперничество между Фенрирами и Черными фуриями слишком типично; есть бесчисленное множество других, во многом в зависимости от того, чья территория к чьей примыкает. В наши дни межплеменных септов немного, а те, что существуют, пронизаны интригами. Во многом это связано с тем, что оборотни ближе к традициям, чем когда-либо прежде. Современная средневековая жизнь не представляет большого количества проблем для пути Гару - за исключением Церкви, которую большинство оборотней сразу же отвергают как жалкую человеческую попытку духовности. (Хотя другие считают это гораздо более зловещим ...)

Ни один Гару не доверяет своему соседу делать за него свою работу; в конце концов, традиционные способы существовали тысячелетия и сохранятся еще тысячелетия. По крайней мере, так думают...

Каэрны

Хотя каэрны вряд ли являются обычным явлением, они еще не пострадали от ужасного истощения человеческого развития и армий Вирма. В то время, когда Барьер все еще довольно слаб, а Гару по-прежнему довольно многочисленны, каэрны средневековой Европы не являются поводом для насмешек. Величайшие каэрны многих племен - Серебряные клыки, Фенриры, Фианна, Черные фурии - все находятся в периоде своего расцвета. Сердце Нации Гару привязано к земле, и нигде это не проявляется так ярко, как в их священных местах.

Люди избегают большинства каэрнов, как чумы. Неизбежно, везде, где каэрн даже немного приближается к человеческому поселению, действия его защитников Гару вызывают слухи о волках-людоедах, демонах в облике зверей, ужасных древесных духах и многом другом. Даже если бы они знали правду, это сделало бы их не менее напуганными - просто есть некоторые старые места, куда смертным мужчинам и женщинам не следует идти. Язычники иногда немного больше осведомлены о том, что эти места являются священными для Земли и Ее созданий, но это не делает их более уверенными в подходе к этим местам. Единственное исключение - случайные деревни родичей, которым иногда разрешается находиться глубоко в самой лошине.

Одна из величайших угроз каэрнам Гару исходит от могущества Церкви. В наши дни обращение местных язычников является высшим приоритетом, но Церковь не возражает против ассимиляции одной или двух местных языческих традиций в процессе, если это помогает их прогрессу. Например, празднование Рождества практиковалось с V века, когда было решено, что размещение христианского праздника около или во время зимнего солнцестояния поможет привлечь язычников в Церковь.

Таким образом, миссионеры строят часовни на языческих святынях. Таким образом они надеются вытеснить и ассимилировать местную веру, сохраняя при этом видимость уважения к своим идеалам. А иногда эти языческие места находятся в пределах двора каэрна - в некоторых случаях даже самого каэрна. Гару обычно способны отражать любые попытки церковников, но иногда духовенство Истинной Веры или других сверхъестественных сил прибывает с миссией обращения. Результаты обычно плачевны для обеих сторон.

Жизнь хомиды

В эти времена хомиды растут суеверными и настороженными. В маленьких деревнях, где Гару предпочитают содержать своих родичей, часто можно встретить множество сказок о больших и ужасных волках, которые преследуют близлежащие леса. Неполный дом - например, вызванный тем, что родитель Гару бросил своего супруга, чтобы вырастить своего ребенка - в эти времена встречается реже и вызывает сплетни. А когда волки нападают на юношу, и он хоть как-то выживает...

Как и в наши дни, детей-хомидов обычно воспитывают их человеческие родители; те, у кого нет выживших родителей, часто помещаются в семьи роди-



чей. Для многих септов обычной практикой является преследование и нападение на своих рожденных людьми детей в надежде спровоцировать Первое превращение и заставить местных жителей догадываться о происхождении Гару. (В конце концов, если бы суеверные люди узнали, что определенные родословные действительно более склонны производить монстров, инквизиция пришла бы раньше.)

Есть и другие соображения по поводу рожденных людьми оборотней. Во-первых, деревушки и поселки Европы настолько малы, что большинство горожан знают каждого человека в радиусе пяти миль по имени. Даже в больших городах нет такого понимания, как добираться до работы. Если вы не путешествуете по профессии, например, разносчик, торговец и т.п., вы занимаетесь своим делом не дальше, чем в тридцати шагах от того места, где вы спите. Вот почему публичное осуждение так эффективно. Люди помнят, кого осуждали или составляли обнаженным по улицам за супружескую измену. Это одно из немногих различий в их жизни.

Это знакомство часто плохо отражается на хомиде Гару. Юноша с нарастающей Яростью может найти свои припадки гнева как основу для деревенских разговоров. Оборотней в форме Хомиды боятся и избегают, поскольку испуганный народ пытается избежать их хищных взглядов. Большинство крестьян умирают до 40 лет, но Гару практически невосприимчивы к разрушительным последствиям человеческих болезней и без труда доживают до сотого года (хотя, как всегда, многие Гару умирают от старости). Таким образом, даже если у Гару умеренный и низкий уровень Ярости, его превосходное здоровье может помечать его как «неправильного». Во многих смыслах честь и наследие того, что быть Гару, более остро воспринимается как проклятие в Темные века, когда разница между другом и незнакомцем намного больше.

Неудивительно, что после адаптации к шоку от превращения в оборотня большинство хомидов полностью принимают жизнь. После того, как ему пришлось проглотить гнилую пищу и дрожать в холодную зиму, становится опьяняющим глотать свежую сырую оленину и носить мех против холодных ветров. В результате хомиды Темных веков часто являются наиболее прогрессивно мыслящими Гару, но они также часто более лояльны к Нации Гару, чем самые дикие люпусы.

Множество люпусов

Волки в это время бродят почти по всей Европе, от Англии до Италии. Для их населения в целом очень мало угроз, за исключением холодных зим - и человека. В эти дни порода люпусов все еще довольно многочисленна, о чем свидетельствует процветающее состояние красных когтей. Даже Костегрызы и Стражи получают пользу от более здоровой популяции волчанки (хотя этот период знаменует собой начало постепенного отпадения Стражей от их волчьей стороны).

Волки этого времени совсем не сильно отличаются - некоторые, возможно, немного крупнее (часто благодаря вливанию крови Гару), но это все. Это застенчивые, эффективные охотники за стаей, которые стараются держаться подальше от людей. Конечно, есть несколько

ко областей, где Красные когти все еще поддерживают Владычество. Волки в этих областях, как правило, более агрессивны и менее терпимы к нарушителям - тем не менее, нападения волков на людей редки, а о неспровоцированных нападениях не слышно.

Европейские волки, как правило, питаются оленями, козами, лосями и домашним скотом. Если они движимы голодом, они также могут питаться грызунами и мелкой дичью, но предпочитают более крупную дичь. Волки, как правило, сосредоточены на севере, в основном в лесах, но их территории простираются на юг, вплоть до Италии и Сицилии. Волки Ближнего Востока чаще всего встречаются в пустынях Сирии, но там они действительно редки.

Большинство люпусов могут достичь своего Первого превращения, даже не увидев человека. Эти люпусы становятся, пожалуй, самыми любопытными и почтительными для Гару, поскольку каждый опыт за пределами мира четвероногих - новый. Их любопытство неизбежно заставляет их, даже детенышей Красных когтей, искать поселения человечества и чудеса, которые они там находят.

Именно здесь большинство люпусов получают свой первый тяжелый урок о человечестве.

Люди ненавидят и боятся волков. Вековые рассказы о хищниках-людоедах настроили их против волков, и

многие звероловы с удовольствием используют волчью кожу. Многие люпусы изучают свои первые обрывки человеческого языка только для того, чтобы слышать ужасные истории о дьяволе в образе волка или хвататься, что убивают волков везде и всегда. У других люпусов есть воспоминания о товарищах по стае, убитых людьми, и они начинают понимать идею мести.

Не помогает и то, что суеверные люди плохо реагируют на люпусов в человеческом обличье. Идти голым в деревню и широко улыбаться не вызывает той дружеской реакции, на которую может надеяться люпус. В лучшем случае к ним относятся со страхом и избегают; в худшем случае на них нападают или изгоняют из города как сумасшедших. Что будет дальше, зависит от конкретного оборотня. Некоторые развивают стойкое презрение или ненависть к людям и начинают сочувствовать словам Когтей. Другие решают, что им нужно узнать больше, и начинают узнавать все, что могут, о человечестве, чтобы понять странных существ. Но наиболее типичная реакция - «никогда больше». Большинство люпусов решают, что человеческому обществу нечего им предложить; они несут лишь небольшую обиду, но довольствуются тем, что прожив остаток своих дней, никогда не сталкиваясь с другим человеком.

Среди большинства септов Гару участь люпусов - это просто «заслуженный гражданин». К ним не относятся с большим уважением или почтением, чем к хомидам; они просто равны. Фактически, в районах с сильными популяциями волков половина или более гару септа может быть рождена от волков, а не от людей. Это вызывает относительно небольшое трение; в конце концов, в дебрях темной средневековой Европы даже люди, рожденные от человека, понимают что-то от дикого ума.

Тяжелое положение метисов

В наши дни метисов мало и они редки - поскольку Гару далеки от смерти, племена видят меньше причин терпеть детей стыда. Большинство детенышей метисов погибают при рождении, как правило, в результате воздействия. Конечно, иногда сострадание все еще берет верх, особенно среди Фурий, Костегрызов и Детей Гайи, но шансы найти метиса среди Фианна или Красных когтей практически равны нулю.

Вырастить метисом вдвойне сложно в сеттинге Темных веков. В Серебряных хрониках почти нет рассказов о героях-метисах, и есть много людей и волков, которые обеспечат следующее поколение Гару. Большинство оборотней просто не понимают, почему метис должен иметь право на жизнь, особенно когда он ест пищу, которую в противном случае мог бы получить любимый родич. Без общей концепции гражданских прав у метиса даже нет причин ожидать справедливого обращения. Они - уроды, они - продукт греха, от их помощи пострадает только самый либеральный и сострадательный септ.

В результате в это время самооценка среднего метиса крайне низка. У них нет реальных образцов для подражания, и у них нет причин ожидать гостеприимства, если они отклонятся от септа - на самом деле, в человеческом обществе к ним относились бы так же плохо (где уродства часто считаются «злой удачей» или

Первобытный ужас

Игроков, привыкших выпотрошить кого угодно и позволить Завесе замести следы, ждет грубый сюрприз в игре **Оборотни: Темные века**. В средневековье Первобытный ужас не так силен. Наука не заявляла людям, что монстров не существует; никто не пресытился жизнью, чтобы стать измученным и циничным. Большинство людей твердо верят в оборотней, и Гару пока не видят причин исправлять их мнение. Да, может быть неудобно, когда крестьянские рассказы доходят до ушей вампира, а ответ - серия набегов на местный септ и их родичей - но это достаточно редкое явление. Народ, который, скорее всего, знает об уязвимости Гару к серебру, почти всегда слишком боек, чтобы иметь что-нибудь поблизости, не говоря уже о том, чтобы его можно было превратить в оружие - так чего же бояться людей? Если они помнят, значит в курсе; может, в следующий раз они не будут так нагло бродить по лесу.

По большей части, средневековые люди не получают никаких бонусов по таблице Первобытного ужаса - у них нет причин быть смелее, потому что они знают, что существуют чудовищные людоеды, меняющие форму. Однако результаты, указывающие на неверие, должны быть заменены яростью берсерка или безусловным кошмаром. Несчастный наблюдатель, вероятно, вспомнит, что произошло, и вполне может рассказать своей семье и соседям истории о своей встрече с «дьяволом». С другой стороны, он может просто держать язык за зубами - иногда ему просто не нужно привлекать внимание к себе и тому, что он знает. Никогда нельзя сказать, в результате предпримут люди.



«знаками дьявола»). Или общество волков (где только сильнейшие имеют право бежать со стаей). Даже в этом случае, будучи самыми бедными и забитыми оборотнями, они часто могут совершать великие дела, признанные или нет. В конце концов, им нечего терять.

Другие перевертыши

Европа - не гостеприимное место для других представителей племен перевертышей. Как одна из главных цитаделей Гару, она была почти полностью очищена от врагов-оборотней. Как гласит легенда, раньше среди европейских львов были Симбы - но если бы это было правдой, то уж точно не было бы ни одного из львов-оборотней, присутствовавших в XII и XIII веках. Гурали сильно пострадали в Войне Ярости, и было бы удивительно, если бы во всей Европе бодрствовали хотя бы пятеро. Даже Ананиси избегают европейских городов, полностью осознавая, что между вампирами и оборотнями такая территория не стоит беспокойства. Лишь немногие оборотниперевертыши упорно держатся в Европе - и они в основном справляются с этим, сохраняя очень и очень низкую активность. Во многих случаях Гару были бы удивлены, если бы узнали, что эти другие расы вообще существуют...

Кораксы

Из всех оборотней Кораксы меньше всего пострадали в Войне Ярости. У Ворона и его детей были свои тайные союзники среди племен, и они были могущественными: Теневые владыки, которые всегда уважали Ворона и его закон о падении; Костегрызы, которые никогда полностью не обра-

щались против своих собратьев-падальщиков; и, как ни странно, Фенриры, почитающий Кораксов как братьев на поле боя. Таким образом, многие Кораксы избежали участи многих других.

В XII веке кораксы рассеяны в основном по Британским островам и Скандинавии, но встречаются почти во всех частях Европы. Некоторые из них поддерживают тайные союзы с различными септами Гару (особенно с Фенрирами) и первыми поднимают тревогу, когда начинает появляться новое гнездо тварей Вирма.

И если они видят какие-либо признаки других племен перевертышей, они не рассказывают сказки своим союзникам Гару. Одной Войны Ярости было достаточно.

Цейликан

В дикой местности, в деревне и в городе танцуют кошки-феи. Волки-оборотни, возможно, забыли, что цейликан когда-либо существовали, но цейликан помнят все. Они обвиняют волков-оборотней в том, что они лишили их права по рождению, загнали их в подполье, даже за то, что они убили последнего из европейских львов и заставили их размножаться с простыми дикими кошками. Они обвиняют оборотней в грехах, реальных и воображаемых - но такова природа истинной обиды.

Когда появляются цейликан, они делают это только после того, как убедятся (с помощью непревзойденных уловок шпионажа и гадания), что в этом районе нет Гару. Потом они танцуют. Подобно дворам фей, с которыми они вступают в союз, они суеются по болотам и пустошам, лесам и деревням,

и пожалей любого смертного, который попадетсЯ им на глаза. Подобно феям, чья кровь якобы течет в жилах цейликан, эти кошки-оборотни - подвижные существа, чья первая забота - развлечение. У Гайи, очевидно, нет никаких проблем, и есть удовольствия, которые можно получить - так почему бы не побаловать себя? В конце концов, рассуждают они, после ужасных преследований, которым они подверглись, это меньшее, чем они заслуживают.

В конце концов, однако, цейликан суждено еще больше страдать. Жестокие игры, в которые они играют со смертными сердцами, и их открытое празднование свободы привлекают внимание не Гару, а Инквизиции. Преданные своими бывшими союзниками-феями и брошенные в костры вместе с «ведьмами», «дьяволопоклонниками» и редким вампиром, цейликан теряют почти все. В конечном счете их низводят те самые существа, которых они поймали в своих играх в кошки-мышки с феями, - люди.

Но до тех пор они танцуют.

Раткины

Вынужденные так давно прятаться в городах, Раткины все еще прячутся везде, где собирается человек. Так давно они потеряли тысячи своих людей в Войне Ярости, но этого было недостаточно, чтобы искалечить их. Не крыс-оборотней.

Раткины - это самый скрытый секрет среди племен перевертышей. Насколько известно Гару, они давно умерли до последней крысы. Насколько известно крестьянам, никогда не было крысы, которая могла бы носить людской облик. Насколько известно вампирам, есть только они и Стражи в городах. Они все еще дураки.

Единственный намек на существование крыс-оборотней - это случайные кошмарные крестьянские сказки - рассказы об умных крысах, которые осторожно выбирают своих жертв и пожирают их до костей, или о крысах, столь жестоких, что они убивают и кошек, и собак. Некоторые говорят, что когда-то был епископ, который копил зерно и сжигал бедняков, просивших у него еды, но крысы пришли и съели его, каждый кусок. Никогда не упоминалось, что крысы могли ходить в человеческой коже или убивать в виде чудовищных крыс.

Со стороны Раткинов это очень умышленно. Крысам-оборотням пока нет дела с внешним миром. На данный момент их главная цель - разнюхаться, увеличивать свою численность по сравнению с тем, чем они были до Войны Ярости. Только Кораксы (которые наблюдают за всем) говорят между собой о Раткинах и обмениваются сплетнями о болезнях, завариваемых в чумных котлах, и о страшных проклятиях, произнесенных слепыми провидцами крыс. Это знание остается только у детей Ворона; ибо, по их мнению, если сказать другим, что Раткины все еще существуют, то дети Крысы подвергнутся еще одной чистке. Лучше промолчать, чем позволить совершить еще одну бойню избранных Гайи.

Раткины не будут поднимать руку какое-то время, хотя оставят один подарок своим врагам в 14 веке. Никто не может сказать, нанесут ли они серьезный удар по уничтожению человечества или из простой злобы, но ущерб, который они нанесут, не

имеет себе равных - от четверти до половины населения Европы, около 75 миллионов человек, умрут от черной чумы. И для сияющих глаз Раткинов это просто прелюдия грядущего Апокалипсиса.

Государства

Обширная дикая природа Европы настолько разнообразна, насколько это возможно; на континенте не хватает только джунглей и пустынь. (А если вам нужны пустыни, то недалеко до Святой Земли...) На его северной оконечности находятся замерзшие фьорды Скандинавии и окутанные туманом Британские острова; к югу - мягкое побережье Средиземного моря. Фактически, у Европы много береговых линий для своего размера; европейское побережье от Норвегии до Греции на самом деле тянется длиннее, чем все побережье Африки. Многочисленные горные хребты пересекают континент, самые впечатляющие из которых составляют альпийскую горную систему. Население еще не коснулось определенных областей континента - достаточно места для Гару.

Погода в Европе радикально меняется от места к месту. Некоторые районы на побережье Средиземного моря остаются теплыми с декабря по июль; И наоборот, Россия и Восточная Европа могут пострадать от безжалостной зимы и жаркого лета. Неудивительно, что Фенрир из Скандинавии и Теневые владыки Карпат столь же вспыльчивы и стремятся к выживанию, как и они, несмотря на то, что они проходят испытания зимой.

Также есть множество игр для начинающего оборотня. Олени процветают на севере, и в густых лесах Центральной Европы их много. Даже районы прерий способствуют появлению здоровых запасов оленей, хотя местные популяции животных часто нарушаются из-за вторжения в человеческие поселения. Единственные хищники, которые действительно могут составить конкуренцию европейским волчьим стадам, - это бурые медведи, хотя есть и более мелкие соперники, такие как лисы, куницы и европейские рыси.

Это не рай, но, безусловно, прекрасная земля для гару. Так и было бы, если не твари Вирма и скверна, которая разрастается в растущих городах...

Города

Хотя города средневековья еще не стали кошмарными гнездами Вивер, которыми они со временем стали, они вряд ли могут быть гостеприимными местами для большинства Гару. Они воняют человеческими отходами (канализационные системы не являются широко распространенным нововведением), неизбежно воспаляются, неизбежно загрязняют любые реки или ручьи, которые могут протекать через них, и наполнены людьми, которые не так веселы и общительны.

Мало кому из оборотней удастся поддерживать человеческую жизнь в городе, и даже немногие из них этого хотят. Когда их Ярость высока, они выделяются как звериные хищники, и людям легко почувствовать волков среди них (даже если они не узнают в оборотнях, кем он является). Большинству людей приходится много работать от восхода до заката, чтобы поддерживать то скудное имущество, которое у них есть, а у Гару нет такого времени.

Умбральный пейзаж средневекового города довольно открыт; большинство зданий вообще не видны в Пенум-



бре, за исключением тех, в которых много веры, таких как церкви или очень старые постройки, например, в Риме. Духи Вивер присутствуют в некоторой силе, возможно, достаточной, чтобы расстроить большинство сельских Гару, но вряд ли они представляют собой вездесущую угрозу, которую они представляют в Последние Дни.

Комендантский час строго соблюдается в темном средневековом мире: обычно около девяти часов вечера звонит колокол, городские ворота закрываются, и часы начинают беспокоить любого, кто движется в этот нечестивый час. Конечно, есть города без комендантского часа, но они часто кишат ворами и преступниками, которые находят возможности в ночной свободе.

Учитывая все обстоятельства, неудивительно, что большинство Гару предпочитают жить в септе, а не в человеческом поселении. В протекторате оборотней обычно много дичи, и объяснений здесь просто меньше. Многие Гару держат своих людей в маленьких деревушках недалеко от границ двора; эти глухие деревни часто очень тревожат путешественника или миссионера, который прибывает в такое место. Горожане обычно являются клановыми семьями и подозрительными до ошибки после нескольких поколений изоляции, и невозможно сказать, во что они верят или насколько они знают своих родственников-оборотней. Посетители могут почувствовать, что наткнулись на гнездо язычников (что может быть правдой), ведьм или чего-то еще хуже - и в зависимости от того, сколько шума они поднимают по этому поводу, они могут никогда не уйти, чтобы сообщить другим.

Люди

Крестьянство

Неудивительно, что бедных намного больше, чем богатых. Подавляющее большинство людей в мире темного средневековья - крестьяне, которые бесконечно трудятся, чтобы поддерживать жизнь общества. Многие из них - крепостные, полусвободные фермеры, привязанные к рабочим землям, которыми они не владеют. Они должны заплатить своему господину, чтобы использовать его печи для выпечки хлеба или использовать его мельницу для измельчения зерна. Жалкое дело, но лучше, чем быть рабом или безземельным бедняком.

Большинство крестьян - очень религиозный, крайне необразованный и крайне суеверный народ. Тем не менее, они слишком хорошо знают опасность ночи и остаются у очага в самые темные вечера. Хотя они могут быть источником опасности для неосторожных Гару или родичей, они также иногда хранят старую мудрость, такую как лекарственные травы и методы предотвращения сглаза. Крестьяне города - это сплоченная группа, склонная к сплетням и разговорам. Если один из горожан пропадает каждую ночь в полнолуние, остальная часть города наверняка узнает об этом и подробно обсудит это в своих лачугах. Так начинается инквизиция...

Дворянство

В сказках часто фигурируют принцы или принцессы просто потому, что благородство было таким идеалом для обычного человека. Дело не в том, что дворянство считалось лучшими людьми - многие крестьяне совершенно не питают иллюзий на этот

счет. Но знать - это те, у кого есть богатство, земля и домашний скот - по большей части они могут делать то, что они хотят, а не то, что им приказывают.

Не все аристократы Средневековья - такие щегольские пижоны, которых некоторые ожидают. В конце концов, долг лорда - вести своих людей в битву, и поэтому большинство дворян хорошо обучены военному искусству. Ожидается, что они будут яростными воинами за Христа и часто ищут сражений, чтобы проявить себя, прежде чем вернуться, чтобы править своими владениями. Поэтому неудивительно, что крестовые походы были так популярны среди знати - это был шанс показать себя королю и сразу заработать место на Небесах! Иногда Гару тоже может почувствовать укол благородной гордости; немногие дворяне могут позволить себе распространять слухи о волках-убийцах в своих владениях.

Хотя многие племена пытаются причислить родичей к знати, немногие оборотни сами имеют благородный ранг. Персонал замка должен всегда знать, где находятся лорд и леди, иначе пойдут разговоры. Только праздные оставляют управление имением в руках своих слуг! Лорд не может быть одиноким даже во время соколиной охоты (и особенно во время опасной охоты на кабана). Возможно, дворянка может быть заперта в замке весь день (а они часто так и были), но это жизнь вампира, а не Гару.

И это последняя проблема, которую так много Гару находят в дворцах знати. Вампиры той эпохи тянутся к благородным сословиям, к власти, которой они обладают. Для большинства Гару лучше жить свободно в дикой природе, чем запереться в каменных стенах и ждать, пока вампиры обнаружат вас на своей игровой площадке. Только Серебряные клыки не согласны - и никому не позволено сказать им иное.

Духовенство

Многие утверждают, что настоящая власть находится не у руках знати, но церкви, которая ими руководит. И во многом это совершенно верно. Даже перед лицом внутренней скверны, которая поражает католическую церковь от храма к храму, в средневековой Европе до сих пор нет организации, которая могла бы сравниться с церковью в том, что касается организации, образования или власти. Средневековое духовенство имеет доступ к одной вещи, которой мало кто умеет - письму. Духовенство учат читать и писать, и это дает им большое преимущество. Однако это только половина дела.

На данный момент Церковь буквально является центром жизни большинства европейцев. Новорожденных младенцев необходимо крестить, иначе их душа окажется в опасности. Мертвых нужно хоронить на освященной земле, иначе их души окажутся в опасности. От начала до конца Церковь имеет влияние на людей, граничащее с абсолютным. Большинство средневековых людей никогда не сказали бы: «Я верю в Бога». Это было бы ересью, поскольку они знают, что Бог существует, и не нуждаются в их вере для этого.

Церковь этого времени очень динамична. Она обновляется, становится сильнее, чем когда-либо прежде. С этим обновлением приходит уверенность, а с уверенностью приходит высокомерие. В различных аббатствах, монастырях, часовнях и соборах континента есть место как для доброжелательных, так и для коррумпированных. В целом, Церковь - это че-



ловечество, и, как человечество, ей удастся одновременно быть дьяволом и ангелом.

Тем не менее, католическая религия плохо сочетается с космологией Гару, и это приводит к почти бесчисленным конфликтам. Не помогает то, что самих оборотней и самый центр их веры осуждают как «от дьявола». Большинство оборотней рассматривают Церковь как инструмент Вивер или того хуже, и не обращают на нее внимания. Многие Гару из числа Фианна, Фенриров и Черных фурий имеют целые регионы их родичей, которые сохраняют старые обычаи, в лучшем случае на словах служа Церкви. С другой стороны, некоторые оборотни видят в Церкви полезный инструмент. Дети Гайи хотят излечить церковь от ее массового разложения изнутри, и Стражи заинтересованы в ее применении в качестве огромной, управляемой людьми организационной силы. Им интересно, каков был бы результат, если бы все люди могли работать вместе таким образом, без пятен предрассудков или ксенофобии.

Изгой

Хотя они и не являются общепризнанным социальным классом как таковым, все же есть люди, которые не вписываются ни в одну из вышеупомянутых категорий и, вероятно, могут ожидать грубого обращения, куда бы они ни пошли. Эти люди могут быть изгоями из-за предрассудков (как в случае со многими евреями в средневековой Европе), из-за прагматизма (в случае прокаженных или лунатиков) или просто из-за суеверий. Невозможно разделить на категории отверженных (поскольку они происходят из очень разных слоев общества), но стоит подчеркнуть, что это болезненное бремя. В мире, где люди ожидают видеть одни и те же лица каждый день своей жизни, не стоит быть разными. Во многих местах «граждане второго сорта» вообще имеют очень мало прав, и некому защищать их, когда общественное мнение движется против них - или просто ищет козла отпущения.

[Конечно, это всего лишь очень, очень краткая версия того, на что похожа жизнь людей в этой обстановке. Рассказчикам, больше интересующимся повседневными деталями жизни темного средневековья, вероятно, стоит взглянуть на Три столпа, где содержится гораздо больше информации о нюансах крестьянской, церковной и дворянской жизни.]

Родичи

Независимо от того, избрала ли их судьба, чтобы они были устроенными товарищами, братьями в битве или странствующими бардами, Родичи так же необходимы оборотням в Темные века, как и в наше время, а может быть, даже в большей степени. Они товарищи, невосприимчивые к Первобытному ужасу, единственные смертные, которые могут вынести вид Гару во власти ярости. Родичи по-прежнему численно превосходят своих родственников-оборотней примерно в 10 раз. Число волков гораздо больше, чем в более поздние века, возможно, на 30%, особенно в таких диких областях, как Шотландское нагорье, Кавказские горы и обширные леса Священной Римской империи.

Почему родичи так важны? Одна из причин связана с географией населения. В средние века большинство людей жили в изолированных деревнях и деревнях; скорее всего, они проведут всю свою жизнь в одном месте. Даже если бы оборотни смотрели на более городские районы, города немногочисленны

и расположены далеко друг от друга и относительно крошечные по сравнению с современными стандартами. Париж с населением более 50 000 человек - самый большой город во всей Европе; В Лондоне в настоящее время едва ли более 20 000 человек. Таким образом, у Гару нет иного выбора, кроме как поддерживать свои сильные связи с родней, чтобы племена не истощились и не вымерли. Среди знати во многих племенах обычны браки по договоренности. Это основная тактика для защиты земель и собственности, сохранения богатой территории в руках оборотней.

Вторая причина - Первобытный ужас. Большинство средневековых крестьян вообще не сопротивлялись виду оборотня Криноса; они молятся о спасении, впадают в припадок или сойдут с ума. Несколько свидетелей 20-го века могут оказать сопротивление Первобытному ужасу, ссылаясь на законы разума, но не на крепостных 12-го века.

Людским родичам, возможно, повезло больше, чем большинству других смертных, у которых средняя продолжительность жизни немногим более 40 лет. Благодаря крови оборотня они лучше сопротивляются болезням и инфекциям. У них также есть доступ к лучшему питанию, чем у многих людей; даже если родич хомиды ест мясо только один или два раза в месяц, собирая остатки у своих родственников Гару, это все равно чаще, чем у большинства смертных. Волчья родня также, как правило, немного крупнее и выносливее, чем средний волк.

Возможно, больше, чем в современном мире, родичи Темных веков имеют четкое представление о своем месте. В то время как родичи 20-го века иногда ворчат о том, что они второсортные граждане, такое отношение встречается реже в 13-м веке. Смертное общество того времени вращается вокруг понимания классов и привилегий; Если положение в жизни - быть слугой, служанкой или копыеносцем оборотня, то пусть так и будет. Конечно, для волков звание и статус - неотъемлемая часть жизни. Стая существует в ранге от альфы до омеги; это так просто.

Однако это не значит, что несколько гнилых яблок не гниют в саду. Хотя идея оборотней широко распространена, Гару намеренно скрывают свое истинное происхождение тайной, в некоторых случаях даже от своей собственной родни. Родичи могут оказаться в худшей ситуации, изгнанными из общества за свое проклятое происхождение. Гнев и ревность служат для Вирма легкими путями, и время от времени родич может пасть. Когда это происходит, это может привести к неприятностям, потому что внезапно местная церковь может начать проповедовать о том, как использовать серебро против лесных волков...

Гару не следует сбрасывать со счетов потенциальную светскую власть, которой могут обладать родичи. Человеческие родичи в церковной иерархии или знати могут иметь огромное влияние на приобретение земли и богатства. Предполагая, что они осведомлены о потребностях оборотней, они могут обеспечить защиту священных земель или сдерживать страх и гнев Церкви. Это немалый подвиг в то время, когда так господствуют суеверия и вера.

В следующем материале рассказывается о местонахождении и деятельности родичей из племен. Рассказчики могут захотеть переместить определенных родичей в разные места в зависимости от историй персонажей и взятых деталей биографии.



Черные фурии

Большинство представителей рода Фурий в это время проживают в Греции, Малой Азии и других балканских регионах, которые представляют собой странную смесь византийских, турецких, мадьярских и кочевых традиций. Некоторые из родичей-мужчин Фурий связываются с другими племенами, такими как Дети Гайи, но большинство остаются рядом со своими сестрами-оборотнями, матерями и товарищами, чтобы увеличить свою численность. Женщины-родичи часто работают фермерами, мирскими целительницами или даже (очень редко) монахинями в Православной церкви. Как и их матери, они трудятся над тем, чтобы женщины были защищены, а земли оставались чистыми от скверны и порчи.

Костегрызы

Большинство родичей Костегрызов часто бывают в городах, среди которых наиболее популярны Париж, Флоренция и Лондон. Некоторые из этих родичей находят себе ниши в медленно растущих университетах или в растущем среднем классе, и, возможно, удивительно, что многие из них грамотны. В отличие от более поздних времен, быть нищим не постыдно; В каком-то смысле Темные века на самом деле приятны для родни Костегрызов. Известно, что вместе со своими союзниками-оборотнями они путешествуют с Фенрирами и открывают новые города для исследования.

Дети Гайи

Родня этого племени, возможно, больше, чем любая другая, часто стремится служить в Церкви. Ходят слухи, что родители Дети Гайи частично несут ответственность за Божье перемирие, ограничиваю-

щее ведение боевых действий определенными днями недели, что не является популярным мнением среди Гару некоторых других племен. Однако растущая жадность и коррупция Церкви расстраивают и огорчают Детей Гайи и их родичей. Многие хотят начать исследование Востока, надеясь найти более плодородную почву для своих посланий мира и надежды.

Фенриры

Родичи этого племени - одни из самых распространенных из всех. Кровь Фенрира течет по человеческим и волчьим венам по Скандинавии, некоторым частям Англии и в сердце Священной Римской Империи. Фенриры ожидают от своих родичей такой же силы и храбрости, как и от самих себя, поэтому большинство человеческих родичей - отважные воины и моряки. Тем не менее, есть некоторые, кто может сочинить сагу не хуже любого Фианна. Волчьи родичи также сильны и свирепы.

Фианна

Ирландия, Шотландия, Уэльс и Британия - родина для многих Фианны Кинфолк. Это плодотворное племя, и немногим из его оборотней приходится далеко искать верных родичей. Некоторые из них - барды, поэты и художники; более того, племя также заявляет, что некоторые люди, затронутые феями или коснувшиеся фей, являются Кинами. Волки с кровью Фианны до сих пор бродят по диким болотам и спят на скалистых холмах своих родных островов. Как и в случае с Детями Гайи, связь между Фианна и их родичами из людей и волков сильна. Многие из родичей также сражаются бок о бок с оборотнями в кровавых пограничных столкновениях и отдают свои жизни за это дело.

Красные когти

Родичи Красных когтей распространились по большей части известного мира, населяя части Кавказских гор, Центральной Европы, Британских островов, России и Скандинавии. Течение человеческого времени и событий мало что значит для этих волков, за исключением случаев, когда на их территории угрожают вторжения смертных. Некоторые встречали дикарей с лошадьми и оружием, уничтожающими все на своем пути, и волки в ужасе бежали. Другие родичи Красных когтей с радостью присоединяются к своим собратьям-оборотням, чтобы нанести ответный удар людям и их поселениям.

Теневые владыки

Большинство родичей Теневых владык живут в Восточной и Центральной Европе, поскольку их не часто приветствуют на землях других племен. Многие из человеческих родичей ищут власти и богатства через политические браки, манипуляции в стенах Церкви и открытую войну. Некоторые волчьи родичи предоставили убежище Красным когтям, спасающимся от монголов, возможно, добросовестно, но более вероятно, по указанию старейшин Теневых владык. Как и в наше время, эти родичи следуют указаниям Гару, с радостью жертвуя собой ради улучшения племени.

Безмолвные странники

Даже как их родственники Гару, родичи Безмолвных странников путешествовали и селились по Святой Земле, Северной Африке и Испании. Многие из них купцы, целители и ученые; некоторые обладают знаниями мистического искусства. Некоторые всегда беспокойные родичи Странников искали проход в далекие страны Англии и Франции.

Серебряные клыки

С захватом английской территории за последние сто лет Серебряные Клыки смешали лучшую саксонскую кровь с кровью своей родни. Нормандия также остается важным регионом для представителей этого племени. Тем не менее, Россия - это оплот Серебряных клыков, где проживают их самые чистые родословные. Многочисленные смерти, которые придут в Киев от мечей монголов и Новгород от тевтонских рыцарей, будут ужасным ударом. Среди родни Серебряных клыков, как и следовало ожидать, есть дворяне, влиятельные клерики и самые большие и сильные волки с серебряным мехом. Племя начинает становиться немного изолированным, хотя разветвления этого инбридинга не будут очевидны в течение нескольких лет.

Стражи

В растущих городах находится множество родичей Стражей Людей. Волчьи родичи этого племени становятся редкими. Человеческие родичи часто занимаются наукой или бизнесом; многие из них принадлежат к медленно растущему среднему классу торговцев и ремесленников. Италия - рассадник активности этого племени, с некоторым возобновлением торговли с Востоком, финансовым успехом городов-государств и основанием великих университетов в Салерно и Болонье. Племя поощряет своих родичей участвовать во всех этих действиях, которые способствуют развитию человеческого любопытства и научного прогресса.

Британские острова

Обзор

Британские острова - земля тысячи лиц и столько же настроений, от зеленых и приятных пастбищ до туманных болот и продуваемых ветрами пустошей. Острова были заселены с момента последнего отступления великих ледниковых щитов. Безымянные и забытые цивилизации процветали и падали, оставляя лишь загадочные каменные круги и гробницы, свидетельствующие о своем уходе. И вот уже более тысячи лет Гару зовет Британию своим домом.

Мир этих жителей Британских островов за последние несколько лет стал меньше. Человеческое население распространяется по земле, порождая конфликты везде, где они встречаются. Для племен Гару, которые только-только установили неустойчивое равновесие, могущественные Серебряные Клыки и их хищные Сородичи прибыли, чтобы всколыхнуть чашу. Деревни и поля заменяют древние леса. Топор, плуг и крест оскверняют священные каэрны и долины фей. Старые союзники оборотней, Справедливый Народ, покидают этот мир, мир, где друзья с каждым годом нужны все больше.

В 20-м веке некоторые Гару оплакивают мир, который они едва ли могут постичь, кроме как в сказках, мире, где духовное и магическое все еще были сильны. Здесь, в конце 12 века, этот мир ускользает, и даже самые дальновидные воины Гайи не подозревают, как далеко они могут упасть.

Англия

Из всех королевств на Британских островах Англия претерпела беспрецедентные и радикальные изменения в прошлом тысячелетии, переживая вторжения волну за волной. Самое большое британское королевство, Англия, также владеет значительной территорией на континенте. Ее дворяне теперь смотрят голодными глазами на остальные острова.

Земля

Королевство приличных размеров по европейским стандартам, лик Англии значительно меняется от графства к графству. Юго-восток Англии состоит из невысоких известняковых и меловых холмов, известных как скрапленды, окруженных низкими болотами и песчаными пустошами на восточных берегах. Именно в этом плодородном и стратегическом месте находятся Лондон и Кентерберы, два из трех самых мощных английских населенных пунктов. Лондон с более чем 20 000 душами по большинству стандартов является быстро развивающимся мегаполисом. Кентерберы - резиденция самого высокого архиепископства в Англии; во многих отношениях архиепископ Кентерберийский почти так же могущественен, как и сам король.

На юго-западе находится Корнуолл, длинный изрезанный полуостров с холмами, лесными заповедниками и коварными болотами; здесь корнский, кельтский язык, встречается чаще, чем английский. Эта полоса побережья такая же дикая и изолированная, как почти любой регион на суше.

Усадьба, село и владение

Основная единица английской феодальной экономики - поместье, большое поместье с обильными полями, небольшая деревня и дворянская усадьба. Поля разделены на полосы и участки, причем различные крестьяне обрабатывают от половины до двух третей для собственного использования и около одной трети или половины, называемых владениями, для исключительного богатства знати. Культуры различаются, но обычно включают овес, пшеницу и рожь. Крестьяне и дворяне одинаково разделяют плоды и бедствия этого труда. Незначительная порча или несвоевременный град могут в одночасье разрушить процветание поместья.

В деревне, примыкающей к усадьбе, обычно проживает от четырех до восьми крестьянских семей, деревенский священник, а также, возможно, амбары и мельница. В большинстве деревень есть свои церкви, а в некоторых - кузнецы и другие ремесленники. Ограждение на земле - продукт более поздних веков, и часто домашний скот живет внутри и среди сельских жителей или, возможно, пасется в близлежащих лесах и полях. У зажиточных поместий могло быть несколько пристроенных деревень и, возможно, до сотни семей. В этих случаях лорд имеет основное жилище и оставляет управление деревнями своему бэйлифу, человеку, который обычно умеет читать и писать и который часто сам является сыном крестьянина. Бэйлиф также координирует работу поместья и снабжение поместья. В каждой деревне также есть староста, всегда крестьянин-фермер, который выполняет роль бригадира или старшего для других фермеров. Староста ведет бухгалтерию в деревне, работая с управляющим поместья. Новые старосты вступают в должность в Михайлов день, 29 сентября, в первый день сельскохозяйственного года.

Усадьба обычно стоит на холме над деревней и может сильно различаться по размеру. Некоторые из них представляют собой большие крепости, а не простые дома, но большинство из них имеют общую планировку главного зала и около акра земли, называемой курией, за стеной из камня или дерева. Вокруг зала и курии находятся несколько хозяйственных построек, в том числе кухня и пекарня, зернохранилища и молочная. В большинстве поместий есть травяные и огородные сады, сады и овчарни; в некоторых также есть голубятни, псарни, пасеки и рвы. Одним из самых важных лиц в поместье является управляющий или сенешаль, всегда рыцарь, обычно грамотный и зрелый по годам. Этот джентльмен - своего рода глава всех рабочих поместья, и ожидается, что он будет верен лорду и его семье и заслуживает доверия.

Рассказчикам может быть интересно организовать хронику Оборотни: Темные века вокруг поместья людей, в котором члены стаи занимают определенные посты в феодальной системе, а также позиции в септе. Большое поместье также может предоставить возможности для ссор и случайных интриг.

На севере находится великий Мидлендс, отмеченный холмами, густыми лесами и плодородными долинами. Здесь, как и на юго-востоке, обычным языком является английский; только дворяне говорят на придворном французском языке, и многие из них выучили и родной язык. Пеннинские горы разделяют равнины Северной Англии. Йорк, английская столица Севера, находится среди восточных долин. Земли между Йоркширом и слабо обозначенной шотландской границей представляют собой обширные вересковые пустоши, редко населенные деревнями и монастырями.

После многих тысяч лет пребывания людей в Англии осталось очень мало мест, которые можно было бы по праву назвать «дикими». Запутанный лес может скрыть фундамент деревушки, пораженной чумой или опустошенной норманнскими захватчиками. Но зеленая и приятная земля становится более устойчивой и однородной с каждым изменением времен года.

Политика

История Англии - это история вторжений. В древности Фианна и их кельтские родственники пересекли море из Иберии. Затем пришли римляне, которые строили дороги и изо всех сил старались превратить бриттов в римских граждан. Затем римляне ушли, оставив умиротворенных бриттов, готовых к волнам германских захватчиков. Загнав бриттов на крайний север и запад, саксы, англ и юты разделили южную и восточную части острова на семь королевств. Полвека спустя пришли северяне, которые после разграбления городов и аббатств нашли землю по своему вкусу. Эти викинги и Фенриры заселили земли, которые их саксонские кузены украли столетия назад. Но саксы были полны решимости не допустить легкого урегулирования.

Едва закончилась борьба за Англию, как корабли нового захватчика коснулись ее берегов. С кровью викингов в его жилах, Вильгельм Завоеватель привел своих норманнов в Англию, насаждая феодализм и опустошая всех, кто не сдавался. Только сейчас, спустя поколения после Завоевания, грань между завоевателем и побежденным начала стираться, так что и норманы, и саксонцы становятся англичанами.

Запу Англии

У Потомков Фенрира больше английских каэрнов, чем у любого другого племени. Потомки делятся на две ветви: германскую и скандинавскую. Последние находятся в старом Данелаге, на севере и востоке страны, где поселились северяне; как правило, они даже более жестокие, чем саксонские потомки (если такое вообще можно было представить). Путешествие по Нортумбрии - опасное дело, особенно для вампиров, так как стаи охотников свободно охотятся на болота.

Фианна чаще встречается на юго-западе, ревниво охраняя каэрны в Корнуолле. Но не создается впечатление, что племя Оленя было изгнано из Англии. Мидлендс - это своего рода плавильный котел, в котором Фианна и Потомки чередуются, казалось бы, наугад.



Дом Зимнего Снега, Серебряные клыки, прибывшие с норманскими завоевателями, имеют все самое лучшее. К ним отошли более сильные каэрны, лучшие земли и высшие родичи. Второй дом, Свирепый вой, был основан после Завоевания; хотя и не столь могущественны, они делают себе имя, подавляя восстания в беспокойных районах на западе и севере.

В Англии разбросаны другие племена. Небольшой септ Стражей Людей процветает в Лондоне, и они надеются вскоре основать еще один септ в Йорке. Оба города являются домом для стай Костегрызов, хотя жизнь в управляемом Потомками Йорке ненадежна. И, конечно же, Танцоры черной спирали устроили свои грязные логовища по всему острову.

Послушайте любую историю об Англии, и вы услышите, как Гару хвастаются своей славной семьей. Фианна заявляет, что король Артур был их чемпионом в войне против Потомков Фенрира, а Потомки - граф Король Альфред Великий как один из их лучших родичей, окруженный его хускарлами Гару. Потомки в Нортумбрии до сих пор чтят место упокоения своего родича, Харальда Хардрада. И, конечно же, Серебряные Клыки с гордостью хранят память о Вильгельме Завоевателе. Это правда? Возможно - в конце концов, Гару всегда считали своих родичей лучшими. Что несомненно, так это то, что Гару держатся рядом со своими родичами, как сейчас, так и в прошлом, поскольку неистовые рыцари и бэйлифы в равной степени научились за большие деньги.

Другие

Фей

Прекрасный народ появляется в Англии все реже и реже. Сила церкви медленно убивает старые верования, а символы христианства - кресты, церковные колокола и библейские отрывки, например, - обладают силой ослаблять или даже изгонять фей.

В наши дни благородные сиды проводят мало времени в землях людей, за исключением интриг и гонок (традиционных шествий). В дни могущества, такие как Вальпургиева ночь и Вечер всех святых, сиды катаются по дорогам и волшебным тропам, и горе всем, кого они встретят ...

Меньшие феи более обычны, они взаимодействуют с людьми и Гару как домашние или полевые феи или обманщики. Некоторые мудрые женщины и некоторые Фианна умеют получить помощь или предотвратить гнев меньшего Светлого Народа.

Маги

Хотя существует множество разновидностей английских исполнителей воли, наиболее распространенными являются ведьмы и скрытые потомки друидов. Большинство Гару, вероятно, встретят этих язычников, которых в будущем назовут Вербенами. Как правило, эти жрецы и жрицы Земли нейтральны по отношению к оборотням, при условии, что Гару не нарушают границы и не причиняют им вреда. Оборотни не должны легко обижать ведьму; даже незначительный гнев ведьмы может сделать жизнь неудобной, и, как Гару, они часто работают в

группах. Даже церковь, которая осуждает все свое чудотворное соревнование как инфернализм, еще не собрала в себе силы сокрушить старых богов и древние обычаи.

Также в Англии обитают некоторые из волшебников высоких ритуалов, известных под общим названием Дом Гермеса. Честолюбивые и гордые, Герметики иногда совершают набеги на каэрны и уносят Гару для экспериментов или для получения компонентов для мощной магии. К счастью, их немного, и они проводят время, перебирая пыльные тома в своих крепостях (известных как ковенанты).

Третий тип чудотворцев на самом деле пребывает в лоне Церкви. Духовная магия призывает силы Бога, святых и ангелов для достижения великих дел. Гару следует с особой осторожностью относиться к ним, поскольку для них оборотни - испорченные существа, которых лучше всего очистить с помощью священного огня.

Вампиры

Сумари более распространены в Англии, чем хотелось бы Гару. Саксонские Гангрелы и Бруха, норманские Вентру и Тореадоры, даже случайные Носферату, Тремеры и Каппадокийцы - все они бродят по ночам. Некоторые из нежити имеют титулы и днем отступают в безопасные каменные замки, в то время как другие оказывают коварное влияние на дворян, священнослужителей и простолюдинов.

Меняющие облик

Реже, чем в прежние времена, Кораксы тем не менее сохраняют молчаливое присутствие в Англии (насколько может молчать любой Коракс). Англия - также единственное место на островах, где Раткины нашли дом, но они постепенно расширяют свой ареал от Лондона до других крупных населенных пунктов королевства. В Англии также проживает несколько Цейликан, хотя и не так много, как в Шотландии или Ирландии. Пеннинские горы хранят дополнительную тайну - один из последних Гуралей спит веками в пещере глубоко под землей, забытой более молодыми расами в залитом солнцем мире.

Будущее

Затем следующие два столетия показывают некоторые повторяющиеся темы. Англия почти постоянно воюет с Францией за территорию на континенте, с Уэльсом и Шотландией периодически за независимость, а иногда с самой собой за власть или правопреемство.

Ближайшее будущее безрадостное. Король Ричард Львиное сердце, который меньше заботился о королевской власти, чем о битвах, ослабил королевство, вложив деньги в Третий крестовый поход, а также потребовав деньги для собственного выкупа, когда он был схвачен в битве. Джону немного лучше, он теряет большую часть заморских владений Англии и лишает все королевство церковного благословения. Его правление завершается восстанием баронов, во время которого Джон вынужден подписать Великую хартию вольностей (Великую

хартию), в которой очерчиваются права и привилегии баронов и обязанности знати (включая короля). Гражданская война была прекращена только во времена его преемника, мальчика-короля Генриха III.

Ирримечательные места

Силбери Хилл

Силбери-Хилл - загадка. Меловой курган, который имеет высоту более 130 футов и занимает площадь почти 6 акров, был построен задолго до прихода римлян. Легенды о Фианна говорят, что курган построил король фей или почтенные соплеменники, но на самом деле никто не знает наверняка, поскольку столетия созерцания магов и Гару сформировали каэрн Загадок. Во время беспорядков во время правления Стефана Гару потеряли каэрн; могущественная группа магов, использующих книги, с помощью великой магии вытеснила местный септ. Ответная атака не удалась, в результате погибли две стаи. Теперь, когда все немного улеглось, и Фианна, и Серебряные Клыки планируют вернуть холм.

Замок Дрейкотт

В 1120 году барон Дрейкотт построил небольшой замок на холме с видом на свои поместья. Жестокий человек, он считал боязливый крестьянин - покорный крестьянин. С этой целью он сурово наказывал крестьян при малейшем намеке на нарушение. Старика, который подошел слишком близко к замку, избили, а затем повесили на зубчатых стенах в качестве примера для других. Перед смертью старик поклялся, что и барон, и замок скоро падут. В ту ночь все Потомки с ближайших милей собрались, чтобы выполнить обещание родича. Штурмуя замок, они медленно убили барона, а затем начали разбирать замок, камень за камнем и дерево за деревом. Когда наступил рассвет, обломки форта были разбросаны по холму. Фундамент и многие камни находятся сегодня там, что свидетельствует о воле Гару.

Шотландия

Шотландия на заре 13 века - это дикое, жестокое место, земля, не ограниченная римскими сандалиями, земля львиной гордости и львиного падения. Английская корона полна решимости сохранить верность шотландцам, но у гордого народа другие мысли. Нелегкий мир между двумя королевствами долго не продлится.

Земля

Шотландская граница встречает путешественника скалистыми холмами и холмистыми болотами, плодородными пастбищами и глубокими лесными долинами. Граница на самом деле часто смещается, и рейды через границу - обычное дело.

К северу от возвышенностей течет река Клайд в долины Центральной низменности, где проживает большинство шотландцев. Помимо лесов, Низины могут похвастаться лучшими сельскохозяйственными угодьями и наибольшим количеством укреплений в Шотландии. Жители долины говорят на гибридной версии английского языка с элементами гэльского и скандинавского языков. Южная Шотландия несколько англизирована; многие благородные



семьи произошли от аристократических беженцев, которые бежали от вторжения и последующего разорения Англии норманнами, а в более поздние времена норманны получили территории в Низинах. Шотландская знать также имеет земли к югу от границы и переняла многие англо-нормандские обычаи и традиции; на самом деле нормандский французский чаще слышат во дворах, чем шотландский.

Покидая низменность и двигаясь на север, высокие холмы поднимаются к острым вершинам. Это нагорье с бесплодными болотами, крутыми узкими ущельями и широкими долинами, известными как проливы. Здесь на рыхлом дерне цветет вереск, а над болотами и скалами парят беркуты. Глен Мор, огромная долина, разрезает Нагорье надвое с такой уверенностью, как если бы Бог рассек остров могучим топором; именно здесь Святой Колумба прогнал огромного змея на берегах озера Лох-Несс.

Земля дикая и необузданная, как и ее воинственные жители. Говорящие на гэльском языке горцы живут только по собственному желанию. Вожди или лорды обладают властью королей в своих маленьких владениях. Родство в кланах основано на сложной системе кровных уз, что делает политику воинственных горцев наиболее интересной. С мечом, копьем, топором и дубиной шотландцы восполняют недостаток тактических навыков своим энтузиазмом в убийстве англичан и друг друга. Многие шотландцы носят шерстяные накидки, называемые шотландками (килты - гораздо более позднее изобретение), которые могут иметь или не иметь узор - красочные рисунки в качестве геральдики кланов появились лишь годы спустя.

Вокруг Шотландии расположены группы островов, главными из которых являются Оркнейские острова и далекие Шетландские острова на севере и Гебриды на западе. Здесь ветер - почти постоянный рев над унылым ландшафтом. Тем не менее, древние каменные гробницы и основания деревень ясно показывают, что люди цепко цеплялись за эти скалы на протяжении тысячелетий. Суровые жители живут за счет рыбной ловли и некоторого земледелия. Островитяне, особенно на Шетландских и Оркнейских островах, говорят на диалекте норвежского языка и имеют более тесные связи с Норвегией, чем с Шотландией.

Политика

Шотландия - разделенное королевство. Конфликт интересов, клятвы верности и сложные родственные узы затрудняют определение сторон. Многие норманны или шотландцы, связанные с Англией, приветствовали бы связь с Англией. Более независимые шотландцы, в основном жители Хайленда, считают, что сассенах - термин для саксонского языка, который также используется в более общем смысле для обозначения всего английского - не годятся ни для чего, кроме стрельбы по мишеням. Посередине оказываются дворяне с поместьями по обе стороны границы - навязывание вопроса о суверенитете из Англии ставит под угрозу английские владения дворян. Именно эта разногласия поможет Эдварду Длинноногому и его внуку Эдуарду III разрушить надежды на независимость Шотландии.

Гару Шотландии

Земли Каледонии когда-то были землей могучих Белых завывателей, племени, наделенного огромной силой, Яростью, превосходящей Фенриров, и необычными путями, полученными за столетия изоляции на одиноких болотах. Когда племя пропало в плену Вирма, Танцоры черной спирали распространились со своей родины в уголки известного мира. Спустя столетия Фианна и Фенриры вторглись на испорченную землю, возвращая и очищая каэрны и уничтожая пиктских родичей Танцоров. Теперь Фианна бродят по Высокогорью, а Потомки Фенрира охраняют прибрежные острова и южные низменности от возвращения своих бесформенных врагов. Спустя несколько тысяч лун Танцоры черной спирали были загнаны в свои пещеры; они выходят на поверхность только для спорадических набегов в поисках пищи, убоя и племенного скота. За последние сто лет несколько Серебряных клыков случайно попадали на сцену, но их редко ждут за пределами Стены Адриана.

Гару с нагорья презирают тех, кто живет в более мягком климате. Суровая погода и отсутствие пахотных земель позволяют лишь несколькими стойким душам зарабатывать себе на жизнь. Неудивительно, что септы горцев обладают множеством каэрнов выносливости или силы. Хотя септы регулярно враждуют друг с другом, большинство враждебных действий откладывается, когда посторонние, а именно англичане, угрожают каэрнам и родичам. Септы равнин должны быть всегда бдительны по отношению к налетчикам с высокогорья.

Другие

Феи

Мерзкие и вечно голодные феи, известные как красные шапки, неприятно обычны в руинах и скалах Высокогорья; даже Фианна этого региона дважды подумают, прежде чем связываться с этими прожорливыми дьяволами.

На северных морских берегах распространены феи, меняющие кожу селки. Рядом с ручьями, озерами и морскими берегами встречаются волшебные водяные лошади, игривые келпи и их более злобные кузены, эх-ушкье, которые ищут неосторожных путешественников для своего развлечения. Высоких фей здесь редко можно увидеть, и Фианна из Шотландии имеет с ними меньше дел, чем Гару из Уэльса или Ирландии.

Маги

Хотя проводники воли часто бывают в гостях, здесь мало кто живет. Те, кто это делают, почти исключительно языческие практики, поскольку высокие ритуалисты, которые остаются слишком долго, привлекают внимание Гару и других. В потаенных уголках Шотландии несколько волшебников практикуют темную магию древних пиктов.

Вампиры

Поскольку большинству сумари нравятся богатые целями окружения и они боятся люпинов, они редко бывают в Шотландии. Стая Гару, скорее всего, встретит Гангрела на болотах. Эдинбург недостаточно велик, чтобы содержать большое количество вампиров, хотя горстка тореадоров поселилась там (одному Богу известно почему). В далеких, забытых монастырях проживают несколько салюбри, на которых охо-

тятся. Изгнанные из своих европейских убежищ, они искали приют в самых дальних странах за пределами досягаемости Тремер, по крайней мере, они на это надеются. Если Гару будет действовать осмотрительно, а не просто попытается убить их сразу (вероятный курс действий), он может найти стойкого, хотя и отчаянного союзника, который сможет исцелить раненых или больных родичей, как если бы он был Теургом.

Меняющие облик

Естественно, Кораксы относительно обычны в Шотландии, стоящие рядом с Потомками и Фианна, а некоторые родословные Ворона были связаны с отдельными септами в течение нескольких поколений. Кораксы знают, что на праздник не нужно далеко лететь, особенно в Высокогорье.

Цейликаны не так популярны среди Гару. Обманутые феями кошки-оборотни, они в лучшем случае озорны, а в худшем - опасны. Не помогает то, что их кошачьи родичи, ныне вымершие львы Северной Европы, были привязаны к Белым завывателям; возможно, Вирм поразил и кошек-фей.

Иримечательные места

Фир Чрейг (Стоящие камни Калланиша)

На западных островах находится большой каменный круг. Столб высотой более 15 футов стоит в центре круга из плит диаметром 27 футов. Двойная аллея камней проходит на север на расстоянии 270 футов, в то время как несколько более коротких каменных линий расходятся от круга, образуя грубый крест. Внутри круга лежат каменная пирамида из камней и невысокий холм. Древние жрецы проводили здесь обряды, и Гару продолжают эту практику. В святые дни, такие как равноденствие и солнцестояние, смешанный септ Фианна и Потомков (что само по себе является чудесным явлением!) Собирается вместе, чтобы совершить священные ритуалы. Подготовка к церемониям начинается за несколько недель, так как стаи обискивают остров в поисках следов заражения Вирма.

Во времена крайней нужды Теурги проводят ритуал, превращающий камень с северного проспекта в каменного гиганта. Гигант будет сражаться, нести или выполнять другие простые просьбы до следующего восхода или заката; К этому времени камень раскалывается. Каждое использование немного ослабляет каэрн; там, где когда-то было 40 из 13-футовых плит, теперь их всего 24.

Лох-Несс

В Глен-Море лежит Лох-Несс - двадцать четыре мили в длину, мило шириной, бездонное (по мнению многих) и очень холодное. Фианна со всего Хайленда каждое лето собираются на озере Лох, чтобы пировать, веселиться и проводить соревнования любого рода. Помимо типичных для Фианны занятий музыкой и соревнований по рассказыванию историй, посетителей ждут соревнования по альпинизму, пешие гонки, метание копья и борьба. Самым известным соревнованием является заплыв через Лох, что практически невозможно для обычных людей и лишь немного легче для Гару. Только величайшие Фианна могут доплыть до противоположного берега... и обратно. По вечерам можно выпить, потанцевать и поговорить, включая конкурс на лучшую историю о легендарном чудовище, которое якобы прячется под холодными водами.



Будущее

Следующие два столетия станут свидетелями борьбы между Англией и Шотландией, а также стремлением Серебряных Клыков к господству над очень независимыми Фианна. Из многих Гару и их семей, прославившихся в войнах за независимость, один - Уильям Уоллес - останется в памяти смертных. Свирепый родич погибает не в битве, а от рук палача. Ходят слухи, что он был предан Клыкам информатором Танцора Черной Спирали, хотя блеск когтей - награда для любого, кто упомянет об этом в присутствии Серебряного Клыка. Честно говоря, некоторые из шотландских Фианна тоже отвернулись от Уоллеса, хотя позже и сожалеют об этом. Война продолжается, и блестящий стратег и родич Роберт Брюс становится королем Шотландии и унижает англичан в длинной череде сражений, осад и набегов. С трудом завоеванная независимость недолго пережила Брюса. Точно так же Серебряные клыки в конечном итоге вынуждают Гару из Низин показать свое горло и поделиться своими казнами. Только горцы Фианна и Потомки Феррира с северных островов отказываются подчиняться.

Уэльс

Камру, или Уэльс, долгое время был диким и красивым убежищем. Зеленые долины и таинственные леса сменяются промокшими болотами и каменистыми пустошами. Эти земли предлагают убежище людям, волкам и Гару. До норманнов деревни были редкостью, а городов почти не существовало; вместо этого по холмам были разбросаны усадьбы.

Историки разделили Уэльс двумя разными способами. Во-первых, принято проводить различие между валлийскими марками - землями под нормандским господством (если не контролем) в низинах юга и востока - и Пура Валлия («Чистый Уэльс»). Английские бароны и графы, чья власть в их собственных владениях близка к королевской, управляют марками, мозаичным скоплением феодальных владений. Лондон позволил этим норманнам захватить столько валлийских земель, сколько они могли удержать. Это немалый подвиг, поскольку валлийцы - капризная и мятежная масса.

Пура Валлия почти так же раздроблена, как и марки, потому что здесь есть множество царств, соперничающих за власть. Из них три являются самыми мощными. Дехейбарт на юго-западе - королевство на грани краха. Принц, объединявший конфедерацию меньших княжеств благодаря харизме и силе воли, лорд Рис, ап Грифад, умирает в 1197 году, а его сыновья, Грифид и Мэлгун, изо всех сил пытаются взять бразды правления в свои руки. Ни один из них не может заручиться поддержкой меньших князей, и многие опасаются, что королевство распадется. Княжество Поуис, расположенное в горах и темных лесах центрального нагорья, не в состоянии воспользоваться слабостью своего соседа, несмотря на большие амбиции своего правителя, принца Гвенвинвина. Два поколения назад Поуис видел сильные времена, но теперь чувствует себя зажатым между двумя экспансионистскими странами, Англией на востоке и Гвинедом на

северо-западе. Кажется, что именно Гвинед лучше всех может пожирать плоды смерти лорда Риса. Лливелин аб Иоверт изгнал или убил многих своих соперников княжества и надеется расширить свою территорию до Поуиса.

Уэльс - это арена почти постоянной, хотя и ограниченной борьбы. Граница между марками и Пура Валлия смещается почти каждый год, поскольку лорды марок и валлийцы постоянно проводят разведку и совершают набеги друг на друга. Жадные бароны объединяются со своими врагами-кимриками против других лордов марок. Честолюбивые валлийские дворяне убивают, ослепляют или кастрируют своих соперничающих братьев и дядей, чтобы расчистить путь к власти. Английский король отстраняет Лливелина и Гвенвинвин друг от друга, чтобы держать их под контролем. Путаница усугубляется тем, что закон Уэльса не допускает первородства - практики, когда старший сын наследует все имущество отца - гарантируя, что, если сын не практикует братоубийство, отдельные владения будут уменьшаться с каждым поколением по мере того, как они делятся между несколькими детьми.

Гару в Уэльсе

По сравнению с хорошо развитой Англией Уэльс - дикая местность. Его относительно небольшое население делает его очень привлекательным для Гару и их родичей, и он стал убежищем для септов, вытесненных из Англии последовательными волнами римских, саксонских и нормандских захватчиков.

Уэльс - волшебная страна, многие каэрны которой находятся в когтях Фианна. Септы в Марках в значительной степени находятся под контролем Братства Херна; эти Гару сражаются против оскверненных Вирмом англичан, валлийцев, а иногда и друг друга. Если их поразить, они неохотно уважают Серебряных клыков, хотя многие до сих пор горько относятся к опустошению Англии Серебряными клыками и их нормандскими родственниками.

В Пура Валлия живут ветви Фианна, которые называют себя Детми Волка. Эти валлийские фианна очень изолированы, уединяются в холмах и долинах своих территорий и мало обращают внимания на то, что происходит за их пределами. Другие Фианна говорят, что Дети Волка смешивали свою кровь с феями, давая им сверхъестественные силы даже среди Гару, но также оставляя их тронутыми безумием. Как и их свирепые родичи, Фианна горного севера, они более стойкие воины, чем те из низин, доказавшие свою ценность как против племени Фенриров, так и против норманнов. Они мало уважают Клыков и даже относятся к другим Фианна как к чужакам. Это не означает, что Дети Волка думают или действуют в полном единстве. Фактически, почти столько же противников Ллевелина, сколько поддерживают его, а другие считают, что они не должны иметь ничего общего с политикой смертных; между духами и феями, Гару есть чем заняться.

Фианна с марок - любопытная смесь норманнов и валлийцев. Южные племена опытные лучники, а северные предпочитают связки копий.

И местные Гару, и родичи - мастера партизанской тактики. Почти инстинктивно осознавая местность, Дети Волка могут быстро и легко путешествовать по

местности, которая мешает преследователям норманнам или Серебряным клыкам.

Другие

Фей

На всех Британских островах, кроме Эйре, феи более распространены. Здесь стены между этим миром и землями фей настолько тонки, что порой даже смертный рискует переступить через барьер. Простой народ хорошо знает чары и небольшие ритуалы, обеспечивающие защиту и помощь от фей, которых они называют Тилвит Тег. Высокие феи иногда выступают в роли противников, союзников, любовников или даже покровителей Гару. Чтобы развлечь себя, сиды могут придумывать множество тестов и испытаний для стаи или начинающего героя. Даже Фианна знают об опасности столкнуться с могущественными и капризными фейри, хотя они часто не могут устоять перед искушением. Непреднамеренное пренебрежение может вызвать калечащее или смертельное проклятие, в то время как взгляд благородного сиды может принести Гару постоянный отпуск в Аркадии.

Маги

Уэльс изобилует рейбау или ведьмами, и хотя они могут быть опасными противниками или полезными союзниками, они склонны к нейтралитету в отношении Гару. Разногласия обычно возникают в форме споров о том, кто может использовать место силы. Большинство шабашей однажды станут известны посторонним как Вербена. Другие маги редки, хотя Дом Меринита из Орденов Гермеса имеет уважительный контакт с феями и, таким образом, Детми Волка. Другие маги, которые приезжают в Уэльс в поисках секретов и силы, обычно расплачиваются за свою глупость.

Вампиры

Если Гару встретит вампира в Уэльсе, Пиявка почти наверняка окажется Гангрелом. Некоторые из старейшин ходили по земле до прихода римлян - это всегда опасные противники. Они происходят из кельтов, и некоторые из них были родичами в свое время. Обнажит ли Гангрел когти или бросит вызов стае в испытании рассказчиков, зависит от конкретного вампира, но встреча с кем-то, кто знал ваших предков и знает больше историй, чем ваш средний галлиард, должна заслужить хотя бы немного уважения.

Но не другая нежить, обитающая в Уэльсе. У Сумари есть влияние, если не полный контроль над горсткой феодальных владений лордов марок. Два или три лорда Вентру поддерживают свои убежища в цитаделях владык марок, а марка недалеко от Честера принадлежит Бруха, недавно вернувшимся из Крестового Похода. В то время как последние до сих пор уважали территории Гару, Вентру использовали несколько возможностей, чтобы выследить «хищных люпинов». Обе группы имеют контроль над товарищами владык марок, и есть опасения, что Гару могут оказаться втянутыми в борьбу за власть между соперничающими кланами. Кроме того, некоторые Тремеры посетили остров Англии и близлежащий Гвинед в поисках сверхъестественных существ для своих нездоровых экспериментов.



Примечательные места

Yr Wyddfa Fawr (гора Сноудон)

Второй по высоте пик на Британских островах, Yr Wyddfa Fawr (произносится как «Ир Витфа Фаур»), возвышается над своими соседями по хребту, возвышаясь над зелеными долинами и каменистыми взорванными равнинами северного Гвинеда. Его валлийское название означает «великая гробница», и за этим названием связано несколько легенд. Некоторые говорят, что под горой спит великан; другие предполагают, что некоторые из рыцарей короля Артура - или даже сам король Артур - покоятся там. Все знают, что это место силы. Пещеры ведут в залы фей и даже в царства фей. Фианна заявляют, что вершина горы является священным каэрном, в то время как некоторые валлийские ведьмы также считают ее узлом магических потоков и могущественных духов. В то время как Yr Wyddfa Fawr является спорной территорией, этим трем группам тем не менее удастся разделить огромную гору, хотя в ближайшие столетия напряженность нарастает. Эти горы становятся важными и для валлийцев, в частности для лидера Лливелина ап Грифита, который отступил в эту каменистую землю во время войны против Эдуарда I.

Храм святой Олвен

Уэльс наделен обилием святых, которые могут быть признаны или не признаны Римом. Святая Олвен - один из них. Добрая и заботливая молодая женщина, она помогала бедным и даже заботилась о беспомощных или раненых животных. Еще она

ухаживала за одним из трех самых красивых садов Уэльса. Однажды, как гласит история, на нее напали разбойники, которые зарезали ее перед тем, как скрыться. Умирая, она вонзила свой посох в расщелину в валуне, и из этого места вырвался родник. Утолив жажду, она коснулась посоха остатками своей крови, и тот пустил корни и превратился в рябину необычных размеров.

Небольшая каменная святыня теперь стоит у ручья, куда больные и прокаженные приходят пить и купаться в целебных водах. Это место поддерживается близлежащим аббатством, в котором хранятся кости святой в реликварии.

Будущее

Ллевелин ап Иоверт в конечном итоге добавляет Поуис к своим владениям в Гвинеде, став достаточно могущественным, чтобы король Джон мог обращаться с ним как с «принцем Уэльским». Волколаки наконец объединились против англичан в поддержку внука принца, Лливелина ап Грифита, который получил власть над более чем тремя четвертями Уэльса. Его стремление очистить оставшихся владык марок от Камру сдерживается Эдуардом I, который отвоевывает большую часть Уэльса в конце 1270-х годов. Лливелин, «Последний валлийский принц», погибает в битве в 1282 году, и его сторонники-волколаки оказываются в Гвинеде, окруженном английскими замками. В течение столетий волколаки примиряются с англичанизированным братством Херна.



Ирландия

Ирландия - волшебный остров на западном краю мира, где магия утасует. Это страна веселья и меланхолии, где умение писать песни так же ценится, как и владение мечом. Ирландцы очень уважают поэтов и музыкантов - причинить вред барду - все равно что причинить вред священнику. Но, несмотря на все это, они любят хорошую драку, а ирландец, который сегодня преклоняет колени в церкви, возможно, прошлой ночью совершил набег на скот своего соседа.

Земля

В целом Ирландия состоит из низменностей, окруженных высокими холмами. Западное побережье глубоко изрезано входами в океан, а большая часть западного побережья, называемого Буррен, слишком каменистая для посевов. Напротив, центрально-восточный регион Ирландии содержит одни из самых богатых сельскохозяйственных угодий на всех островах. Мягкий влажный климат питает множество ручьев и рек, а также многочисленные торфяные болота в западной и центральной части острова.

Политика

В Ирландии существует несколько уровней королевской власти. Некоторые короли правят королевствами, которые могут не простираться на всю длину долины. Несколько меньших королей, вероятно, находятся под руководством верховного короля, в то время как король над ними может контролировать целую провинцию. Верховные короли, которые мог-

ли бы претендовать на то, чтобы править всей Ирландией, встречаются редко, и со времени смерти Брайана Бору в битве при Клонтарфе в 1014 году никто по-настоящему не назывался верховным королем.

Большая часть юго-восточной Ирландии находится под контролем короля через его норманнских и ирландских вассалов; это стало известно как английская черта оседлости из-за формы территории. Хотя англо-ирландцы и некоторые коренные ирландцы неохотно признают английского короля своим сюзереном, завоевание острова мало что изменило. Фактически, многие из английских завоевателей, в свою очередь, сами стали коренными, перенимая одежду, капризные тенденции и даже язык местных жителей.

Гару Ирландии

Ирландия, несомненно, является оплотом Фианна. На самом деле Верховный вождь племени заседает в древнем дворце Тары. Ирландские Гару живут как герои мифов. Долгие ночи проводятся в разгуле, где простая еда, питье и песни могут принести хозяину столько же славы, сколько и храбрые поступки на поле боя. Слова барда могут ранить более тяжело, чем самая острая сталь, или заставить героя жить еще долго после своей смерти. Фианна, в любом случае находясь рядом со своими родичами, с большим удовольствием следуют традиции набегов. В мире темного средневековья септы охраняют свои каэрны от соперничающих стай чаще, чем от любой угрозы Вирма.

До прихода норманнов единственное серьезное вторжение за тысячу лет в конечном счете потерпело неудачу. Фианна изгнали Фенриров в 11 веке. За ис-

ключением случайных странствующих Гару (таких как Дети Гайи или Безмолвные странники), никакое другое племя не появлялось в Ард Риге более века. 1170-е годы стали свидетелями нового вторжения, на этот раз Серебряных клыков и их родичей из англо-норманнской знати. До сих пор лидеры Серебряных клыков в Ирландии придерживались несколько менее властного тона по отношению к Фианна, обращаясь с ними как с почетными товарищами, если не равными. Фианна также были гостеприимны, как того требует их кельтское наследие, но хищническая деятельность англо-норманнов нарушает законы гостеприимства.

Другие

Фей

Ирландия почти наверняка является страной с самой сильной связью со всеми феями. Кровь и узы клятвы всегда связывали Фианна и Прекрасный Народ. Сиды особенно считаются благородными друзьями, хотя сочетание капризности фей и вспыльчивости Фианна вызывало некоторую напряженность в прошлом. В недалеком будущем ряд фей-простолудинов ищет убежища в стенах Тары после Раскола. Именно на склонах Тары подписывается Договор между Благими и Неблагими дворами.

Меняющие облик

Естественно, Кораксы приветствуются в землях Фианна. Во многих каэрнах есть башни, предназначенные для размещения воронов-оборотней на случай, если Коракс в конце концов решит прибыть. (Они редко это делают, но Фианна настаивают на том, чтобы быть готовыми принять гостей.) Цейликан готовы создать проблемы, хотя они не кажутся такими распространенными в Эйре, как в Шотландии. Конечно, возможно, они прячутся, ожидая подходящего момента, чтобы разжечь неприятности.

Маги

Из различных магических традиций в Ирландии можно встретить только язычников Вик и им подобных, но по большинству стандартов они многочисленны. Этот самый зеленый из островов - убежище древних религий и старых обычаев. Здесь есть школа ветви друидизма, и в большинстве деревень есть мудрые женщины, обеспечивающие щедрость, свободу от болезней и случайных любовных чар. Хотя Фианна с подозрением относятся к проводникам воли, они время от времени завязывали слабые дружеские отношения с Виком или другими языческими магами.

Вампиры

Пиявки - редкость в Ирландии. За пределами оседлости можно найти лишь несколько гангрелов и одного или двух древних тореадоров. Тореадоры, привлеченные великолепным мастерством ирландцев, соперничают за власть с Вентру в Дублине, Уэксфорде и Корке. В цитадели сил Фианна и фей Сумари действительно должны быть осторожны.

Иримечательные места

Серебряная Тара

Со времен, предшествовавших появлению орла в Британии, было три Тары. Королевская Тара, смертельная обитель власти, также известная Фианна как Железная Тара, разрушилась после того, как была заброшена

шесть веков назад. Высокая Тара, дом одного из королей даоинских сидов, когда-то полностью находилась в Эйре; с приходом Патрика он переместился в скрытые царства фей, и теперь его редко можно увидеть.

А еще есть Серебряная Тара, правильное название Аргэтэймхэр, дворец Ард Риг Фианна. Нет места более священного для племени. Могущественный каэрн Чести, Тара - это место, где собираются вече и воздаются почести. Считается, что первоначальная Тара была построена за несколько сотен лет до Рождества Христова; некоторые утверждают, что она была построена с помощью Тута де Данаан. Комплекс расположен на вершине холма, возвышающегося на 200 футов над окружающей равниной, в окружении семи огромных валов из земли и камня. Каждые из семи ворот облицованы серебром и увешаны головами побежденных врагов. Главное здание представляет собой массивное двухэтажное здание из пяти больших каменно-деревянных залов, каждый из которых украшен великолепными гобеленами и трофеями. Даже массивные бревна блестят изысканной узловатой работой.

Несмотря на то, что Тара является жемчужиной Фианна, незванным людям ее трудно найти. Многочисленные дары духа и могущественные чары фей скрывают крепость из виду. В ранние века хваленые залы посещали только феи и Фианна. Белые Завыватели, которые были почти равны Фианна в рассказывании историй, были более или менее дружелюбны и время от времени встречались с Верховным королем на склонах большого холма. После того, как их осквернил Вирм, они использовали свои знания о путях и тропах, чтобы проскользнуть через внешнюю защиту и атаковать Тару. Это была первая битва при Таре. Вторая произошла во времена Кромвеля, а третья - в 20 веке. Когда Фенриры совершали набеги на землю, они безуспешно пытались найти

Клятва Колла

Есть история о Гангрел, потерявшемся родиче по имени Колла, который недавно пробился в Тару. Задолго до того, как нежить нашла его, он громко поклялся увидеть залы Ард Рига. Однажды лунной ночью он сопоставил дела со словами. Благодаря своей неестественной силе, огромной скорости и острым когтям он пробился через шесть из семи крепостных валов, ускользая или выводя из строя своих противников, только ради возможности взглянуть на дворец. Его тело преодолело последний частокол, и его глаза упивались видом великолепных зданий в лунном свете в течение целого мгновения, прежде чем его голова покинула плечи. Хотя защитники были должным образом наказаны за то, что позволили одной Пиявке пройти даже через одну стену, многие старейшины признали смелость и мужество родичей, чтобы выполнить такую невозможную клятву. После долгих и жарких дебатов теург очистил его останки и возложил прах в небольшую каменную пирамиду на холме в полулиге к западу от крепости, чтобы он мог вечно любоваться величественным дворцом.



Сокровища Тары

Когда они впервые прибыли в Ирландию, Туата де Данаан привезла с собой много великих сокровищ. Два из них расположены в крепости Фианна. Один из них - это Котел Дагды, который всегда полон, чтобы «ни одна компания не ушла из него неудовлетворенной». Другой - Арфа Дагды, которая может принести жизнь полям, слабость врагу и веселье даже самому мрачному воину; известно даже, что она исцеляет Харано.

У Верховного короля также есть три основных фетиша и ряд меньших:

Рог оленя

Уровень 6, Гнозис 7

Этот фетиш, вырезанный из рога ныне исчезнувшего большого ирландского оленя, является ценным предметом, который висит рядом с тронном Ард Рига. Во время большой опасности Король дует в него, чтобы призвать племя. В тот момент, когда звучит рог, перед разбросанными членами племени появляется призрачный белый олень, где бы они ни находились в мире (а также в Умбре). Призванное таким образом по лунному

мосту и лунному пути, племя собирается в Таре. Рог, созданный после Первой битвы при Таре, использовали лишь несколько раз, например, когда Ард Риг умирает и выбирается новый король.

Золотой торквес царствования

Уровень 4, Гнозис 6

Это красивое украшение из тяжелого плетеного золота со стилизованными волчьими головами на концах. Золото настолько яркое, что кажется, будто оно светится. Только те, у кого чистота рода три или больше, могут носить этот торквес. При ношении торквес добавляет дополнительный уровень к чистоте рода. Кроме того, владелец может почувствовать ложь как если бы использовал дар филодокса Истина Гайи.

Язык старухи

Уровень 4, Гнозис 6, Сложность 5, Сила +4 (аггравированный урон)

Это сокровище представляет собой длинный меч простой, но элегантной конструкции; он сияет ярким светом в присутствии миньонов Вирма.

могущественный каэрн и завладеть им. Они никогда не были успешными, потому что Гламур на Таре был слишком силен, чтобы пробить его. В более поздние времена Серебряные Клыки привели своих нормандских Сорочей на Изумрудный остров, где им неохотно разрешили аудиенцию у Верховного короля. Подтвердив прежнюю преданность, делегация ушла с миром.

Будущее

Дезорганизация и отсутствие какой-либо центральной власти для оказания эффективного сопротивления гарантирует, что английское вторжение будет продолжаться. В культурном отношении ирландцы возвращаются в 14 веке, но серия ударов от Реформации до колонизации Ирландии, до Великого голода и ряда неудавшихся восстаний вызывает развитие ожесточенных разногласий между фракциями ирландцев и между лагерями ирландских Фианна.

Известные смертные и родичи

Джеффри д'Авен, епископ Честерский

Вовлеченный в церковь почти с детства, Джеффри накопил большую светскую и духовную силу. Графство Чешир поровну разделено между Джеффри и графом Честером Хью де Кевелиоком (см Известных Гару в четвертой главе). С течением времени Джеффри немного узнал о своих родственниках-оборотнях достаточно, чтобы знать, что они являются секретом, который следует хранить рядом.

Джеффри - родич, но он, конечно, не позволяет Серебряным клыкам запугивать его. Тот факт, что он один из немногих, кто может противостоять графу, делает его очень популярным среди начальства. Тем не менее, он не слишком сильно испытывает свою удачу, зная, что может продвинуться дальше, позволив графу думать о себе как о "моем епископе", чем открыто используя свою значительную власть.

Элизабет из Дерчестера

Сорокалетняя старейшина деревни, Элизабет известна как мудрая женщина. Люди из лиги во всех направлениях приходят к ней за советом и помощью. Она является одновременно ветеринаром, травником, прорицателем, арбитром и консультантом. В то время как у нее ограниченные способности в Нумине Гадания, ее самыми важными достоинствами являются острая наблюдательность и умение интерпретировать то, что она замечает. Ее статус среди местных жителей выше, чем у деревенского священника, что его возмущает. Он тайне надеется подорвать влияние "этой языческой ведьмы", но пока ему не везет.

Малкольм МакГрегор

Малькольм-здоровый парень 16 лет с нездоровой гордостью за себя; можно сказать, что он переосмысливает "конкурентоспособность". Он отказывается быть вторым и продолжает что-то делать, пока не победит. Малькольм сражался почти со всеми парнями, которых встречал, взбирался на все местные хребты и переплыл много озер. Парню посчастливилось не пострадать и не погибнуть в некоторых из своих подвигов сорвиголо-

Дополнительное чтение

Представленный здесь материал представляет собой лишь небольшой набросок, которого достаточно для начала и, надеюсь, заставит вас захотеть большего. Для более насыщенной и детализированной игры уделите время более глубокому исследованию. Путеводители - хорошее место для знакомства с ландшафтом и краткой историей; просто помните, что они написаны для современного путешественника. Есть множество подходящих книг по истории, от самых общих (например, средневековая Европа) до очень конкретных (например, Эдвардианские замки в Уэльсе). Помимо различных дополнений Вампиры: Темные века, Подменыши: Греза имеет две книги, *Isle of the Mighty* и *Court of All Kings*, в которых подробно рассказывается об исторических местах и людях в Британии и Ирландии. Кроме того, весьма полезны книги из других игр, действие которых происходит в этот период времени.

Многие старые мифы и легенды о Британских островах являются обязательным элементом героической кампании. Помимо рассказов о короле Артуре, отличным выбором являются «Беовульф» (англосаксонский), «Мабиногион» (валлийский), «Тайн» и «Книга вторжений» (Ирландия).

Вот несколько источников, с которых можно начать:

Голд, Ли. *Викинги*. Это игровое приложение, изданное Iron Crown Enterprises, затрагивает широкий круг вопросов, включая язык викингов, культуру, суеверия, магию и мифы о северянах, преобразовывая их в удобочитаемый формат для быстрого ознакомления. Очень полезно в качестве фона для кампании по Потомкам Фенрира.

Даффи, Шон (ред.). Атлас ирландской истории Макмиллана. Наполненный картами, это тонкий, но полезный обзор истории Ирландии от кельтов до 1990-х годов.

Файнс, Джон. *Кто есть кто в средние века*. Он содержит несколько кратких биографий знаменитых и печально известных людей от падения Рима до эпохи Возрождения.

Кеньон, Шерилин. *Путеводитель писателя по повседневной жизни в средние века*. Охватывает основные сведения обо всем, от еды и музыки до мер и весов, звания и геральдики. Этот том посвящен Британским островам.

Мьюир, Р. *Руководство Национального фонда по темным векам и средневековой Британии, 400-1350 гг.*

Стейплхерст, Грэм. *Робин Гуд: Настольная игра*. Этот объемный справочник, изданный Iron Crown Enterprises, неocenim для кампании, разворачивающейся в Англии в начале 13 века. Это приложение содержит подробный культурный, религиозный и исторический фон, а также идеи для встреч и историй. Книга также включает полезную библиографию источников по этому периоду.

Уолтон, Кен и Джо. *GURPS Кельтский миф*. Хотя золотой век кельтов давно миновал, когда вторглись норманны, следы старых культур сохранились, особенно среди племени Оленя. Этот справочник представляет собой прекрасный сборник культуры и магии для игры как исторических, так и мифических кельтов. Включает краткие обзоры основных сюжетных циклов и ответвлений. Обязательно для кампании по Фианна.

вы, но это только вопрос времени, когда он вызовет какую-нибудь Фианну или фею на соревнование, и тогда он увидит, что значит быть «вторым лучшим».

Роберт из Перта

Роберт из Перта действительно человек смешанного происхождения. Его прадед-викинг влюбился в саксонскую аристократку; его дед, спасаясь от норманнского опустошения Севера, поселился с дикой шотландской красавицей. Отец Роберта женился на дочери нормандского лорда. Он завещал Роберту графский титул с богатыми землями к западу от Перта. Политическая смекалка принесла ему большие владения, в то время как доблесть во Франции принесла ему также два небольших поместья к югу от границы. Теперь он человек с определенным положением, но всегда готовый удовлетворить свои амбиции. Его шотландские соседи не доверяют кому-то, кто так уютно общается с англичанами, в то время как те, у кого сильные нормандские связи, также следят за тем, где находится его лояльность. Серебряные Клыки также тайно наблюдают за ним; если они будут довольны им, они готовы «направлять» его восхождение к власти. Они использовали бы его как инструмент, чтобы укрепить власть Клыка над южной Шотландией. Роберт должен действовать осторожно, потому что темные существа тоже видят его полезность, а Черные Спиральные Танцоры с удовольствием развратили бы человека высокого ранга.

Дайфн ап Киннед

Дайфн - сын Педруна, мелкого слуги второстепенного вождя в Деейбарте. Хотя его старший брат не воин, он бесподобный следопыт и смертоносен в обращении с луком. Несправедливо обвиненный в преступлении соперником, он был вынужден бежать со своей родины. Он направился в Марки и в конце концов обнаружил, что охраняет сено лорда (охотничий заповедник) в качестве лесничего. Дайфн проводил дни, расчищая тропы, выбивая оленей, охотясь на браконьеров и хищников. Он сильно не любил англичан, но это было живым.

В медвежьей яме поймали волка, и его вместе с грубым английским надзирателем послали убить его. Когда Эдвард поднял копье, чтобы нанести смертельный удар, Дайфн встретился взглядом с люпином и был заморожен. Он увидел в них разум и в одно мгновение понял, как страдания волков отражают его собственное угнетение. Его топор укусил один, два раза, и Страж был мертв. Он помог волку - родичу - обрести свободу и вскоре узнал, что он тоже родич. Теперь, получивший клеймо волчьей головы - преступника, Дайфн охраняет лесные тропинки к священному логову своего нового родича. Ни рыцарь, ни вердюр не осмеливаются войти в его лес, чтобы стрела с серым оперением не стала последним, что увидит нарушитель.

Генрих Бристольский

Человек большой силы и роста, Генрих вырос стойким рыцарем. Желая рискнуть своей жизнью на Святой Земле, чтобы помочь своей душе, он присоединился к королю Ричарду в кампании по отвоеванию Иерусалима у неверных. Хотя он отличился в битве, он был вознагражден не чистой смертью, а гораздо худшей участью: он заразился проказой.

Вернувшись в Англию, он обменял доспехи и коня на грубую шерстяную мантию и ходячий посох. Изгоняемый как дворянами, так и крестьянами, он вынужден выпрашивать еду у аббатств. Нося колокольчики, чтобы предупредить других о своем приближении,



Хронология Британских островов

1066 - умирает Эдуард Исповедник (май). Коронован Гарольд Годвинсон (июнь). Харальд Сигурдссон (Хардрада) умирает на Стэмфорд Бридж, недалеко от Йорка, в результате неудавшейся попытки вторжения (25 сентября). Гарольд II умирает в битве при Гастингсе против вторжения норманнов (14 октября). Вильгельм Завоеватель коронован в Лондоне (декабрь).

1067-68 - Норманны подавляют восстания и опустошают большую часть северной Англии. Первые вторжения норманнов в Уэльс.

1086 г. - проведена первая всеобъемлющая перепись населения Англии, «Обследование Судного дня».

1087 - Смерть Вильгельма I, вступление на престол Вильгельма II.

1096 - Первый крестовый поход.

1099 - Крестоносцы захватывают Иерусалим.

1100 - Смерть Вильгельма II (несчастный случай на охоте), воцарение Генриха I.

1105 - Уэльские контратаки отбрасывают норманнских захватчиков, пока не будут установлены более или менее стабильные границы.

1135 - Смерть Генриха I; Стивен берет корону.

1137 - умирает Граффид, принц Северного Уэльса; Его преемником становится Оуайн Великий.

1138 г. - Гражданская война за наследство в Англии; Шотландский Давид I вторгается в Англию, но терпит поражение.

1145 - Папа Евгений III объявляет Второй крестовый поход.

1147 - Джеффри Монмутский пишет *Historia regum Britanniae*. Второй крестовый поход терпит неудачу.

1151 - Шахматы прибывают в Англию.

1154 г. - умирает Стефан, ему наследовал Генрих II. Томас Бекет становится канцлером.

1155 - Папа Адриан IV дарит Ирландию Генриху II.

1162 - Томас Бекет избран архиепископом в Кентерберии.

1167 г. - основан Оксфордский университет.

1170 - Ричард Фицгилберт (известный как Стронгбоу) вторгается в Ирландию (август); несколько вторжений последуют в следующие 20 лет. Архиепископ Бекет убит рыцарями Генриха (Рождество).

1171 - Лорд Рис проводит первый айстедвод (бардский фестиваль) в Кардигане. Генрих II и 4000 близких друзей едут в Ирландию; он дает Стронгбоу провинцию Ленстер в обмен на службу 100 рыцарей (16 октября).

1173-4 - Восстание сыновей Генриха II и многих баронов.

1175 - Виндзорский договор делит Ирландию между англо-норманнами (Генрих II) и ирландцами (под властью Верховного короля-сеньора Рори О'Коннора).

1177 - Джон (позже король Джон) становится лордом Ирландии.

1187 - Иерусалим отвоеван у крестоносцев Саладином.

1188 - Геральд Камбрэнсис (Джеральд Уэльский) проповедует Третий крестовый поход с архиепископом Болдуином, а позже пишет о своих переживаниях.

1189 - Генрих II терпит поражение от своих сыновей и короля Франции Филиппа II. Вскоре после этого он умирает; Ричард становится королем.

1190 - Ричард I отправляется в Третий крестовый поход.

1192 - Ричард I захвачен Леопольдом Австрийским и заключен в тюрьму; он был освобожден через два года после того, как были согласованы значительные требования о выкупе.

1199 г. - король Ричард убит в боях во Франции (апрель); наследовал его брат Иоанн.

1202-5 - Иоанн теряет большую часть владений Англии на континенте во Францию.

1208 - Иоанн отказывается принять выбор Папы на пост архиепископа Кентерберийского, в результате чего на Англию распространяется Папский запрет. В следующем году Иоанн отлучают от церкви.

1213 - После «низложения» Папой король Иоанн сдается и отдает Англию под защиту Папы в качестве папского феода.

1215 - Под давлением английских баронов король Иоанн подписывает Великую хартию вольностей. Иоанн умирает в следующем году.

1240 - После двух десятилетий господства над Уэльсом Лливелин Великий умирает.

1267 - Лливелин ап Грифит признан «принцем Уэльским».

1277 - Эдуард I вторгается в Уэльс.

1282-83 - Лливелин убит, а независимость Уэльса сокрушена во время второй захватнической войны. Уэльс аннексирован Англией.

1290 г. - король Эдуард изгоняет евреев из Англии.

1295 - Эдуард помогает посадить Джона Баллиола на шотландский трон. Шотландия становится феодальным владением Англии. В следующем году Эдуард вторгается и свергает Баллиола.

1297-1305 - Уильям Уоллес ведет шотландцев против англичан.

1314 - англичане изгнаны из Шотландии после битвы при Баннокберне.

Генрих проводит дни в размышлениях о том, какой тяжкий грех он совершил, чтобы оправдать это проклятие. Теперь он бродит по Уэльсу и западной Англии, переходя от святыни к святыне в надежде, что его молитвы о прощении будут услышаны. Хотя его лицо испорчено, и ему не хватает одного-двух пальцев, Генрих все еще силен как бык. Поскольку его сердце - сердце воина, он не мог вынести того, чтобы отдать свой меч, который он держит под своей мантией. Генрих надеется, что владение клинком в защиту какой-нибудь женщины или священника может принести ему искупление, которого он так жаждет.

Кинан

Кинан - глава небольшого аббатства в регионе Коннемара на северо-западе Ирландии. Церковные чиновники редко посещают это место, и это тоже хорошо - братья по-прежнему практикуют христианство, как это делали ирландцы до того, как римская церковь пришла к стандартизации и «реформированию» христиан Эйре, которые потворствовали такой ереси, как развод и брак внутри духовенства.

Марка веры Кинана гласит, что во всем существующем есть что-то от истины Христа, и поэтому все имеет определенную ценность. Даже у сверхъестественных существ, таких как феи, оборотни и т. п., есть своя цель. Человек любознательный и очень принципиальный, он ищет понимание этих целей. Его терпимая натуранискала ему маловероятное уважение некоторых сверхъестественных существ, и он был известен тем, что обсуждал истину, божественность и естественное богословие с друидами, Фианна и даже с ученым вампиром. Хотя он не допускает угроз своим братьям или стае, Кинан, как известно, иногда сбивает с пути преследователей оборотней.

Брайан О'Рурк

Сын королей (но разве не все ирландцы таковы?) молодой Брайан обнаружил, что его перспективы в нормандской Ирландии весьма ограничены. Затем он обнаружил свое истинное призвание: с его остроумием и склонностью к рассказу, кем еще он мог быть, кроме барда? Некоторые семейные связи привели его в школу бардов. Много лет спустя он был выпущен в мир, его голова была заполнена всем, от основных циклов и второстепенных историй до того, как петь на публике так же искусно, как и играть на арфе. В конце 12 века гэльская культура переживает возрождение, и барды очень востребованы при каждом дворе. Эти умелые мастера пользуются большим уважением и хорошо оплачиваются. Брайан весьма талантлив и может создать сатиру острее, чем сталь Толедо, или хвалебные стихи, чтобы сделать лорда известным и запоминающимся.

К сожалению, красивый юноша не остался незамеченным прекрасными лордами; в канун Летнего солнцестояния восхитительная тройца дам увезла его в Аркадию. Там, по его словам, он пел и играл в течение года и одного дня. Удовлетворенные его выступлением, они одарили его способностью создавать самые волнующие песни импровизированно, придумывая слова, даже когда он их поет. Обычно такая способность делала его очень востребованным при каждом дворе.

Тем не менее, феи редко дают несмешанные благословения; не проходит и недели, как его язык предает его, раскрывая неудобную тайну или темное пророчество. “У королевского чемпиона есть хорошо отточенный меч, и он находит королевскую дочь достойными ножнами” или “Наслаждайтесь пиром вашего

господина, добрые воины, ибо его предательством вы накормите его воронов до конца года” - вот яркие примеры своенравного языка этого барда. Таким образом, Брайан пользуется популярностью в течение одной или двух ночей, а затем его быстро отправляют в путь, прежде чем проклятие может ударить снова.

Материк

Иберия

Земли, которые однажды станут Испанией, в настоящее время разделены и находятся в состоянии войны. На севере расположены христианские королевства - Кастилия и Леон, Арагон, Португалия и Наварра. К югу находятся земли берберов и мавров - королевства Тайфа. Эти пышные земли являются домом для многочисленных конфликтов между людьми и представляют некоторый интерес для Гару.

Королевства на севере имеют единственную цель - навсегда изгнать мавров с полуострова. Таким образом, большая часть их энергии направляется на эту цель. Но настоящая угроза, которая проявляется в северных королевствах - по крайней мере, что касается оборотней, - это вампиры. Нежить Иберии обладают особенно аристократическим складом ума и считают себя чуть ли не назначенными управителями земли. Многие из этих созданий глубоко укоренились в служении Церкви, чтобы лучше направить силу Церкви против своих врагов. Они незаметно устроили кровавые погромы против некоторых деревень, почти уничтожив пиренейских Детей Гайи.

Соответственно, фракция Теневых владык появилась не так давно в ответ на эту бойню - увидев слабость и возможность заговора против вампиров, они были очень рады вмешаться. Однако теперь эта фракция оказалась разделенной. Некоторые из лордов встали на сторону христианских королевств, надеясь найти возможность среди вечно коварных вампиров, спрятанных внутри, в то время как их родственники были впечатлены свирепостью и мастерством мавров и решили посмотреть, что могут предложить “новички”. Это вызвало некоторую напряженность в отношениях с Безмолвными странниками южной Иберии, которые объявляют некоторых мавров родичами.

Земли юга резко контрастируют с северными королевствами. Это земля Альмохадов, исламской династии, которая контролировала Северную Африку и юг Испании с 1130 года. Здесь смешиваются несколько этнических групп (конечно, с некоторой напряженностью); здесь берберы и мавры проходят мимо христиан и евреев по обсаженным деревьями улицам. Хотя мусульмане могли прибыть силой, их цивилизация отражает идеалы культуры, посвященной искусству и обучению. Севилья, столица мавританской Иберии, - один из самых богатых городов континента. Кордова также богата и может похвастаться огромной библиотекой, которая почти не уступает потерянной библиотеке Александрии. Дети Гайи тихо ходят по обоим городам, надеясь сделать все возможное, чтобы сохранить и распространить благородные обычаи земли. Кордова также является домом для неболь-



шого собрания Братьев книг из Стражей, которые действуют очень осторожно - их цель - аккуратно вытащить когти местных Каинитов из библиотеки, чтобы Пиявки не отравили кладезь знаний их желчные хватательные кончики пальцев. И в этих дворах есть Пиявки - холодные, жестокие древние, любящие искусство, литературу и философию.

Дети Гайи действуют в дебрях южной Иберии, и здесь также присутствует контингент Безмолвных странников, которое можно увидеть где угодно. Большое центральное плато Пиренейского полуострова - Месета - сухое и суровое, с жарким летом и морозной зимой. В результате иберийские Гару утверждают, что это одно из мест их встреч, вдали от густого населения и вампиров, которые там размножаются.

Франция

От Ла-Манша до средиземноморского порта Марсель земли Франции разделены конфликтами. В настоящее время норманнская знать Англии владеет большей землей в стране, чем даже король Франции. Это исключительный камень преткновения для французской знати, который в конечном итоге приведет к началу Столетней войны.

Здесь преобладают норманнские Серебряные клыки, и их постоянное смешивание с английскими Клыками побудило большинство других Гару отказаться от попыток различить их. Французские дворы в основном являются домом для Серебряных клыков и Детей Гайи, хотя поиск может привести к обнаружению нескольких Фианна и даже случайного Теневого владыки. Однако дикие земли Франции контролируются в основном разрозненными септами Красных когтей, Фенриров, Детей Гайи и редким очагом Фианны в Бретани. Также ходит много слухов о фейских кошках, цейликанах, которые повсюду пробуждают свою уникальную смесь бескорыстного колдовства.

Париж быстро растет и скоро займет свое место среди передовых городов мира. Работа над большим собором Нотр-Дам уже началась; будучи законченным (примерно в начале 13 века), он поразит и напугает Гару силой человеческой веры. Сам город практически кишит вампирами, и только предельная бдительность и хитрая уловка позволяют Серебряным клыкам и их родичам влиять на местную знать. Стражи приняли Париж к своим сердцам и основали бы септ возле Университета, если бы только они могли изгнать вампиров. У Костегрызов тоже есть свое присутствие в городе; а парижский костегрыз - действительно гордое и опасное существо. Также сказано, что феи - коты-оборотни и одичалые лорды - ходят по недавно вымощенным булыжником улицам Парижа в поисках чего-то, что узнают только они.

Южная Франция - совсем другое дело. Горы в этом регионе круче, плато выше. И, как и в случае с севером, не вся земля Франции принадлежит ей. Лангедок - это его собственная земля, управляемая в Тулузе. Прованс - часть Священной Римской империи. И это неприятное место после наступления темноты. Здесь местные Гару - Когти, Фенрир и

несколько Серебряных клыков - ищут источник таинственного притока фоморов и странных, извращенных оборотней. Несомненно, что-то должно порождать тварей Вирма в массовом порядке, но никто не может сказать, что это может быть или где они могут покоиться.

Священная Римская империя

Священная Римская империя Карла Великого, простирающаяся от границ Польши и Венгрии до Франции и Италии, - одно из худших мест на земле, когда вокруг обитают оборотни. Три племени, обладающие здесь наибольшей властью, - это Фенриры, Теневые владыки и Красные когти, ни одно из которых не известно своей благотворительностью.

Священная Римская империя номинально находится под контролем одного императора, но император имеет лишь минимальную власть над различными враждующими княжествами и герцогствами. Фактически, учитывая, что преимущественно немецкая и богемная нация бросает вызов власти католической церкви на юге, единственное, что есть «святое», «римское» или «имперское» в Священной Римской империи, - это название.

Германия

Большая часть Священной Римской империи - Королевство Германия. Это земля, где герцоги ведут гражданскую войну, чтобы решить, какой человек - Отто Брауншвейгский или Филипп Швабский - будет коронован королем Германии. Вампиры усеивают растущие поселения, но дикие места, несомненно, находятся под властью Фенриров. А в Германии множество диких мест, от заснеженных гор до ши-

роких равнин, не говоря уже о лесных участках, которые по-прежнему доминируют в ландшафте.

Одной из возникающих держав являются новороджденные тевтонские рыцари (формально братья из госпиталя Святой Марии тевтонских в Иерусалиме), военный орден, родственник тамплиерам и госпитальерам. Их истоки восходят к Третьему крестовому походу, когда немецкие купцы основали орден для обслуживания госпиталей. Все рыцари - дворяне, поклявшиеся в целомудрии, бедности и послушании. Им суждено перебраться в Восточную Европу в следующем столетии в крестовом походе обращения, что посеет определенные проблемы между Фенриром и Повелителями теней. Немало родичей Фенриров попадают в ряды тевтонских рыцарей, отчасти в качестве средства самообороны, поскольку рыцари были бы одними из немногих людей во всей Германии, достаточно смелых, чтобы охотиться на оборотней.

Богемия

Королевство Богемия, расположенное на холмах к северу от Австрии, - страна огромных богатств. Великие леса по-прежнему покрывают большую часть королевства, и многие металлы, как полезные, так и драгоценные, лежат под поверхностью земли. В свое время оно видело немало конфликтов, но в настоящее время не имеет продолжающихся распрей. Оборотни Богемии относительно миролюбивы; их заботы не так важны, как у их соседей, что вызывает в равной мере беспокойство и вялость.

Как и остальная часть Империи, Богемия в значительной степени подпадает под власть Фенриров, хотя большое количество Стражей Золотого Колеса обосновались здесь, чтобы получить прибыль от национального богатства. Эти Стражи способны снять приличное количество золота без особой заботы Фенриров, хотя Фенрир и близко не прощает любого Гару, накопившего слишком много серебра. Кроме того, в Праге растет население Костегрызов, враждующих с носферату, которые также населяют городские гетто.

Бургундия

Бургундское королевство - самое слабое из всех королевств, входящих в состав Священной Римской империи. Его земли (которые в конечном итоге станут западной Швейцарией и французским регионом Прованс) изолированы от своих соседей, и нет прямых дорог, ведущих из долины реки Рейн к Роне.

Бургундия - одно из немногих мест в Европе, где Гару удалось сохранить мир между собой - во всяком случае, как они это определяли. Сильный многоплеменной септ (в основном Фенриры, Серебряные клыки, Теневые владыки и Костегрызы) господствует над регионом, вынуждая меньшие септы Бургундии помогать им в любом крестовом походе. Этот замечательный союз скреплен лидерскими талантами Джиллиама Славы солнца, старейшины Серебряных клыков, ужасно ненавидящего вампиров. По его приказу люпины Бургундии сумели убить практически каждого вампира, достаточно глупого, чтобы войти в их дебри; в результате королевство приобрело что-то вроде проклятой репутации среди каинитов Европы.

Черный лес

Большой и глубокий Шварцвальд - один из самых густых и известных лесов континентальной Европы. Хотя земля плодородна, поселения внутри имеют тревожную привычку исчезать вскоре после их основания. Это величественный темный лес, который будет вдохновлять сказку за сказкой, вплоть до времен братьев Гримм и Ганса Христиана Андерсена. И это, несомненно, территория оборотней.

Хотя есть несколько стай Красных когтей, которые патрулируют Шварцвальд, лес - это, прежде всего, протекторат Фенриров. Они хозяева мощного каэрна посреди леса, земли, где римским захватчикам так и не удалось прочно закрепиться. Каэрн принадлежит септу Кровавого кулака, лидер которой, Лоркуш Громовой Вой, известен тем, что в одиночку уничтожил военный отряд извращенных монстров, попытавшихся поселиться в лесу. Теурги его септа с гордостью заявляют, что он будет нести ответственность за еще более великие дела в свое время и что его смерть действительно будет славной. Эти предсказания только усиливают гордость Лоркуша - и его готовность бросить вызов посторонним, чтобы укрепить свою собственную легенду.



Италия

Только южная часть итальянского полуострова контролируется императором Священной Римской империи. Власть Императора действительно незначительна - южная Италия занимает резиденцию католической церкви, и это вполне объяснимо своей властью. Дело осложняется только тем, что южная Италия недоступна для Империи; армия, в случае необходимости, должна была бы прорваться через города-государства северной Италии, чтобы добраться до юга.

Северная Италия - совсем другое дело. На этой земле преобладают города-государства, которые постоянно враждуют друг с другом. В Италии есть буквально сотни городов-государств, некоторые размером всего в несколько миль. Это центр роста и обучения, где культурный прогресс будет происходить быстрее, чем в остальной Европе.

Италия замечательно урбанизирована, возможно, это самый городской регион во всей Европе. Мощные дороги связывают большинство поселений, и в большинстве городов до сих пор сохранилась старинная римская архитектура. Конечно, у этой концентрированной урбанистики есть и недостатки. Проклятые итальянские вампиры размножаются почти так же быстро, как крысы, и их очень много. Более того, концепция канализации и трубопровода не сохранилась со времен Римской империи - хотя средневековые горожане вполне могли привыкнуть к полуденному городскому зло-

вонию, более сельским гару это, вероятно, будет практически невыносимо.

Города-государства - рассадник сверхъестественной политики. Вампиры почти всех мастей порхают среди церквей, замков и муниципальных домов, обвивая когтями любую пешку, которую они могут найти. Местные Стражи - Луперси - являются доминирующим племенем Гару, хотя они не могут слишком открыто играть против своих соперников-вампиров. Дети Гайи и Костегрызы имеют здесь свои территории, как и несколько разбросанных Черных фурий. В частности, Италия является домом для Покоряющего когтя, некогда великого дома Серебряных клыков, который сейчас находится в упадке. Расцвет Покоряющего когтя пришелся на имперский Рим, и теперь под его контролем находится несколько семей банкиров, но дом поражен Харано. Провидцы из других домов качают головами при упоминании о Покоряющем когте и, кажется, убеждены, что этот дом находится на грани исчезновения.

Вирм практически не присутствует в Италии; высокая численность населения затрудняет прохождение более ужасных монстров незамеченными или неощутимыми. Большая часть его влияния здесь исходит от Бэйнов, которые имеют тенденцию кружить, как стервятники, всякий раз, когда два города-государства вступают в конфликт. В конце концов, город рушится, и последующий период грабежей и грабежей может доставить удо-

вольствие даже самому искушенному Бэйну. Есть также ряд хитрых духов Вирма, которые поселились на плечах избранных церковников, хотя сомнительно, что они могут слишком глубоко проникнуть в папскую организацию - порча может поразить даже на самых высоких уровнях, но уровень Истинной веры существующей в Риме может сделать существование очень неудобным для всех, кроме самого толстокожего Бэйна.

Восточная Европа

Польша

Польша - край крайностей, где зимы ужасные и холодные, а лето испепеляет землю. Неудивительно, что оборотни Польши отчаянно сопротивляются, и у них не было бы другого выхода. Теневые владыки и Серебряные клыки разделяют здесь правление, причем Владыки послушно стоят сбоку от трона Клыков (хотя некоторые скажут, что такая договоренность бесконечно раздражает владык). Местные легенды о великих героях обычно пересматриваются на вече обоих племен как рассказы о смелых родичах, в то время как более чем одна история о темном огне уходит корнями в слишком правдивый рассказ о войнах с ужасными тварями Вирма, которые все еще прячутся под холмами. В качестве своего рода побочного проекта Владыки

тщательно внедряют свое влияние в Церковь этого района. В то время как большинство местных гару предпочитают поощрять своих родственников и соседей придерживаться языческих обычаев, Владыки видят возможность в религии, которая так четко подчеркивает послушание.

Учитывая, что и Клыки, и Лорды преуспевают в интригах, неудивительно, что эти двое поселились здесь. Не менее десяти княжеств и герцогств составляют Польшу конца двенадцатого века, и эти провинции постоянно конкурируют между собой за территорию и влияние. Единственное препятствие для вмешательства Гару - это злополучное нашествие вампиров, дьявольских существ, которые заявляют, что имеют наследственные права на эти земли.

В противовес бурной знати страны, присутствие третьей не меньшей группы Гару в Польше - Костегрызы. Костегрызам понравились угнетенные ашкеназы этого региона, и они быстро связали свою кровь с их родословными этих достойных. Эти Костегрызы в лучшем случае на словах служат местным Теневым владыкам. И это сходит им с рук. Владыки, со своей стороны, слишком заняты борьбой с вампирами в скалах и продвижением своих заговоров за Серебряный трон, чтобы беспокоиться о принуждении Костегрызов к лояльности. Костегрызы достаточно безобидны, и даже в худших ситуациях Теневые владыки не хотят риско-



Steve Ellis



вать, вызывая подкрепление, чтобы разобраться с кучей неуправляемых еврейских грызунов.

Последняя фракция Гару, имеющая реальное значение, - это разбросанные стаи и септы Красных когтей. Хотя польские Когти не имеют никакого влияния на местную политику, они, тем не менее, вносят свой вклад в сельскую культуру, поддерживая очень настоящий страх перед лесами и существами, которые живут в них.

Венгрия

Земля, пропитанная кровью, западная Венгрия заселена и полна интриг со стороны Священной Римской империи. Сама по себе она является примером той земли, которую оборотни и люди пытаются контролировать. Но восточная Венгрия - Трансильвания - это практически неизведанная граница, земля, где крошечные поселения уютятся в тени неприступных замков. Нигде вражда между Теневыми владыками и Цимисхи не была такой ужасной, такой кровавой. Из всех земель темной средневековой Европы восточная Венгрия войдет в легенду как область обитателей ночи.

Западные районы Венгрии пригодны для возделывания сельскохозяйственных культур и пастбищ. Длинные равнины и великие озера отмечают эту землю, которая, безусловно, гораздо более заселена, чем восточная Венгрия. На Дунае находится Будапешт, город, состоящий из трех городов,

объединенных в один. В Будапеште идет здоровый торговый поток вдоль Дуная, и это, пожалуй, самый большой город во всей Венгрии. В западной Венгрии католицизм является доминирующей религией, а цивилизация - растущим идеалом.

А вот восток - совсем другой зверь. Здесь Трансильванские Альпы, традиционные владения искривленных Цимисхов, окружают холмы, долины и несколько водоемов. По всей земле есть сотни крошечных деревень и деревушек, но почти нет городов. Большая часть населения придерживается православия или даже откровенного язычества. Традиционные правители - бояре - господствуют над своими владениями посредством страха и тирании.

Без сомнения, это территория Теневых владык. Фактически, ни одно другое племя не осмеливается перечить здесь Владыкам, ни Фенриры, ни даже Серебряные клыки. Владыки просто слишком сильны, и ни одно другое племя не обладает сочетанием силы и хитрости, необходимых для удержания территории в такой кишасей вампирами стране. Вражда Владык с Цимисхами уже легендарна и будет продолжаться еще столетия. Выходка Тремер и бродячий Гангрел не лучше ладят с оборотнями Трансильвании; все они либо пешки, которые нужно использовать, а затем отбросить, либо враги, которых нужно срочно убить.

Здесь также проявляется духовное присутствие Вирма. Говорят, что многие имена языческих богов являются псевдонимами великих духов Вирма, су-



ществ, которые правили этой землей раньше и будут пытаться завоевать ее снова. Из всех них чаще всего упоминается имя Купала - могущественное существо-демон, вызывающее ужасное благоговение в иссохших сердцах Пиявок. По мере того как бушуют войны за владычество трансильванских ночей, агенты Вирма проскальзывают между трещинами, пытаясь снова разбудить Купалу.

Север

Северные районы Европы холодные и суровые, страна, где выжить могут только самые выносливые. Поселения Скандинавии небольшие и в основном разбросаны по извилистой береговой линии. Над этой территорией господствуют Фенриры, племя, идеально подходящее для того, чтобы справиться с такой суровой средой. Лишь небольшое количество Красных когтей делят Север с Фенрирами - и им постоянно недвусмысленно напоминают, что вмешательство в дела любого человека, к которому Фенрир может иметь некоторую привязанность, закончится кровопролитием.

В скандинавских землях есть множество опасностей, с которыми может столкнуться смелый Фенрир или другой Гару. Несколько вампиров, заявляющих о своем происхождении от Одина, преследуют земли, и многие из них стали вождями небольших городов. Под их властью местные жители воссоздают утраченные традиции походов викингов в поисках крови и грабежа - в основном крови. Другие вампиры, которых родичи называют варграми, бродят по диким землям, наслаждаясь тем, что могут найти. Есть даже, если слухи верны, несколько вирмовых вампиров, которые поклоняются Йормунгандру, спрятавшемуся на замерзшем севере.

И, как если бы Вирм оказывал услугу Фенрирам, есть несколько тварей, которые прячутся под мерзлой землей, извергаясь только для того, чтобы убить и осквернить. Раньше по этим землям ходили великие гиганты, и некоторые говорят, что они до сих пор поднимаются снова и снова - огромные формы в три раза выше человека и вдвое выше самых крепких криносов. Не то чтобы Фенриров это беспокоило; на самом деле они, кажется, довольны многочисленными возможностями доказать свою мощь.

Дания не так жестко находится под контролем Фенриров. Страна твердо перешла в христианство и находится в процессе вырубки многих лесов под пиломатериалы и сельхозугодья. Феодализм становится все сильнее, а наемные воины охраняют границы. Фенриры возмущены этой крадущейся цивилизацией, но им трудно найти в себе силы, чтобы действовать против нее: случайный лесоруб может исчезнуть, а случайная часовня может сгореть дотла, но прогресс продолжается.

Русь

Традиционный дом Серебряных клыков - это земля, находящаяся в постоянной осаде. За последнее столетие на него несколько раз обрушивались нашествия, и это повторится снова. Десятки князей борются за положение, пытаясь повысить статус своих княжеств с помощью политиканства или прямой гражданской войны. Голод приходит и уходит,



так как ужасные лето и зима тяжело сказываются на местных урожаях. Жемчужина Руси, Киев, был почти сровнен с землей несколько лет назад, и город все еще восстанавливается. Поселения разбросаны и малы — определенно не место для вампира.

Но это территория оборотней.

Серебряные клыки гордятся тем, что владеют этим царством, и стойко противостоят врагам Киевской Руси, даже когда другие этого не сделают. Они выступили против великого Змия, когда все остальные боялись отправиться в драконьи земли. Несмотря на огромные человеческие жертвы, им удалось связать Змиев одного за другим и добиться невозможного — они фактически убили одного, ужасного Шаркалу. Они тщательно фиксируют мириады тварей Вирма, обитающих в изолированных деревнях и дебрях России, от ледяного демона Морозко до речного обитателя-людоеда Водяного. Они передают своим детенышам истории о Бабе Яге и Кошце Бессмертном, усиливая урок бдительности. Они стойко держатся, когда татаро-монголы вторгаются в Русь, даже если они обречены на неудачу. Это их земля, и черт бы побрал любого дурака, который скажет иначе!

Византийская империя

От столицы Константинополя на востоке до окраин Венгрии и до полуострова Греции господствует Византийская империя. Это все, что осталось от Римской империи, и все же корни ее культуры происходят из Греции, а не из Рима. Он подвергается постоянным набегам турок-сельджуков, но по состоянию на конец двенадцатого века Империя по-прежнему остается богатой и могущественной организацией.

Константинополь

Резиденция Византийской империи — чудесное место, город огромного богатства и прекрасного искусства, что делает его местом паломничества многих Стражей. Его расположение на Босфоре обуславливает большую часть его богатства, поскольку здесь пересекаются многочисленные торговые пути, на стыке Востока и Запада. Однако это место доставляет Константинополю и свои проблемы — расположенное прямо между христианской Европой и исламским Востоком, оно часто является местом столкновения армий и ожесточенных споров.

В самом городе есть трущобы, но он по праву славится своим великолепным искусством и архитектурой. Здесь византийское искусство находится на пике, и красочные мозаики украшают здание за зданием, особенно церкви. Город производит шелковые ткани, иллюминированные манускрипты, резные фигурки из слоновой кости — все настолько красивое, что Стражи или Дети Гайи часто приносят их в изолированные дикие септы в качестве доказательства того, что человечество может достичь великих дел, если ему будет предоставлена такая возможность.

Впрочем, у Константинополя есть и гнилая сторона. Это очень большая территория вампиров, и нежить использует бесчисленные схемы и борется за власть, чтобы контролировать этот редкий драгоценный камень. Гару не рекомендуется задерживаться слишком долго в Константинополе, чтобы не привлечь внимание оскверненных старейшин, которые прячутся здесь в переулках.

К сожалению, Константинополь обречен на падение в Четвертом крестовом походе, когда ревност-



ные крестоносцы решают, что богатый город - такая богатая цель, которую они когда-либо найдут, и если это не настоящая цитадель сарацинов, то, по крайней мере, достаточно близко. Его граждан убивают; его сокровища разграблены. Это особенно темный день в темной истории, и все племя будет оплакивать.

[Более подробную информацию об этом украшенном драгоценностями городе можно найти в Константинополь в ночи. Имейте в виду, что это дополнение в значительной степени относится к вампирам и практически не упоминает об оборотнях; тем не менее, это прекрасный ресурс для описания самого города (вместе с картой), а также множества вампирских антагонистов.]

Греция

Греческий полуостров, несомненно, является территорией Черных фурий. Фурии патрулируют поваленные колонны и еловые леса с неутолимым рвением, жестоко бросая вызов любому, кто забредает на их территорию. Они верны народу страны, а не правительству. Византийская империя - ничто в глазах Фурий. Несколько очагов язычества процветают в горах, где амазонское племя питает уважение к Матери, а не к Патриарху в местных людях; однако Церковь имеет здесь свою силу, как и везде.

Говорят, что древние монстры Вирма связаны здесь под определенными горами. Легенда гласит, что большое и чудовищное существо, возможно, предок вампиров, было давным-давно заключено в тюрьму под горой Этна. Безусловно, самым священным местом для Гару

является могущественный каэрн Фурий, спрятанный на небольшом прибрежном острове, где, как говорят, все еще спрятаны сокровища Артемиды. Однако Септ Минувших видений не приветствует посторонних Гару; ни один самец никогда не ступал во двор каэрна.

Средний Восток

Святая Земля

Немногие племена имеют наследственные владения на землях Ближнего Востока. Земля здесь жаркая и засушливая, и коренные жители вынуждены импортировать большую часть своей еды с Запада. Местность не приемлема для волчьих стай; маловероятно, что какой-либо хищник крупнее пустынного фенека сможет выжить. У Безмолвных странников много там контактов, но они считают эти земли своей территорией не больше, чем Европу. Дети Гайи также путешествуют по исламским землям в интересах распространения доброжелательной философии и обучения. Но и у них там немного владений. Пустыни попросту неприступны, а местная порода нежити - безжалостная форма гуля, которую некоторые называют наполовину вампиром и наполовину ифритом, - не предрасположена к оборотням на «своих землях».

Безусловно, иронично, что Иерусалим, самое святое из святых мест, имеет легкий запах Вирма. Когда крестоносцы наконец захватили Иерусалим в конце Первого крестового похода, они неистовствовали по городу в огненной буре изнасилова-

ний, пыток, убийств и грабежей. Такая массовая развращенность накормила Бейнов до бесконечности, открыв временный Умбральный портал прямо в сердце Вирма и выпустив чуму ужасных духов.

Сегодня сам город был бы духовно потерян, если бы не сила Истинной веры. Концентрированная вера трех религий помешала Бэйнам полностью применить свою волю к любому смертному, которого они выберут. Таким образом, вера населения и паломников изгнала менее могущественных бэйнов за пределы города, где они порхают, как стервятники, в ожидании следующего духовно опустошенного лицемера - или следующего крестового похода. Только величайшие из Бэйнов способны противостоять волнам веры, и они обычно занимают свои собственные «территории» - места жестоких пыток или групповых изнасилований, массовые захоронения, - где резонанс прошлых зол сохраняется и поддерживает их..

Тем не менее, в наше время невозможно переоценить силу веры. По некоторым местам, таким как холм Голгофа, Гару практически невозможно ступить из-за духовной сосредоточенности миллионов верующих. В Иерусалиме также присутствует сильное присутствие Вивер - средоточие монотеизма и религиозного порядка установило множество духовных сетей в Пенумбре.

Другие места

Дамаск и Багдад - два самых посещаемых города на Ближнем Востоке, и ни один из них не претендует на эту честь только благодаря паломничеству. Скорее, оба они являются центрами торговли между Востоком и Западом. Дамаск служил центром сопротивления Саладина крестоносцам во время последнего крестового похода. Багдад, для сравнения, является резиденцией религиозного лидера ислама (халифа). Мечети, библиотеки, университеты и многое другое усеивают эти города, в равной степени привлекающие как Детей Гайи, так и Стражей людей. Более того, ни в одном городе нет избытка враждебных вампиров; нежить, которая заявляет, что эти города являются домом, обычно в первую очередь заключают сделки. Это дипломаты и манипуляторы, а во вторую - звериные хищники.

Северная Африка

Северные районы Африки не принадлежат Гару. Единственные оборотни на этих землях - это кучка Стражей, Детей Гайи и Безмолвных странников, которых обычно тянет в города Империи Альмохадов. Столица Марракеш - это место, где тайно встречаются большинство этих странников, тщательно

Крестовые походы

Формально кампании, проводимые волей Божьей, крестовые походы оказались в значительной степени не чем иным, как жестоким кровавым месивом. В мире темного средневековья они еще хуже. Хотя случайные Гару (и более обычные вампиры) едут вместе с армиями, чтобы увидеть другие земли и пролить кровь иностранцев, по большей части крестовые походы - это человеческое усилие.

Первый крестовый поход начинается в 1096 году и заканчивается ужасной резней в Иерусалиме в 1099 году. По приказу священников собираются банды плохо вооруженных паломников; их резня над евреями в долине Рейна служит своего рода приквелом к кровопролитию крестовых походов. Безмолвные странники и Дети Гайи теряют много родичей в Иерусалиме в последней трехдневной кровавой бойне. Когда Странники распространяют информацию среди различных септов Нации Гару, их встречают реакции от апатии до ярости - но, в конце концов, оборотни возвращаются к своим обычным делам. Те, кто ведет вендетту против церкви, бьют с еще большей страстью; те, кого не волнует бедственное положение далеких иностранцев, ничего не делают.

Второй крестовый поход вызван завоеванием Одессы мусульманами в 1144 году, однако крестоносцы фактически выступили только в 1147 году. В процессе крестоносцы мало что делают, но им удается отобрать Португалию у Альмохадов. Годами позже бушуют тайные битвы между вторгшимися Теневыми владыками и мавританскими детьми Гайи, не говоря уже о борьбе с самими вампирами.

Третий крестовый поход инициирован завоеванием Саладином Иерусалима в 1187 году. Крестоносцы собираются со многих сторон и возглавляются императором Священной Римской империи Фридрихом I, королем Франции Филиппом II и королем Англии

Ричардом I Львиным сердцем. Это мало что дает с точки зрения Церкви и служит плохим сплоченным кличем для Гару. В 1192 году он заканчивается, в основном поражением (для христиан, то есть).

И другие крестовые походы придут. Четвертый крестовый поход в конечном итоге разрушит Византийскую империю, поскольку крестоносцы разорвут и разграбят сам Константинополь. (Однако они никогда не достигают Иерусалима.) Вскоре после этого наступает Детский крестовый поход - ужасное событие, в котором тысячи детей, уговоренные маршем на Иерусалим, умирают от голода и болезней или продаются на невольничьих рынках. Из всех крестовых походов именно этот «крестовый поход» дает Вирму Освернителю больше силы, чем любой другой. Дальнейшие крестовые походы наносят удары по Египту, Тунису, французским альбигойцам, Сицилии и другим целям - но, в конце концов, никто не отбивает Святую Землю.

Крестовые походы, в конечном счете, оставляют горькие воспоминания. Они ожесточают мусульман против христиан и настраивают христиан против «языческих сарацинов». Тысячи людей умирают ужасным образом за преступление, связанное с поклонением неправильному Богу или даже говорением на неправильном языке. Крестовые походы в конечном итоге вызывают у христиан сомнения, заставляя религиозный пыл уступить место скептицизму и законничеству.

Было бы легко увидеть в них инструмент Вирму. Но по правде говоря, Вирм вначале не был достаточно силен, чтобы манипулировать невинными, добрыми людьми, чтобы они отважились уйти так далеко от дома для совершения таких злодеяний. Люди справлялись со своей жестокостью самостоятельно. И тем самым они дали Вирму силу, которой ему раньше не хватало.



ориентируясь при этом с помощью секретных символов, вбитых в камни города. Мусульманское население не очень приветствует оборотней, и нет местных популяций волков, с которыми можно было бы размножаться, и поэтому ни одно племя не претендует на Марокко в качестве своей территории.

Сам Египет - просто легенда для большинства Гару, и то только в том случае, если мимо проходил Странник и недавно рассказал свою историю. Начиная с двенадцатого века, оборотни не претендуют на территорию в землях Нила. Отчасти это, без сомнения, связано с отсутствием настоящей местной популяции волков - говорят, что странники скрещивались с давно исчезнувшей формой черной полукровки, а также с шакалами песков, но ни одно другое племя не приспособилось к такой волчьей родне. Мощная исламская вера туземцев также является проблемой; их жестокий монотеизм не дает много плодородной почвы для прорастания семени мысли Гайи. Остатки вооруженных сил Саладина также заслуживают внимания, как и слухи об ужасных существах-крокодилах в Ниле, которые пожирают любого Гару, подходящего достаточно близко. Но ко всем этим факторам добавляется проблема с вампирами.

В общем, коренные пиявки Египта - опасная группа. Похоже, они принадлежат к совершенно иной породе, чем носферату Европы - истории Странников изображают их бессмертными звериными животными пустыни, созданиями глубочайшей ночной тьмы, жаждающими самых душ живых.

Они волшебники и ужасы, почти демоны, одетые в холодную плоть. И их власть над своей родиной настолько абсолютна, что говорят, что именно их проклятия навсегда изгнали Странников. Они контролируют работорговлю в Александрии, и можно только догадываться об ужасной судьбе, ожидающей некоторых людей, которым не повезло оказаться на аукционе. Хотя Странники время от времени возвращаются в Египет, чтобы вести войну с этими бессмертными змеями, ни один Странник еще не смог отдохнуть на египетской земле. А без руководства первых оборотней земель маловероятно, что какое-либо другое племя сможет претендовать на Нил как на свое собственное владение.

Дальше на юг лежит Эфиопия, куда Гару не осмеливается идти. Королевство было христианским дольше, чем многие европейские провинции, и, по-видимому, в эфиопских дебрях обитают существа, способные бесшумно убивать даже оборотней в ночи. Конечно, некоторые шепчутся, что сам Святой Ковчег находится в этом далеком королевстве, но Гару потребовалось бы гораздо больше интереса, чтобы заставить группу очень территориальных оборотней покинуть свое собственное царство и отправиться так далеко на юг.

Умбра

Хотя правила духовного мира не сильно изменились с 12 по 20 век, Умбра мира темного средневековья является гораздо более сильной сущностью. Духи Гайи более многочисленны и активны,

а Бейны редки. В нужных местах умбральное небо оживает с переходом духов. Вивер поднимается, а Вирм шевелится, но ни один из них не полностью овладел миром духов.

Барьер стоит, но его стены уже не такие толстые, как в будущем. Особенно в мистических местах - полуночные поляны под полной луной, освещенные привидениями вересковые пустоши, сучковатые дубовые леса, скрытые горные бассейны - граница между одним миром и другим составляет всего лишь один волосок. Истина в рассказах о духах, входящих в мир, когда луна становится полной и низкой или когда наступает осеннее равноденствие; если место и время подходящие, становится возможным непреднамеренный переход из одного мира в другой.

Барьер

Тип местности	Уровень Барьера
Крупные города (Рим, Константинополь)	7
Большинство городов	6
Села, хутора, пахотные земли	5
Дебри	4
Типичный активный каэрн	3
Мощный каэрн	2
Величайшие каэрны	1

Пенумбра

Отражение духа большей части средневековой Европы яркое и живое, наполненное цветом и движением. Конечно, это в основном верно в отношении дикой природы, но только самые большие и старые города оказали большое влияние на Пенумбру. Там, где Барьер слаб, Пенумбра точно отражает физический мир - большие деревья стоят в одном и том же месте в обоих местах, духи, похожие на местных животных, перемещаются по области так же, как их земные собратья, и так далее. Но там, где Барьер высок, Пенумбра не предлагает ничего такого. Там, где в физическом мире стоят блоки и кварталы домов и хижин, в духовном мире может существовать только огромное мертвое пятно, заполненное неподвижным туманом. Если духи населяли город, то, возможно, существуют пенумбральные отражения зданий, сотканные из Узорной паутины - но только здания духовного значения, хорошие или злые, имеют близкое сходство с их физическими версиями. Например, собор Святой Софии в Константинополе имеет отражение в Пенумбре, которое светится цветом византийского искусства, а темницы графа Владимира Рустовича сияют злобной мерзостью по ту сторону Барьера.

Прикосновение Вирма к Пенумбре в эти дни - редкость. Адских дыр еще не появилось в каких-либо количествах. Хотя загрязнение крупного города даже в средневековье оказывает унижающее духовное воздействие на местную Пенумбру, в городе действует слишком много других духов-





ных сил. Города, в которых царит скверна, больше склоняются к созданию порчи, но они все еще слабы, ничто по сравнению с проклятыми теньми Последних дней.

Якобы есть области чистого Вильда в Пенумбре, места, где духовная жизнь создается в чистом виде, как если бы она была из источника. Эти области никогда не связаны с каэрнами Гару, поскольку, хотя духовная энергия действительно мощна, повседневный процесс постоянно меняющейся духовной формы чрезвычайно затрудняет жизнь в каэрнах.

Царства

Не все Царства Умбры постоянны от одной эпохи к другой. Некоторые возникают только тогда, когда произошли большие изменения в духовной структуре мира, что гарантирует, что Земля никогда больше не будет прежней. По этой причине Шрам и Кибер-царство еще не обнаружены, и нет даже намека на их рождение. Царство Потока, Пангея, Эфирное царство и Врата Аркадии - все существуют относительно без изменений и не являются обычными местами назначения для средневековых Гару. Родины племен также доступны, но Гару обычно не приветствуют чужаков на своей родине - печально, что Кроатан и Буньип в конечном итоге падут, и практически никто из живых не сможет вспомнить, какими были их земли в Умбре, пока эти племена были живы. Те Царства, которые остались, по-прежнему являются целью многих умбральных исканий, особенно для молодых детей, которые стремятся узнать как можно больше о мире за пределами своего ложа.

- **Бездна:** Во всяком случае, Бездна в эту эпоху тем более устрашающая - Темное воплощение небытия и невежества - ужасающий образ для северных. Долгое время считалось, что на скалах Бездны ничего не может существовать - до недавнего времени, когда выяснилось, что могущественный Гару из неизвестного племени захватил Царство и сделал своим. Было отправлено несколько стай, чтобы узнать больше об этом таинственном Хозяине Ночи, но ни одна из них еще не вернулась.

- **Царство жестокости:** Царство бесчеловечного насилия и жестокости сейчас слишком доступно. Хотя история еще не внесла ряд красок в его палитру, оно по-прежнему остается гротескной картиной страданий, которые люди и оборотни причиняют друг другу. Больше всего тревожит количество мрачных сцен, которые недавно возникли, сцен, которые еще не прояснили свои образы. Все, что могут разглядеть посетители, - это краткие проблески нечетких пыток и время от времени мельком увидеть то, что кажется силуэтом креста. Конечно, это знак того, что что-то должно произойти, но Гару не могут понять, что именно.

• **Поле боя:** Безусловно, Царство постоянной войны существовало уже в средние века. Некоторые септы имеют привычку приводить своих детенышей на Поле боя, чтобы засвидетельствовать повторение крестовых походов; это предназначено для обучения молодых оборотней тому, как люди ведут войну. Как и в случае с Царством жестокости, некоторые путешественники могут найти слабые тени, которые намекают на грядущие войны, но Гару в основном игнорируют их - в конце концов, есть более насущные текущие проблемы.

• **Эребус:** аналог Чистилища Гару ведет активную деятельность в наше время. Царство существовало веками, но по мере того, как концепции покаяния и чистоты через страдания распространились по Европе, Эребус укрепил и расширил свои границы. Имя Царства существует на языках большинства старейшин септов, и его часто предлагают как средство искупления за ошибки или грех.

• **Легендарное царство:** Умбральное царство мифов и легенд в наши дни имеет отчетливо греческий оттенок; он всегда питался легендами прошлого, а не настоящим, и римляне просто не оставили после себя столь отчетливой мифологии. Некоторые теурги предполагают, что это греческое прикосновение также имеет какое-то отношение к продолжающемуся сохранению людьми греческой литературы, хотя это может быть и так. Есть также разделы Царства, основанные на египетской, ассирийской и персидской тематике; теоретически там может быть даже часть, посвященная легендам Дальнего Востока, но, вероятно, потребуется Гару, разбирающийся в китайской культуре, чтобы открыть такую область.

• **Страна лега:** Она все еще где-то, где-то там.. Где-то в самых скрытых областях Умбры находится Царство мира и комфорта, где искреннее сердце может наконец обрести абсолютную легкость. Но с тем же успехом может и нет, несмотря на то внимание, которое уделяет этому большинство оборотней. Большинство Гару вполне довольны дикой, свободной жизнью, которую они ведут в дебрях Европы, и мало кто ищет лучшего, если они могут оставаться довольными.

• **Дом волка:** некоторые хомиды вырастают полными суеверий и страха и твердо верят, что стали проклятыми, чтобы уподобиться дьявольским зверям. Их старейшины иногда приводят их в Дом Волка в качестве беспощадного обучения тому, какова волчья сторона истории. В результате обычно получается более мягкий и понимающий щенок.

Феи

Ни одно исследование мира темного средневековья не будет полным без обсуждения Доброго Народа, Прекрасного Народа, Древних - фей. Случайные союзники, а иногда и враги, фейские создания - живые воплощения дикости и страсти. Тем, кто имеет с ними дело, рекомендуется действовать осторожно и вежливо.



Во многих смыслах феи - это воплощения самого Вильда. Некоторые имеют некоторое сходство с духами природы. Несколько сказок о нимфах, лесных женах, блуждающих огоньках и умных животных вдохновлены фейри. Другие - почти живые олицетворения человеческих стандартов, такие как сиды (которые кажутся благородными, получившими плоть) или более отвратительные гоблины жадности, обжорства и злобы. Говорят, что есть несколько фейлингов, рожденных людьми, но их сила ничем не уступает силе настоящих фей.

Как и Гару, феи распознают Гнозис, лежащий под сердцем земли, и их тоже привлекают области, где кровь Гайи лежит близко к поверхности. Феи претендуют на некоторые из этих территорий как на каэрны Гару. И, как и в случае с каэрнами, сила фей в этих местах значительно возрастает.

Однако волшебная магия сильно отличается от духовных сил, которые дарует Гнозис. Фейри называют это Глэмуром, и имя подходящее. Глэмур - это способность сбивать с толку и уводить с пути, хотя высокорожденные феи могут использовать более высокие способности. Общие эффекты включают способность казаться более великолепным и красивым; извилистые тропы и сбивают с толку направление цели; иллюзии, из-за которых предметы кажутся более ценными, чем они есть на самом деле; выполнение заданий с невероятной скоростью; вызов грома и мороза даже летом и так далее.

У фей, очевидно, есть свое собственное царство в пределах Умбры, но оно так же предназначено для них, как Эрбус для Гару. Самое большее, на что может надеяться любой умбральный путник, - это наткнуться на Врата Аркадии, но даже это больше похоже на царство, затронутое и сформированное Фэями, чем на настоящий вход в него. Единственный известный способ войти в царство фей (также называемое Аркадией) - быть ведомыми феями, способными привести других с собой на свою родину. Тем не менее, до сих пор существуют легенды о странниках, входящих в волшебные места и исчезающих в фейских царствах, так же легко, как свернуть по ложному следу в темном лесу. Духи фей также не редкость в Умбре; С этими непостоянными вильдлингами можно обращаться так же, как с любым другим духом, но с ними трудно торговать.

И что делает фей особенно интересными для Гару? Много вещей. Если не брать в расчет печально известную связь между Фианна и феями, Прекрасный Народ существует на многих из тех же территорий, что и оборотни. Лес, населенный голодными волками, также может быть «местом фей» - и если феи обычно маскируются глэмуром и прячутся от Гару, кто это заметит? Чувства люпов могут быть достаточно острыми, чтобы преодолеть иллюзию глэмура, но это не данность.

Феи печально известны тем, что похищают человеческих младенцев и оставляют на их месте подменшей. Если это правда, то уж точно человеческий род не будет застрахован. Более того, некоторые трикстеры любят играть в игры с дикими животными, поэтому волчья родня не свободна от внимания фей.

Есть даже некоторые феи, которые... пали. Человеческая легенда гласит, что Прекрасный Народ

должен ежегодно отдавать десятину душ в ад; может быть правда, что некоторые из фей заключили договор с противником другой природы. Предназначены ли похищенные ими человеческие младенцы, чтобы их вырастили как собственные, или им уготована ужасная участь вместо детей фейри? Даже легенда Фианны неясна, действительно ли ужасный одноглазый Балор, король первых фомори, был принцем фейри, а не смертным фомором. Из всего Прекрасного народа именно они - с грязной, мутной кровью - самые жестокие. Они также являются одними из самых опасных врагов Гару, потому что немногие оборотни имеют опыт преодоления темных чар фей.

Вирм

Великий враг Гару не на пике своего развития в условиях темного средневековья. Это время, предшествующее эпидемиям промышленного загрязнения, эпоха, когда новейшие достижения в области биологической войны бросают гнилое мясо на стены врага. Здесь нет оружия абсолютного разрушения, нет фабричных наркотиков, нет лабораторий вивисекции. Вирму еще предстоит увидеть полный прогресс жестокости и скверны - и поэтому он еще недостаточно силен, чтобы зажечь Апокалипсис. Если бы последняя битва произошла в конце XII века, о ее исходе можно было бы только догадываться.

Тем не менее, Вирм не скоро уйдет, и он никогда не был слабым. Фоморы уже вошли в легенды Британских островов, а Змии бушуют по степям России. Вирм уже одержал одну из своих величайших побед - разложение и падение целого племени Гару. Его монстры размножаются в ямах глубоко под кожей мира, а его духовные легионы носятся из города в город, питаясь бесчисленными богухульствами и жестокостями человечества. Люди как всегда пытаются, убивают, насилуют и воруют. Единственная разница в том, что людей меньше, поэтому масштаб немного меньше. Положение Гару еще не отчаянное, но у оборотней нет места, чтобы толстеть и бездельничать.

Духовное разложение

Темный средневековый мир - это не последние дни, но в нем есть своя доля духовного упадка. Однако эта гниль тонко рассеяна по континенту, а не скоплена в очевидных кучах токсичных отходов и на полях сражений, опустошенных биологическим оружием. Каэрны Вирма редко встречаются. Самый большой из них - это огромная Яма глубоко под Шотландским нагорьем, тщательно скрытая от любопытных глаз и носов новоприбывших Фианна.

Немногие области видели достаточно злодеяний, чтобы заразить местный духовный ландшафт, а некоторые из них также являются средоточием Истинной Веры человека; по сути, вера тысяч невинных не дает Вирму зацепиться когтями святой земли, даже если булыжники пропитаны кровью. Поэтому Вирм берет то, что может получить. Несколько крупных испорченных каэрнов неизменно попадают в плен

и развращают гару Гайи. Хотя силы Вирма слабы по сравнению с Гару Гайи, отсутствие связи между септами Гару означает, что соседи павшего каэрна могут не услышать о падении своих собратьев, пока не пройдут годы, если вообще услышат.

Однако незначительные порчи действительно существуют. Несмотря на отсутствие индустриализации, существует множество загрязняющих веществ, вызываемых человеком, особенно без учета многих современных представлений о гигиене. Забитые сточными водами водопой, отравленные колодцы, огромные участки сожженных старовозрастных лесов - у Вирма есть территория, на которую он может претендовать. Все дело в масштабе, а силы Вирма просто действуют в масштабе, соответствующем более малонаселенным Темным векам.

Более того, людей в эту эпоху так же легко привести к искушению, как и в любой другой период времени. На каждого священника с искренним сердцем, который занимается благотворительностью и прощает, а не осуждает, есть сотня людей, которые произносят свои молитвы и соблюдают букву закона, а не дух. Суеверие и ксенофобия позволяют ужасно легко настроить одного человека против своего соседа; Добавьте дозу рационализации через патриотизм или религиозные догмы, и человек сделает что угодно. И, конечно же, есть вампиры, которые манипулируют королями и жрецами, заставляя человеческих марионеток танцевать для собственного развлечения - нет ничего, что могло бы доставить удовольствие чувствам Бэйна, как сад «наслаждений» Цимисхи или грандиозный пир Тореадоров.

И, как всегда, Вирм заменяет одну пешку другой, когда приходит время. Как только вампиры перестали быть практическим средством распространения страданий, и люди наконец решили сражаться, чтобы вернуть себе жизнь, следующим шагом станет Инквизиция.

Нет, Вирм в ближайшее время никому не денется...

Танцоры черной спирали

У павшего племени еще нет времени на развлечения. Только недавно они проложили свои туннели из Шотландии на континент, чтобы начать распространять свое влияние по Европе в целом. На данный момент они действуют в строжайшей секретности, максимально быстро размножаясь и бережно сохраняя свои силы. Большинство каэрнов танцоров порождают несколько метисов для увеличения численности, но танцоры не могут позволить себе тратить слишком много драгоценного времени на разведение соплеменников, которые сами не могут увеличить численность племени. В результате процент метисов среди павшего племени относительно невелик (хотя все же намного выше, чем у любого племени Гайи). В целом Танцорам еще предстоит продемонстрировать все уродства, которые позже будут поражать их родословную. Чистота рода все еще возможна для некоторых танцоров, хотя белый мех племени быстро приобрел грязный серо-зеленый оттенок.





В эти дни у Танцоров есть одно особое преимущество: Десять Племен все еще верят, что все Танцоры черной спирали несут в себе лишь кровь Белых завывателей. Не многие оборотни еще осознают, что любого представителя любого племени можно заставить танцевать Спираль, тем самым разорвав их связь с Гайей и отправив их на путь Вирма. Часто трудно себе представить, чтобы аккуратный Гару в горделивом красном плаще Фианны или с серой шкурой Фенрира мог на самом деле быть целиком на стороне Врага - и это оружие, которое танцоры с радостью используют.

Монстры

И, конечно же, в эти дни есть монстры. Фоморы рождаются здесь и там, обычно по одному - хотя это все, что часто требуется, чтобы вызвать разрушение или разложение одной деревушки. Печально известный Черный Монах более поздних лет - самый ужасный и страшный пример зла, которого может совершить в свое время фомор. Более того, по всей Европе есть несколько проклятых пустошей и скользких ям, скрытых здесь и там, где фомори полчищами размножаются между боевыми походами на Гару. Не так давно сражения в Ирландии с несколькими из этих армий фоморов закалили Фианну и породили множество исорий по всему острову.

Есть и более старые, большие и более мощные вещи. Из них самые страшные - это Змии, великие русские драконы, обладающие всей мощью Инкарны, обретшей плоть. Однако по всему континенту скрывается гораздо больше монстров нечеловеческого происхождения и преклонного возраста; некоторые из них вспоминаются в страшных крестьянских сказках, а другие быстро и намеренно забываются.

Драконы, огры и гиганты - эти создания из сказок-монстры, порожденные Вирмом, гораздо менее приятны, и их часто лучше не упоминать. Сказки о змеях с изумрудной чешуей, изрыгающих огонь, часто рождаются из-за нежелания рассказчика вспоминать об истинном ужасе жирнокожего кислого червя-обжоры. Неуклюжие огры и тролли из более поздних сказок не что иное, как неповоротливые, похотливые одержимые Бэйном звери, опустошающие сельскую местность темного средневековья. Рассказы о лесных духах с козлиными ногами, склонными к восхищению молодыми девушками, могут отсылать к феям - или они могут быть эвфемизмами для ужасных слуг Вирма Осквернителя.

Средневековые монстры, выращенные в выгребных ямах Вирма, весьма многочисленны, учитывая все обстоятельства. У них есть много места для контроля, но в то же время они еще не научились тонкости. Циклопический зверь-фомор может опустошить деревню до того, как ее разрушит Гару, но людей легче заменить, чем зверя. Несколько видов монстров доведены до кровавого (и, по крайней мере, в данном случае, заслуженного) исчезновения охотничьими стаями оборотней. Постепенно приспешники Вирма узнают, что у гигантских, мародерствующих животных есть свое место, но эта хитрость намного, намного эффективнее.



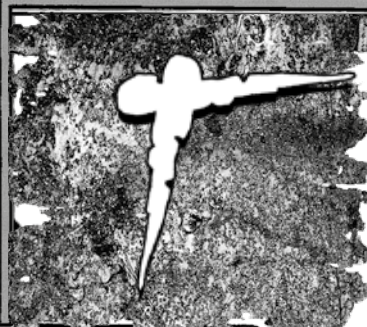
В общем, Вирм может быть слабым по сравнению с современностью, но его сила растет с каждой восходящей луной. Хотя Гару достаточно сильны, чтобы повергнуть эти силы, они недостаточно организованы для этого. И они горды в эти времена - настолько гордые, что открываются тем-

ным внушениям и злым импульсам. Они терпят неудачу только понемногу, но это все, что нужно Вирму на долгие века.

Тем не менее, возникает вопрос, на что был бы похож мир, если бы они организовались и снова смогли восстановить равновесие...







Глава 2: Десять племен

*О нас, о горсточке счастливых, братьев.
Тот, кто сегодня кровь со мной прольет,
Мне станет братом:*

- Уильям Шэкспир, Король Генрих Пятый

Из пятнадцати племен, все еще существовавших в Средние века, только десять представлены в средневековой Европе. Три племени Чистых - Кроатан, Уктена и Вендиго - заканчивают войну с монстрами и Бэйнами, обитающими на их новой родине. Буньип полностью обосновались в Австралии; они отошли от размножения с волками и теперь полностью зависят от своего нового сумчатого сородича. И Звездочетам еще предстоит покинуть свои восточные земли в какой-либо форме - хотя, возможно, окончательное установление Шелкового пути изменит это.

Конечно, член одного из этих других племен может отправиться в Европу через Умбру, но Рассказчики должны дважды подумать, прежде чем допустить такое. Точно так же, как Фианна была бы неуместна в хрониках, происходящих в Древней Греции, Чистый или Звездочет не вписывались бы в игру Темных веков и, вероятно, отвлекал бы от изоляционистского, территориального настроения сеттинга. Впускайте их осторожно.

Черные фурии

Деметрия ухмыльнулась, наблюдая, как пламя вылизывается из окон монастыря. Она пнула безжизненную голову монаха в сторону остальной части его тела. Эти мужчины достаточно долго навязывали женщинам долины свою волю, закон своего тирана Бога. Отвратительные существа - бесполезны даже в качестве племенного скота.

Ее улыбка покинула ее, когда она повернулась к монахиням, которые преклонили колени возле трупов монахов, их вопли и молитвы смешались с подагрическим дымом.

Бедные женщины - быть настолько обманутыми Патриархом и его приспешниками, запертыми внутри каменных стен, их женственность принесена в жертву деспотическому, ревнивому божеству.

Деметрия выплюнула беззвучное проклятие на мужчин, которые сделали их такими, а затем второе проклятие на самих монахинь. Какие они были слабые дуры! Они продолжали кричать, требуя возвращения Ирины. Отец Ирины обрек ее на эту жизнь, но Деметрия не позволила этой девушке претерпеть первое превращение в логове Патриарха.

Деметрия приняла форму волка и завyla на луну. Она побежала по лесу, зная, что ее сестры следуют за ней. Ее заботили не коровы Патриарха - возможно, другие члены ее септа вернутся и попытаются им помочь, а возможно, им даже удастся добиться успеха с некоторыми. Но ее долг был перед Ириной, ее новой сестрой. Ей не терпелось начать показывать Ирине то, что люди так долго скрывали от нее.

Фурии Средневековья - существа диких лесов и длинных клыков, яростно защищающие старые языческие обычаи. Они внимательно наблюдали за расширением христианской церкви на протяжении веков и видят в этом не что иное, как перчатку, брошенную Вирмом.

Хотя некоторые Фурии предпочитают мягко влиять на своих смертных подопечных, часто распространяя слово Гайи через

Евангелие Девы Марии, все большее число людей верят, что единственный способ удержать цепкие когти Патриарха - это кровопролитие.

Как ни странно, это кровавое отношение слишком быстро возвращается, чтобы преследовать Фурий. Когда инквизиция начинается всерьез, порожденные Фуриями рассказы об изменчивых женщинах-ведьмах только поощряют кровавую кампанию Церкви по охоте



на ведьм. Даже самые нежные и священные обряды Гайи объявляются ересью, и наступает время, когда многие родичи Фурий и их союзники будут сожжены.

Будучи преисполнены решимости сохранить членство в племени, состоящее исключительно из женщин, Фурии традиционно убивали всех детей мужского пола, рожденных у них (хотя детям мужского пола, рожденным от родичей, позволяли выжить). Теперь спор разделяет Фурий, поскольку некоторые из их числа осуждают эту практику как расточительную, глупую и жестокую. Это растущее меньшинство позволяет своим детям мужского пола жить, чтобы однажды они смогли передать кровь Фурий своим дочерям. Фурии намерены внимательно наблюдать за этими детьми мужского пола и их потомками. Старейшины Детей Гайи и Безмолвных странников согласились принять любого из детенышей мужского пола, у которых есть признаки того, что они подвергаются Превращению.

Одно из немногих исключений из этого закона - это метисы. Время от времени Фурия нарушает первый принцип Литании и рождает детеныша метиса-самца. Хотя некоторые старейшины утверждают, что в деформированном теле должен находиться деформированный дух, Фурии часто решают, что наказание ребенка за грех матери - плохой прецедент. Время от времени линия размывается еще больше, и детеныши-самцы, которых обычно убили, могут выжить. Рассуждения варьируются от ситуации к ситуации (и, в конце концов, это случается очень редко), но обычно решается, что метис-самец, воспитанный в септе по необходимости, имеет больше шансов вырасти восприимчивым к Матери. Ни один септ Черных фурий никогда не терял метиса из-за Патриарха...

Территория

Хотя они называют Грецию своей родиной, Черные фурии распространяются по всей южной Европе. У них есть территория в итальянских городах-государствах и они присутствуют во многих крупных многоплеменных септах во Франции, Византии и Иберии. Однако немногие Фурии смогли обосноваться в Северной Европе или Британии, где Фенриры и Фианна, в которых доминируют мужчины, сопротивляются их присутствию. В самом деле, по мере того, как блуждающие фурии продвигаются дальше по Европе, чтобы узнать больше о земле, темное средневековье - это время, когда наступает полный расцвет соперничества между племенами Фенриса и Пегаса.

Каэрны Фурий почти всегда находятся в самом сердце дикой природы, вдали от земель, обработанных людьми. Согласно легенде Фурий, сама Артемида (одно из лиц Луны) поручила племеню заботиться о самых диких местах. Более того, многие Фурии считают, что дисбаланс Триата может быть сохранен только путем усиления Вильда - а кто может лучше воспитать силу жизни и созидания, чем племя женщин? В результате Фурии редко посещают своих человеческих родичей, время от времени путешествуя по многим лигам в форме волков, чтобы узнавать новости, размножаться, когда это необходимо, и привести любых Фурий, что прошли через первое превращение, обратно в септу.

Черные Фурии верят, что разведение - это священный долг и дар, и тщательно выбирают отцов своих детей. Некоторые из наиболее крайних фурий размножаются только с волками, избегая таким образом контактов с ограниченными человеческими людьми. Другие тщательно поддерживают небольшие династии родичей, чтобы повысить вероятность того, что их дети станут Гару. Есть небольшое меньшинство Черных фурий, которые ищут по-настоящему любовных отношений, но большинство Фурий чувствуют, что их роль - жить как воин, а не как жена.

Лагерь

Амазонки Дианы и Вакхананки существовали до тех пор, пока мужчина злоупотреблял женщиной, и оба лагеря имеют непреходящую неприязнь к Церкви. Вольницы в это время тоже в полной силе, и больше заботятся об обнаружении фетишей и артефактов силы, чем о защите областей Вильда - поскольку Вильд все еще силен. И Храм Артемиды продолжает хранить традиции и ритуалы племени, как они это делали со времен Первых дочерей.

Для сравнения, ни Дочери Луны, ни Сестринство еще не появились. Дочери Луны возникают, когда у женщин появляется свободное время и они становятся восприимчивыми к тонкому образованию, а досуг остается за много веков. Точно так же Сестринство возникает как ответ на еще не зародившуюся инквизицию, когда правление вампиров (а в некоторых случаях и воинственные действия Фурий) вызывает откровенное преследование Церкви.

- Самый характерный лагерь средневековых Фурий - **Орден нашей милосердной Матери**, который доживет до двадцатого века. Этот недавно основанный лагерь относится к Церкви не как к врагу, а как к возможному союзнику. Сестры Ордена стремятся изменить Церковь изнутри и пытаются укрепить любовь к Матери через Церковь. Они подчеркивают благодать Девы Марии и часто объединяются с религиозными реформаторами среди Детей Гайи и других племен. Их членство популярно и растет, поскольку все больше и больше фурий-хomidов проводят свое детство, воспитываемые на учении Церкви. Увы, само существование этого лагеря оскорбляет Амазонок Дианы, и они часто оказываются в кровавом конфликте друг с другом. Сестры Ордена могут выбрать Ласку матери, как если бы это был дар Фурий.

Союзники и враги

Черные Фурии не славятся своими племенными союзниками как таковыми; их крестовый поход за лучшую женскую участь сделал их весьма ожесточенными в эти тяжелые времена, и они не совсем склонны заводить друзей. Чаще всего любая сверхъестественная помощь, которую может получить септа Фурий, исходит от ведьм и волшебниц страны, волшебниц, которые предпочитают языческие пути пути Церкви и работают во многом для тех же целей, что и Фурии. Однако эти союзы носят спорадический характер; Хитрая ведьма знает, что глупо бесцеремонно открывать свое присутствие

стае кровожадных оборотней, и Фурии не выглядят слишком уж сложными, чтобы найти союзников за пределами Нации Гару. Только Орден нашей милосердной Матери достаточно непредубежден, чтобы с готовностью вступать в такие союзы, но они, как правило, привлекают союзников внутри Церкви, а не за ее пределами.

Фурии особенно избегают фей, в немалой степени из-за ряда неудачных встреч в прошлом. Добрый Народ всегда любил навещать смертных и... какое-то время играть с ними во имя хорошего спорта. К несчастью для них, Фурии жестоко оскорбляют любого, кто плохо использует их родичей. В результате даже самые смелые сатиры не ступят ни на шаг близко ко двору Фурий, поскольку они прекрасно знают, что Фурии делали с их видом раньше.

Хотя среди Фурий ведутся жаркие споры о том, является ли сама смертная Церковь истинным врагом племени, нет никаких сомнений в том, что вампиры и другие монстры в одежде священнослужителей - их враги. У Черных фурий есть особая вендетта против слуг Вирма, которые прячутся в церкви и используют ее догму в своих целях. Даже в этом случае это не означает, что они сосредоточены только на христианских (или издевательских) угрозах; Фурии всегда стремились истребить Бейнов и монстров Вирма, охотящихся на женщин, таких как венгерские Лидерчи или сумасшедшие фоморы Вирма Осквернителя. Даже суккубы, энтузиасты и другие демоны, принимающие женский облик, являются особыми врагами племени; в конце концов, такие существа способствуют плохому мнению средневекового мужчины о средневековой женщине. Фуриям предстоит долгий, долгий путь в своей борьбе - а с учетом приближения инквизиции они еще не достигли самого худшего из этого.

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные дары: Обостренные чувства, Кожа мужчин, Чутье Вирма.

Цитата

Что это, человек короля? Кажется, ты уронил свой меч! Ты меня боишься? Не можешь сломать девушку старше тринадцати лет? ОТВЕТЬ МНЕ!

Стереотипы

● **Костегрызы:** Они обладают большей силой, чем многие подозревают, но крыса ведет их через людские помои.

● **Дети Гайи:** Их сердца находятся в нужном месте, но они не видят войну вокруг себя.

● **Фенриры:** Высокомерные и невежественные. Да, они не новички в битвах, но это только усугубляет их жажду побед.

● **Фианна:** Они пытаются защитить людей от железных когтей Церкви, но сбиваются с пути из-за слишком большого количества выпивки и песен.

● **Красные когти:** Благородное племя, верное Матери. Если бы они взяли родню среди людей, они были бы вдвойне мудры.

● **Теневые владыки:** Хорошо известное племя, которое блуждает в самых темных уголках земли. Мы не так сильно нуждаемся в союзниках, чтобы отдавать себя им в долгу.

● **Безмолвные странники:** Путешественники, сведущие в древней мудрости и сведущие в мировых новостях. Было бы хорошо, если бы они почувствовали себя желанными гостями в наших каэрнах.

● **Серебряные клыки:** Когда-то они были нашими очень уважаемыми братьями, но слишком многие из их родичей присоединились к силам Патриарха, что нам нравится. Мы не позволим им упустить из виду план Гайи.

● **Стражи:** Они принимают неестественные, холодные, патриархальные города Церкви. Лучшее место для них - стоять на коленях, умоляя о пощаде.

Костегрызы

Серый Зуб больше не мог смотреть, как дети попрошайничают на улицах. Он встал в своих лохмотьях, позволяя пыли и мусору упасть на камни. Он громко закашлялся, и молодые лица повернулись к нему.

«Дети, идите и следуйте за мной, - сказал он.

«Послушайте, дядя Серый Зуб хочет помочь», - сказал один беспризорник, и вот так они вскочили и последовали за ним.

Серый Зуб привел свою крошечную толпу к крепкому дому-крепости торговца Ансельмо, человека, который растолстел от торговли красками и тканями. Его собственный рот наполнился слюной, когда он почувствовал запах прекрасной еды в воздухе. Он подошел к стражникам у дверей, как король, возвращающийся домой, хотя его свита была менее впечатляющей, чем королевская гвардия.

«Простите меня, господа, - сказал он. Единственным ответом был жестокий взгляд.

Серый Зуб пожал плечами - и затем треснул их головами. Он одним сильным ударом распахнул дверь. Продвигаясь вперед, он прошептал слова на языке духов: Великая Крыса, приди и нарисуй чуму на моем лице.

«Что это означает?» - закрычал Ансельмо, вставая из-за обеденного стола - а затем ахнул, потому что уставился в открытое раной лицо самой Смерти.

«Чума...» - простонал Серый Зуб. «Пожалуйста, помогите, у всех нас есть чума. Мы нечисты.»

Он не получил ответа - по крайней мере, никакими словами. Был только звук пронзительных криков и топот ног, когда торговец и его слуги спасались бегством.

Серый Зуб снова посмотрел на детей. «Стол накрыт. Идите и ешьте, но помните, что сначала помолитесь ».

У крестьян в темном средневековье жалкая участь, и городским беднякам не лучше. Неудивительно, что среди этих негодяев прячутся самые низкие из Гару - Костегрызы.

Костегрызы всегда были «омега-волками» нации Гару. Большинство других Гару считают, что их племя было сформировано не из общих идеалов, а по необходимости. В то время как другие племена, такие как Потомки Фенрира, объединились из общего восхищения силой и намеревались найти свою собственную родину, Костегрызы собрались вместе как собрание изгоев, которых больше никто не хотел. Однако с того времени и по сей день они выжили - и, сделав это, стали семьей.



Во времена Римской империи Костегрызы обнаружили сострадание и узнали, что они презирают институт рабства. В наши дни феодальная система, кажется, только на шаг или два отошла в сторону. И поэтому Костегрызы продолжают работать среди тех, у кого меньше всего возможностей, борясь с голодом и суровой погодой, чтобы сохранить жизнь своим подопечным. Они сталкиваются с самой большой проблемой в борьбе за дух избранного ими народа - как бы сильно Костегрызы ни пытались что-то изменить, в мире темного средневековья все еще ужасно не хватает надежды.

Территория

Костегрызы поселяются в растущих городах мира, от Лондона до Константинополя. В отличие от большинства других племен, Костегрызы предпочитают жить в самом сердце человечества. Они видят свое собственное преследование, отражающееся на лицах окружающих их людей, и делают все возможное, чтобы облегчить страдания бедных. Хотя они часто мигрируют с территории на территорию, они сталкиваются с удивительно небольшим сопротивлением со стороны местных Гару - кажется, что большинство других племен считают Костегрызов неспособными или не желающими нарушить статус-кво. По большей части они правы.

Они скрещиваются с выжившими в невзгодах, и поэтому в рядах Костегрызов есть много евреев, смешанных кровей и других «нежелательных». Это суровое многокровное племя, чему способствует склонность некоторых Костегрызов выбирать себе пару из любви, а не из практических соображений. Из всех племен Костегрызы также наиболее терпимы к метисам. Это не означает, что они поощряют своих соплеменников к спариванию друг с другом - потому что это, безусловно, навлечет гнев других племен на их головы - но, несмотря на все страдания в мире, кажется правильным проявить немного милосердия для рожденных с прикосновением более первородного греха.

В наши дни каэрны Костегрызов чаще бывают сельскими, чем городскими; сами города все еще довольно молоды, как и духовный мир, и еще не превратились в духовные сущности сами по себе. Каэрны племени обычно посвящены выносливости, выживанию или силе воли - или даже надежде. Хотя племя много раз пыталось открыть каэрны плодородия и изобилия, им обычно не везло; похоже, что детям Крысы суждено вечно искать то, что им нужно.

Болезни - величайший враг Костегрызов. Они воочию наблюдают, как проказа и чума свирепствуют над горожанами. В результате Костегрызы укрепили дружбу с Детьми Гайи, величайшими целителями племен. Благодаря усилиям Детей многие родичи Костегрызов способны выжить и процветать даже в самых тяжелых лишениях - и взамен Дети обнаруживают, что у них есть по крайней мере один союзник в любом городе.

Лагера

Как и у большинства племен, у Костегрызов в наши дни меньше лагерей; философия и возможности того времени все еще довольно ограниче-

ны. Апокалипсис еще далек, а Дезертиры еще не сформировались, точно так же Франквейлеры не существовали до 20 века. Костегрызы по-прежнему живут и размножаются среди бедняков, но феодальная система не допускает образа жизни «бедных землевладельцев», который порождает Горцев. Время от времени всплывает подстрекатель и предшественник Рэтфинкса Костогрызущий, но лагерь не появляется как таковой до тех пор, пока общественность не получит немного больше влияния в делах своих лидеров.

Однако в эти времена Капюшоны начинают формироваться (и существуют за пределами Шервудского леса). Многие молодые костегрызы-идеалисты присоединяются к рядам Капюшонов, заинтригованные концепцией организованного перераспределения богатства. Как разбойники и цари-разбойники, они находят новый способ брать пищу у тех, у кого ее много, и класть ее в уста голодающих. Случайные жуткие рассказы о хищных оборотнях также подтверждают существование Людоедов - в конце концов, во времена голода для Костегрызов слишком соблазнительно накормить себя и удалить лишний голодный рот или три одновременно. Однако другой лагерь Костегрызов использует другой подход к голоду...

• **Дети голода:** эти Костегрызы известны своей воинственностью и милосердием в равной мере. Голод вполне может быть образом жизни средневековой бедноты, но Дети голода делают все возможное, чтобы облегчить эту проблему. Известно, что они занимаются браконьерством на королевских землях или крадут зерно из монастырских закромов в тяжелые времена. Однако Дети также придерживаются мнения, что Гайя никогда не хотела, чтобы Ее дети голодали - и если голод идет, это должно быть связано с Вирмом. Если на земле наступает засуха или упадок сил, Дети обычно ищут виноватых. Если им удастся найти кого-то, кто накапливает запасы еды, они вынесут суровое правосудие над скрягой - но даже когда голод не усугубляется посторонней помощью, Дети все равно находят виноватых. Этот кто-то обычно поливает бесплодные поля своей кровью в качестве жертвоприношения.

Союзники и враги

Костегрызы не славятся своей дипломатичностью и этикетом. Поэтому неудивительно, что у них мало верных союзников среди самой Нации Гару, тем более за пределами общества оборотней. Хотя старейшины племен более поздних лет в конечном итоге устанавливают контакты с вампирами Носферату, в средневековье между этими двумя группами не было ничего, кроме низкого, неохотного соперничества. Как и другие вампиры той эпохи, Носферату печально известны тем, что истребляли столько смертных, сколько могли, и питались без особой заботы о возмездии - но поскольку охота Носферату обычно перекрывается протекторатами Костегрызов, кровь, вероятно, потечет.

Один особый секрет, который скрывается даже от большинства членов их собственного племе-

Стереотипы

• **Черные фурии:** Они могут смотреть на нас свысока, но мы оба ведем одну войну с одной и той же целью.

• **Дети Гайи:** Если бы церковники и дворяне вдвое превосходили добродетель и благодать, на которые они претендуют, они все равно были бы обезьянами рядом с Детьми.

• **Фенриры:** Они не понимают, что победа в битвах не стоит проигрыша войны.

• **Фианна:** Слишком увлеченные своим наследием, чтобы понимать реальный мир. Тем не менее, они часто готовы поделиться своим пивом - и это замечательно! - и все, что вам нужно сделать, это сесть, послушать их хвастовство и улыбнуться.

• **Красные когти:** Звери даже на наш взгляд! Неужели они настолько слепы, что не видят боли, которую они приносят? Или они достаточно монстры, чтобы не заботиться?

• **Теневые владыки:** Повелители тьмы, да. Они заключают сделки с существами, с которыми мы не хотим встречаться, и играют с силами, которые мы не хотим понимать.

• **Безмолвные странники:** Трудно расслабиться, когда поблизости находится один из этих принцев в изгнании. Что они видят, когда выходят за пределы города и деревни?

• **Серебряные клыки:** Наши благородные лорды такие же, как и любые другие лорды - они забывают нужды своих подопечных ради собственной славы.

• **Стражи:** Довольно хорошие ребята в целом. Остальные ужасно неправильно их понимают.

ни, - это знание о том, что Раткины все еще живы. Только самые мудрые и хитрые представители племени знают эту особую тайну и передают ее только своим самым надежным преемникам. В результате старейшины Костегрызов могут иногда призывать... ресурсы с неожиданных направлений, включая калечащие болезни, поражающие их высокородных врагов с пугающей скоростью.

Помимо этих контактов, племя обычно занимается ужасами, которые могут наводнить темный средневековый город или деревню. Слишком часто это означает земную чуму или голод, но есть много бейнов, которые размножаются в человеческих страданиях и поэтому тянутся к беднякам того времени. Племенные старейшины предупреждают своих детей, что легенды о призраках, похищающих детей, - не все выдумка, и многие Костегрызы оказываются лицом к лицу с ползающими по ночам ужасами, из-за которых городские легенды 20-го века выглядят детскими сказками.

Детали биографии: Костегрызы не могут покупать чистоту рода или ресурсы. Однако лишь немногие из них все еще обладают деталью биографии Прошлая жизнь.

Начальные дары: Стряпня, Аромат сладкого меда, След кладовой

Цитата

«Да блаженны будут кроткие» - разве ты не помнишь? Скажи это вместе со мной: «Ибо они наследуют землю». Знаешь, почему это правда, маленький лорд? Это правда, потому что у таких гордых созданий, как ты, есть золото, сталь и земля, а у кротких есть такие люди, как я, которые бегут рядом с ними. Вы можете кричать, если вам станет легче.

Дети Гайи

Смотрящий в небо терпеливо ждал, когда полная луна начнет свой медленный подъем. «Это вполне уместно, что сегодня луна воина», - подумал он.

Войска графа расположились лагерем на одной стороне поля битвы, а лагеря герцога стояли перед ними. Каждая сторона обвиняла другую в убийстве домашнего скота и нападениях на крестьян. Смотрящий в небо покачал головой. Если бы они только могли поговорить, возможно, они бы поняли, что у них общий враг. Независимо от того, какая сторона выиграет завтрашнюю битву, проигравший отступит в свой замок. Произойдет долгая осада. Деревья будут срублены для постройки боевых машин, лесные животные и домашний скот будут умирать толпами, чтобы накормить осаждающих, и в результате многие невинные люди, включая его родственников, умрут от болезней и голода.

Ну не более того. Не здесь. Не снова.

Смотрящий в небо вышел на середину поля, высоко держа в руке факел. Он глубоко вздохнул, когда услышал, как часовые с обеих сторон выкрикивают сигналы тревоги.

«Милостивая Гайя, надеюсь, у них нет серебра...»

- пробормотал он.

Затем он поднялся в Кринос, завывая во все горло. Он атаковал один лагерь, затем другой. Мужчины с обеих сторон запаниковали, кричали, бежали - но некоторые, казалось, держались, чтобы наполовину разглядеть очертания своего врага. Прежде чем слишком храбрый решил сделать что-нибудь смелое, он облачился в свою волчью шкуру и помчался прочь.

К тому времени, как он снова спрятался на склоне горы, поле боя было почти безмолвным - или, по крайней мере, не было заполнено звоном металла и криками умирающих людей. Смотрящий в небо устроился и смотрел, как с обеих сторон осторожно поползли факелы к центру. В свете одной стороны только что было видно белое пятно - и вскоре он увидел другой флаг перемирия, столь же отчетливый.

Смотрящий в небо улыбнулся про себя, когда посланники с каждой стороны встретились в центре - он надеялся, что они будут говорить о том, какое колдовство преследовало их обоих. Это было бы какое-то страдание, которое закончилось бы - или, во всяком случае, казалось отложенным. Теперь ему нужно поговорить со стаей Красных когтей.

Дети Гайи действительно заняты в это время войны и страданий. Они часто оказываются в разладе с Церковью, которая, по мнению многих, превратилась в агента Вирма. Многие Дети поддерживают или создают в Церкви ереси и секты, которые, по их мнению, более точно представляют их идеалы и отражают любовь Гайи ко всем живым существам.

Дети чувствуют, что Владычество вбило слишком глубокий клин между Гару и человечеством, и что их родичи - лучший способ повлиять на ход человеческих событий. Они раскрывают свою природу Гару особенно любимым и доверенным родичам, а затем позволяют им направлять других родичей к действию. Благодаря этой сети Дети, как правило, намного ближе к своим семьям, а некоторые даже могут поддерживать относительно нормальную семейную жизнь - хотя только в самых уединенных деревнях они могут избежать подо-



зрений со стороны суеверных горожан. Даже Дети Гайи пахнут Яростью.

Дети Гайи чувствуют себя ответственными за всех отпрысков Гайи. Если бы была возможность, большинство из них с радостью заявило бы о каждом живом существе как о части своего протектората. На практике, однако, многие живые существа недоступны для них, как бы Дети ни желали иного. Дети испытывают особую близость к крестьянам и изгоям, а также к некоторым преследуемым религиозным меньшинствам.

Детей Гайи часто можно найти среди пацифистских христианских сект, которые используют свое положение для продвижения религиозной и социальной свободы и терпимости. Некоторые из них - писцы, которые используют свое мастерство, чтобы хитро и незаметно подорвать мертвую хватку Церкви над знаниями. Дети верят, что секретность и запрет на обучение помогают порочности Вирма, и некоторые начали попытки воскресить учения античных греков.

Территория

Дети считают всю Гайю своей территорией. Таким образом, они не ограничиваются каким-либо конкретным регионом, хотя они обнаруживают, что люди часто более восприимчивы к их учениям на Ближнем Востоке. Они верят, что разделение мира на герцогства и баронства является таким же оскорблением воли Гайи, как и разделение между племенами. Дети выбирают себе пару из тех, кто симпатизирует их убеждениям. Часто это добросердечные крестьяне, иногда просвещенные дворяне или члены пацифистских христианских групп - некоторые Дети даже зашли так далеко, что незаметно соблазняют самых кротких монахов в надежде, что их чистота души породит истину. Большинство Детей предпочитают спариваться с людьми, чтобы укрепить сеть родичей; эта практика подкрепляется отсутствием у них реальной территории, где мог бы существовать их волчий род.

Как и большинство других племен того времени, Дети Гайи держат каэрны в дебрях, но не слишком далеко от собранных ими родичей. У них есть особый интерес к каэрнам плодородия, исцеления и спокойствия, а некоторые из великих племенных каэрнов служат местами паломничества для Гару, которым требуется излечить тяжелую рану или снять проклятие.

Лагерь

У Детей Гайи мало лагерей; они обычно сопротивляются расколу, который так поражает и людей, и Гару. Несогласие и несогласие среди Детей не только терпимы, но и ожидаемы. Дети Гайи верят, что дары и цель Гайи слишком велики, чтобы их можно было вместить в одну идеологию. В результате их лагерь очень изменчивы - Дети Гайи может принадлежать к множеству разных, даже противоречащих друг другу лагерей.

Помазанники борются за то, чтобы существовать в эти времена, но они существуют. Одно дерево гораздо лучше приспособлено к суровым временам, хотя и непопулярно среди племени. Aethera Inamorata не слишком заметны на христианском Западе, но оказывают свое влияние везде, где могут. Только недавно возникли Ангелы Гайи (однажды они будут названы Ангелами в саду). Ангелы озабочены судьбой детей, особенно тех, чьи семьи были убиты войной или болезнью, и тех, кого бросили родители.

Лагеря Неминуемый удар и Терпеливый поступок еще не возникли, поскольку они являются реакцией на приближение Апокалипсиса. Точно так же Дочери Деметры еще не сформировались.

• **Слуги Единорога:** Самый большой и могущественный из лагерей на самом деле вовсе не лагерь. Слуги Единорога олицетворяют племенные идеалы, и большинство Детей считают себя Слугами. Самые преданные Слуги активно ищут посредников в спорах. Кроме того, Слуги распространяли весть о единстве племен, продвигая идею о том, что все Гару - Дети Гайи. Небольшой осколок этого лагеря, называющий себя Гребнем Рога, в первую очередь занимается церковными спорами, и его наиболее радикальные члены чаще всего борются против влияния Церкви.

Союзники и враги

Несмотря на их открытость и мягкую милость, у европейских Детей мало новообращенных, которые встали бы на их сторону. Несколько разрозненных членов племен перевертышей помнят рассказы о том, как Дети Гайи отказались участвовать в Войне Ярости, но для большинства из них это мало что меняет. Кораксы сочувствуют делу Детей, но часто их связывает чувство преданности другим племенам; например, недавно прибывшие в Скандинавию Дети могут быть добрыми душами, но Фенриры из поколения в поколение доказывают, что они настоящие друзья воронам. Цейликаны - мелкий и злобный народ, и они не видят причин исключать Детей из их маленьких розыгрышей местности; в конце концов, Дети, возможно, когда-то проповедовали мир, но что хорошего в этом? А Раткины? Раткины ненавидят за одним исключением, и это только обязанность перед братьями и сестрами Крысы.

Действительно, у Детей есть только несколько разрозненных союзников, и они чаще всего берутся из рядов ведьм и мистиков. Протекторат Детей Гайи часто совпадает с протекторатом деревенского целителя или магически одаренного священника, и если оба они сострадательны и духовны, то они могут обнаружить что-то общее. Однако эти союзы всегда индивидуальны по своей природе; если существуют какие-либо более великие секты магов, Дети ничего о них не знают.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Истинные дочери Гайи с великой мудростью, но они могут слишком далеко заблудиться и слишком много грешить, пытаясь защитить женщин.
- **Костегрызы:** Более мудрое и сильное племя, чем многие думают. Не судите их глазами.
- **Фенриры:** Мы отдаем им должное как солдатам, хотя их нежелание идти на компромисс с другими может разлучить все племена.
- **Фианна:** Барды и хранители знаний обладают сильными страстями. Им нужно наше руководство, чтобы они не погрязли в гневе и чувстве вины.
- **Красные когти:** они следят за лесами и волчьими стаями, но они должны научиться выживать, не возвращая Владычество.
- **Теневые владыки:** Они могут быть величайшими из врагов и величайшими союзниками. Будьте осторожны с ними.
- **Безмолвные странники:** Они происходят из стран с огромной мудростью, но неохотно делятся своими знаниями. Что заставляет их так хранить молчание?
- **Серебряные клыки:** Доверяйте решениям наших лидеров, но помните, что мы никогда не должны отказываться от своего голоса.
- **Стражи:** Их обычаи чужды нам, и они кажутся чрезмерно увлеченными искусством, создаваемым человечеством, а не духом, который движет этим искусством. Даже в этом случае они тоже дети Гайи. Они сыграют свою роль, чтобы сделать нас сильнее.

Как бы Дети ни не хотели этого признавать, многие враги племени находятся в средневековой церкви и в религиях, против которых она выступает. Крестовые походы - не что иное, как мерзость, и месть мусульманских народов немногим лучше. Но вместо того, чтобы взяться за меч и клыки против коррумпированных священников, Дети изо всех сил стараются работать медленно, противодействуя посланиям проклятия и священной войны проповедями принятия, искупления и любви. Однако это тяжелая битва, и Детей слишком мало, чтобы избавиться от ненависти в христианстве, исламе и языческих верованиях.

Очевидно, это очень расстраивает Детей. Неудивительно, что когда они охотятся и ловят врага, слишком испорченного, чтобы искупить его вину, их справедливость зачастую оказывается более жестокой, чем можно было бы ожидать - но, опять же, даже Дети Гайи в конце концов являются оборотнями. Гнев Гайи нельзя отрицать.

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные дары: Благословение Евы, Ласка Матери, Сопротивление боли

Цитата

Мои зубы и когти всегда к вашим услугам, милорд, если Гайя этого пожелает. Но я не приеду командования, которое не служит Ее имени. Во всем христианском мире уже достаточно убийств, и большая их часть якобы совершается во имя мира. Найдите другого «воина», если хотите, чтобы кто-то убивал людей по вашему приказу - но если вы гонитесь за самим Змеем, то приказывайте мне, и я подчинюсь.

Фенриры



Ретгар стоял на страже на окраине деревни, сжимая деревянную рукоять своего топора. Воздух наполнился завываниями. И снова северные волки напали на владение. Люди из этого места сбежали или умерли. Только он, третий сын, желавший проявить себя перед лордом Хаакеном, имел смелость стоять в покрытом льдом снеге, когда из сосен вздымались тени. Их может быть много, и они могут даже сокрушить его, но он примет их меры, прежде чем присоединиться к пиру в зале Вотана.

Он увидел, как тень двигалась в лунном свете, прежде чем мощная рычащая масса повалила его на снег. Ретгар напряг свои мускулы против мускулов зверя, сбрасывая его с себя. Он схватил свой топор и занес его для сильного удара, прежде чем подошли остальные. Проклиная их численность, он взмахнул оружием, а затем почувствовал ярость берсеркеров в своей крови. Боги, должно быть, услышали его проклятие, потому что ярость внутри него была намного сильнее, чем все, что он мог вспомнить.

Наконец, окровавленный и избитый Ретгар лежал на снегу. Боли было меньше, чем он ожидал, — раны не только болели, но и зудели. Запах крови был пугающе сильным — все запахи поля битвы были слишком сильны.

Огромный мужчина, не сельский житель, преклонил колени над ним, держа голову Ретгара за волосы. Мужчина посмотрел Ретгару в глаза, когда по деревне эхом разнеслось рычание. «Ты тот, кого

мы искали...» - сказал он. Ретгар попытался что-то сказать, но из его горла вырвался только волчий рык. Вздыхнув, он выдвинул вперед свою руку - длинную и толстую, покрытую черным волчьим мехом.

Мужчина улыбнулся, глядя в глаза Ретгара: «Добро пожаловать к избранным Фенриром, брат».

Время викингов, может быть, прошло, но славные дни Фенриров еще не отступили. Это выдающееся племя воинов процветает в средневековье и держит больше каэрнов, чем когда-либо прежде - и если некоторые говорят, что эти каэрны являются законной собственностью других племен, это должно быть просто завистью. В конце концов, Фенриры верят, что они - единственная надежда на выживание Гайи. Серебряные клыки могут вести, а Теневые владыки могут строить планы, но Фенриры должны выполнять работу Гайи. Они стремятся распространиться на все регионы, где приспешники Вирма, Вивер или других сил угрожают Гайе. Если присутствуют другие Гару, они должны научиться защищать свои протектораты или отдать их тем, кто умеет сражаться. Тевтонцы, саксы или норвежцы - это неважно - они Фенриры, а их врагов бесчисленное множество.

Фенриры считают всю Гайю своим протекторатом. Когда они узнают о тварях Вирма или адских действиях, они пошлют военный отряд, чтобы все исправить. Используя корабли своих родичей, Фенриры могут путешествовать по Европе. Фенрира никто не испугает, даже Серебряные Клыки, хотя они действительно стараются помочь в первую очередь - прежде чем преподать своим слабым собратьям урок, позволяющий врагам Гайи получить силу.

Интересно отметить, что в этом обычно воинственном традиционном племени происходят небольшие изменения. На Британских островах, куда Фенрир прибыл со своими саксонскими родственниками, Фианна привыкла называть мигранта Фенрира «потомком Фенрира» вместо того, чтобы использовать более благородные термины, такие как «сыновья» или «дочери» великого волка Фенрира. И, к большому огорчению Фианна, Фенриры восприняли это новое название как своего рода почетный знак. В конце концов, рассуждают они, лучше быть наименее любимым сыном самого Фенриса, чем избалованным принцем более слабого тотема. Имя начинает прилипать.

Территория

У Фенриров есть твердины по всей северной Европе, от сердца Священной Римской империи до Скандинавии и Северного полярного круга. Они делят, часто неохотно, части своей территории с Красными когтями и Серебряными клыками. Основные скопления Фенриров находятся в Шварцвальде, где кровавая легенда становится слишком реальной для глупых нарушителей, а также в Скандинавии, в маленьких деревнях и скрытых долинах, где до сих пор поклоняются старым богам. Фенриры также владеют каэрнами по всей остальной Европе, многие из которых они захватили у других племен; даже на Британских островах проживает значительное население саксонских Фенриров.

Фенриры размножаются почти исключительно со своими нордическими и германскими родственниками. Фенриры верят, что их сила проходит через их родословную. Они не хотят смешивать свою кровь с кровью слабиков. Они стремятся выбирать только самых сильных и здоровых партнеров среди людей и волков. Их родичи требовательны, поскольку Фенриры не приемлют трусость или слабость своих родственников - но даже в этом случае родня Фенриров часто имеет лучшую участь, чем средний человек или волк. Семейные узы среди избранных Фенрира действительно сильны, и плохое обращение с родней Фенрира - не что иное, как самоубийство.

Между Фенрирами и Теневыми владыками существует ужасное соперничество; где Теневые владыки должны время от времени заключать сделки, чтобы пережить чуму вампиров на их родных землях, Фенриры приходят в ярость от такой капитуляции. Между Фенрирами и Фианной также есть плохие отношения, которые винят детей Фенриса во многих бедах своих Сородичей. И, конечно же, Фенрирам угрожают легендарные твари, пивяки и змейки, с которыми они ведут бесконечную войну.

Из всех племен фенриры наименее склонны к миру. И у них не было бы другого выхода.

Лагерь

Лагерь Фенриров не сильно изменился со времен Средневековья, когда многие из них были сформированы. Валькирии Фрейи находятся на пике своей борьбы, поскольку сексизм Фенриров, по крайней мере, среди хомидов, наиболее силен в это время. Когда женщина может доказать, что она сильнее тех, кем она стремится руководить, тогда мужчины непременно последуют за ней - но многие хомиды, воспитанные на словах Церкви, болезненно сопротивляются самой идее, что женщины могут быть сильными.

Рука Тюра, Гром Мьельнира и Клыки Гарма - все они к настоящему времени прочно обосновались и проводят большую часть своего времени, проводя в жизнь различные политики справедливости. В частности, некоторые из Рука Тюра уже успели повидать большую часть Европы - они слышали рассказы своих братьев-последователей Крестового похода о зверствах, совершенных вдоль дороги, и преследовали многочисленных крестоносцев до их усадеб. Хотя их правосудие не находит всех, кто насиловал и убивал по пути, более чем у нескольких подстрекателей к беспорядкам и чрезмерно усердных рыцарей были свои грехи. Славный Кулак Вотана - не более чем незначительная группа сторонников Красных когтей, но их число будет расти в течение следующих нескольких столетий.

Хотя Мечи Хеймдалля двадцатого века будут утверждать, что их верования являются воплощением древних традиций Фенрира, холодная правда состоит в том, что Мечи не существовали в средневековый период. Конечно, расизм слишком реален в мире Темного Средневековья, но Фенрир не чувствует необходимости практиковать его как политику. Существуют сильные и слабые, и это все, что нужно знать средневековому Фенриру.

Союзники и враги

Фенриры - не самое приветливое племя. Многие посторонние соответствуют их стандартам силы и добродетели. Даже самый смелый и свирепый гангрел-эйнхерий считается достойным соперником или трофеем, который нужно собрать. Тем не менее, у Фенриров есть свои союзники. Даже во время Войны Ярости дети Фенрира часто предпочитали смотреть в другую сторону, а не нападать на своих союзников Кораксов, и Кораксы помнят этот жест. Их союз в какой-то мере непрочен - оборотни не желают прямо давать советы в ситуациях, которые не дошли до полного отчаяния, - но так же, как у Одина есть его Хугин и Мунин, Фенриров часто благословляют внешним предупреждением на крыльях воронов.

У Фенриров также непостоянные отношения с фейскими созданиями. Британские Потомки обнаруживают, что местные феи не любят их присутствие, и были бы счастливы, если бы саксонские оборотни были изгнаны с островов. И наоборот, северные Фенриры сражались как с рожденными землей троллями, так и против них. Мало кто из Фенриров может с первого взгляда отличить земного тролля от вирмового тролля, и поспешные первые впечатления вызвали длительную кровную вражду.

Избранные противники Фенриса столь же разнообразны, как и земли, которые защищает Фенрир. Бесчисленное количество историй рассказывается о героях Фенрира, сражающихся против Вирм-троллей - особенно ядовитой породы канибалистических, боящихся света, извращенных фомори, которые обычны в странах полуночного солнца. Фенрир боролся как против эйнхерий, так и с воеводами Цимисхи, против линнорм и мертвецов, восставших из моря или могил, против безумных духов подземного мира - воину Фенрира никогда не бывает недостатка в врагах.

Детали биографии: Фенрир не может брать Контакты. Однако в этом возрасте они все еще верят в процесс воспитания и наставничества, хотя наставник Фенрира никогда не выполняет работу своего подопечного.

Начальные дары: Заостренные когти, Сопровождение боли, Бег по снегу.

Цитата

Если бы вы были достаточно сильны, чтобы защитить свои горы и долины, мне бы не пришлось здесь находиться.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Достаточно хорошие бойцы, но они не понимают обычаев мира. Со временем они будут поставлены на свое надлежащее место и будут кормить детенышей великих воинов.

- **Костегрызы:** Эти отребья должны быть отсеяны не только из числа отбросов, но и из нашего числа. Те немногие достойные, которые у них есть, должны поклясться в верности истинным племенам.

- **Дети Гайи:** Глупые слабаки, которые пытаются разрешить разногласия мирным путем, вместо того, чтобы доверить Гайе ее курс. Относитесь к ним как к невежественным детям, как приличествует их имени.

- **Фианна:** Сильные бойцы, когда их ярость течет рекой. Если бы они не тратили слишком много времени на песни, танцы и выпивку, мы могли бы уважать их. Тем не менее, они позволили Белым завывателям пасть.

- **Красные когти:** Они бросают нам вызов за леса, и мы уважаем их силу в этом.

- **Теневые владыки:** Любители трусов и пиявок, они используют обман вместо истинной силы. Никакие песни славы не исходят от союза с Владыками.

- **Безмолвные странники:** Эти падальщики позволили другим забрать у них свою территорию. Они добыча, а не хищники.

- **Серебряные клыки:** это наши лорды и вожди, величайшее из племен. Мы бросаем им вызов и испытываем их, потому что это воля Фенрира, но когда они приказывают, мы следуем. Мы покажем им мастерство величайших воинов Гайи.

- **Стражи:** Эти несчастные собаки предпочитают сидеть возле мужских столов и просить объедки. У них действительно есть применение в плане Гайи - их меха служат хорошей подстилкой зимой.

Фианна

Ронан чувствовал, как зов древних камней пульсирует в его крови. Здесь он чувствовал себя в безопасности и целым, в отличие от тех, когда он молился в холодном доме Бога. Он никогда не чувствовал себя хорошо среди священников или со всеми правилами приличия и рыцарства. Он предпочитал находиться здесь, в кругу камней, с обнаженной грудью для холодного ветра, нежели закутанный в геральдические атрибуты.

В его сердце были старые войны, те, кто сражался против римлян и изгнал гигантов из мира. Он выучил песни и обряды древних обычаев, пути Гайи и инкарн, которые христиане называли ложными идолами. Какие же они были дураками и для этого. Как можно было смотреть на игру зеленых полей, на просторы прохладных темных лесов и не осознавать, что они смотрят в любящее лицо своей Матери?

Ветер играл у него в ушах, и доносились далекие крики. Это снова будут проклятые солдаты. Они считали его нарушителем клятвы за то, что он избегал своего сюзерена, и пришли, чтобы вернуть его к тому, что считалось нормандским правосудием. Ронан скорее умрет, чем снова склонит голову перед толстым дураком, считавшим себя благородным - как будто слово слепого короля имело какое-то отношение к благородству.

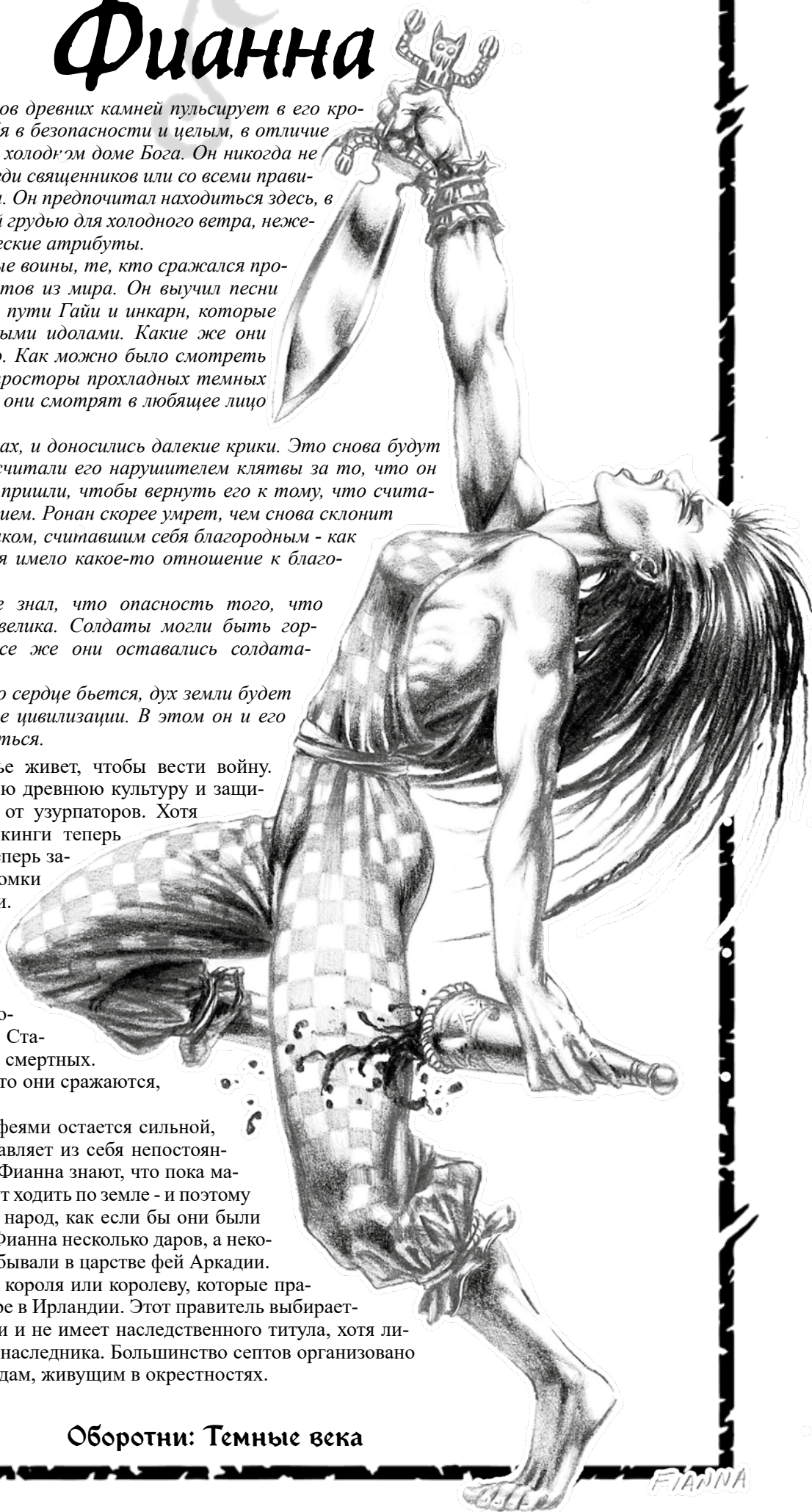
Конечно, Ронан также знал, что опасность того, что он умрет этой ночью, невелика. Солдаты могли быть гордостью Нормандии, но все же они оставались солдатами-Посторонние. Дураки.

Ну пусть идут. Пока его сердце бьется, дух земли будет терпеть любое осквернение цивилизации. В этом он и его предки должны были убедиться.

Фианна в Средневековье живет, чтобы вести войну. Они стремятся вернуть свою древнюю культуру и защитить старые протектораты от узурпаторов. Хотя римские завоеватели и викинги теперь ушли, саксы и норманны теперь захватывают острова, а Потомки и Клыки следуют за ними. Их дальние родственники, Белые завыватели, ушли. Многие из их родичей приняли христианство, отвернувшись от Гайи. И, наконец, их древние союзники, Старый народ, бегут из земель смертных. И все же, несмотря на то, что они сражаются, Фианна терпит.

Связь между Фианна и феями остается сильной, хотя Добрый Народ представляет из себя непостоянных и опасных союзников. Фианна знают, что пока магия течет по земле, феи могут ходить по земле - и поэтому они защищают прекрасный народ, как если бы они были родичами. Феи преподадут Фианна несколько даров, а некоторые старейшины даже побывали в царстве фей Аркадии.

Фианна всегда признает короля или королеву, которые правят из великого каэрна в Таре в Ирландии. Этот правитель выбирается в силу своей известности и не имеет наследственного титула, хотя лидеры обычно воспитывают наследника. Большинство септов организовано аналогично кельтским народам, живущим в окрестностях.



Территория

Некоторые Фианна разбросаны по всей Европе, но большинство проживает на Британских островах. Ирландия является их основным владением, и они являются доминирующим племенем в Уэльсе, Корнуолле, Англии и южной Шотландии. У них есть каэрны в Бретани и Галисии. Многие члены племени путешествуют по Европе, и Фианна обычно являются членами многоплеменных стай.

Шотландия - владение, которое вызывает особую озабоченность у Фианна. Хотя Танцоры черной спирали, кажется, в значительной степени исчезли из этого района, некоторые следы их кошунственного наследия остались. В горах есть деревни, жители которых подверглись жестокому обращению, и Фианна оказываются беспомощными, чтобы исцелить этих людей. Племя Фионна часто неохотно отправляется в северное нагорье, потому что те, кто посещает такие нечестивые места, как Дамбурроу, не возвращаются.

Фианна будет размножаться с любыми потомками кельтских племен людей, обитающих по всей Европе. О преданности, которую Фианна испытывают к своим родичам, ходят легенды. Фианна делают все возможное, чтобы помочь и защитить свою родню. Другие племена утверждают, что Фианна будет спариваться с лордами и дамами фей, рождая подмешанной с кровью Гару.

Каэрны Фианна никогда не бывают городскими; те немногие города, которые появляются на Британских островах, причиняют Фианна немалые неприятности, а галльская Фианна на материке далеки от комфорта в этих городах. Фианна свято придерживается многих добродетелей и является почти архетипом в диапазоне каэрнов, которые они держат. Будь то мудрость или слава, холодная тайна или земное плодородие, Гнозис или Ярость - Фианна, вероятно, обладала или имела каэрн этой добродетели. Роши этих каэрнов всегда хорошо заметны даже для местных жителей; Многие легенды о диких гонимых, бродящих по вересковым пустошам, восходят к рьяной защите Фианна своих границ.

Из всех врагов Потомки Фенрира вызывает у Фианна наибольшие трудности. Они часто сражаются бок о бок с Фианна против общих врагов, но стаи Потомков захватывали каэрны, убивая целые септы Фианна. Родичи Потомков изгнали кельтские народы с их родных земель. Воинственные настроения Фианна иногда предлагают объявить тотальную войну Потомкам, но другие племена, особенно Серебряные Клыки и Дети Гайи, всегда утверждают, что такая война только ослабит защитников Гайи. Тем не менее, напряженность остается высокой. В некоторых случаях группы Фианна убивают другую Фианну, которая связана с детенышами Фенрира.

Лагерь

Лагерь Фианна в основном не изменился; будущие поколения видят это время недалеко от расцвета Фианна и продолжают служить здесь идеа-

лам. Внуков Фионна меньше, чем в конечном итоге будет. Они ближе к своему идеалу древнего кельтского воина и больше, чем к бандитским дракам, типичным для лагеря 20-го века. Шепчущие скитальцы - это не столько лагерь, сколько союз разрозненных Фианн континентальной Европы - их название происходит от того, насколько тихо они должны уходить со своей исконной родины. Туата де Фионн многочисленны и сражаются за сохранение своих фейских кузенов.

Дети Оленя сильны в наши дни, и их печально известные охоты в Хиспо породили множество кровавых легенд о черных собаках вересковых пустошей или ужасных псах потустороннего мира. Несколько оставшихся волков, спрятанных в британских лесах, часто находятся под защитой Детей, и кровавая смерть - это цена, которую человек платит за слишком близкое приближение. В качестве контрапункта недавно возникшее Братство Херна хорошо адаптируется к человеческим представлениям о благородстве, геральдике и рыцарстве. Однако их соплеменники не уважают их. Хотя большинство других Фианна и не думают о скрещивании с кем-либо нечистого (или в основном чистого) кельтского происхождения, Братство, как известно, время от времени принимало смелых и отзывчивых саксонцев в качестве родичей.

Наконец, Хранители песен - самый сплоченный лагерь среди племени. Во многом они напоминают Безмолвных странников отсутствием реальной организации и кочевым поведением. Когда двое из этих галлиардов пересекаются, они обычно не ложатся спать до восхода солнца, пытаясь превзойти друг друга в исполнении баллад - делясь информацией на ходу. Они редки, как василиски, но высоко ценятся остальной частью племени. Если Хранитель песен останавливается у каэрна Фианна, у него обычно есть выбор пива и лучшее место у огня - конечно, в обмен на то, чтобы делиться новостями.

Союзники и враги

Как было сказано ранее, самые большие связи Фианна за пределами Нации Гару связаны с феями. В некоторых случаях Фианна может даже призвать диких духов пустоши и леса на помощь им в битвах. Конечно, многие из их Даров имеют к ним прикосновение фей, и прочные связи племени с Добрым Народом придали определенную силу страсти Фианна - хотя это также отрицательно сказалось на их самоконтроле.

Фианна также в меру хорошо знакома с другими сверхъестественными обитателями своих островов, хотя их влияние практически отсутствует на другой стороне Ла-Манша. Некоторые септы Фианна знают, где найти ведьм и шаманов древних обычаев, хотя они предпочитают оставить этот народ в покое; маг слишком легко становится врагом, а также союзником. И из всех племен только Фианна имеет что-то близкое к рабочим отношениям с цейликанами - и даже тогда оборотня и оборотня должны быть представлены общим другом фей, прежде чем они решат работать вместе.

Стереотипы

• **Черные фурии:** Мощные и загадочные; они могут быть союзниками, но мы их редко видим. Всегда относитесь к ним с уважением к Гайе и будьте осторожны, чтобы не подружиться, если вы танцуете с ними.

• **Костегрызы:** Слабые падальщики, питающиеся отбросами племен. Они низкорослые племена; исправьте их, если можете, но не тратьте на них много времени.

• **Дети Гайи:** Мы не ссоримся с этими целителями, но их миролюбие идет вразрез со страстью в сердце каждого настоящего воина.

• **Потомки Фенрира:** эти толстокожие волки-викинги помогли нам в наших битвах, а затем они повернулись и напали на наших родичей. Доверяйте им только во время битвы с Вирмом, и если вы обнаружите, что их стаи или их родичи вторгаются на наши земли без уважительной причины, насадите их на свои когти!

• **Красные когти:** Эти дикие звери ничего не понимают в мире и его путях. Они являются одной из причин того, что Церковь настроила так много людей против старых обычаев.

• **Теневые владыки:** Не доверяйте никому из них. Они думают, что остальные из нас не видят, как они строят планы и заговоры, но мы знаем лучше. Их гордыня приведет к гибели.

• **Безмолвные странники:** Я мало что знаю о них и о забытых тотемах, которые они чтят. Приветствуйте их у костра и делитесь медом, как подобает хорошим хозяевам, но чем раньше они уйдут, тем лучше.

• **Серебряные клыки:** Владыки всех нас, и это не значит, что они не заслужили свое место. В песнях есть правда об их величии, и мы ждем их руководства в нашей борьбе с нашими врагами.

• **Стражи:** Эти волки забыли о важности диких земель и проводят слишком много времени в зловонных людских городах. Было бы лучше, если бы они остались подальше от наших земель.

Племя любит сражаться так же сильно, как и любить, и неудивительно, что у них много врагов. Из них несколько снова феи; не все хобгоблины доброжелательны, а Фианна не так терпимо относится к созданиям фей, охотящимся на их родичей. Как гласит кельтская легенда, фоморы на островах имеют долгую историю, и хотя Фианна убивает и убивает везде, где встречаются фоморы, им никогда не удастся полностью истребить зверей. Всегда есть другое поколение.

Ни одно племя не ненавидит Танцоров черной спирали больше, чем Фианна. Падение Белых завывателей живет в песнях каждого галлиарда Фианна. Подлые монстры, пришедшие на смену павшим, годны только на смерть. Многие старейшины испытывают чувство вины, обвиняя извращение целого племени в отсутствии прилежания против Вирма. Все Фианна чувствуют себя в долгу перед Белыми завывателями, любой ценой отомстить за них Танцорам черной спирали, чтобы спасти землю и своих родичей.

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные дары: Волшебный свет, Убеждение, Сопротивление ядам.

Цитата

Попробуй отнять у меня жизнь, но твоя кровь окропит землю.

Красные когти

От крика остался лишь крошечный остаток эха, который тоже терялся среди верхушек сосен.

Птицы не пели. Не было ни звука, кроме журчания ручья, потрескивания пламени и мягкого шлепка лапы по земле. Но волчьему носу воздух буквально кричал - кровь, огонь, разрыв кишечника.

Старшая волчица сидела на корточках, наблюдая за младшим, как он нервно взял за зубы незажженный конец горячей палки, осторожно поднял его и быстро побегал к ручью. Раздался всплеск и шипение; затем запах огня исчез, и воздух наполнился только влажным дымом и паром. Затем детеныш осторожно подошел к телу дровосека и тяжело ткнул его носом. Но кроме шевеления в разлитых внутренностях, больше не было никакого движения.

Этого достаточно, альфа? Поза молодого человека была извиняющейся, обнадеживающей, взволнованной - и она соответствовала его тихому нытью. Они перестанут приходить сейчас? Будут ли они придерживаться своей территории?

Старшая одинаково опустила голову и хвост.

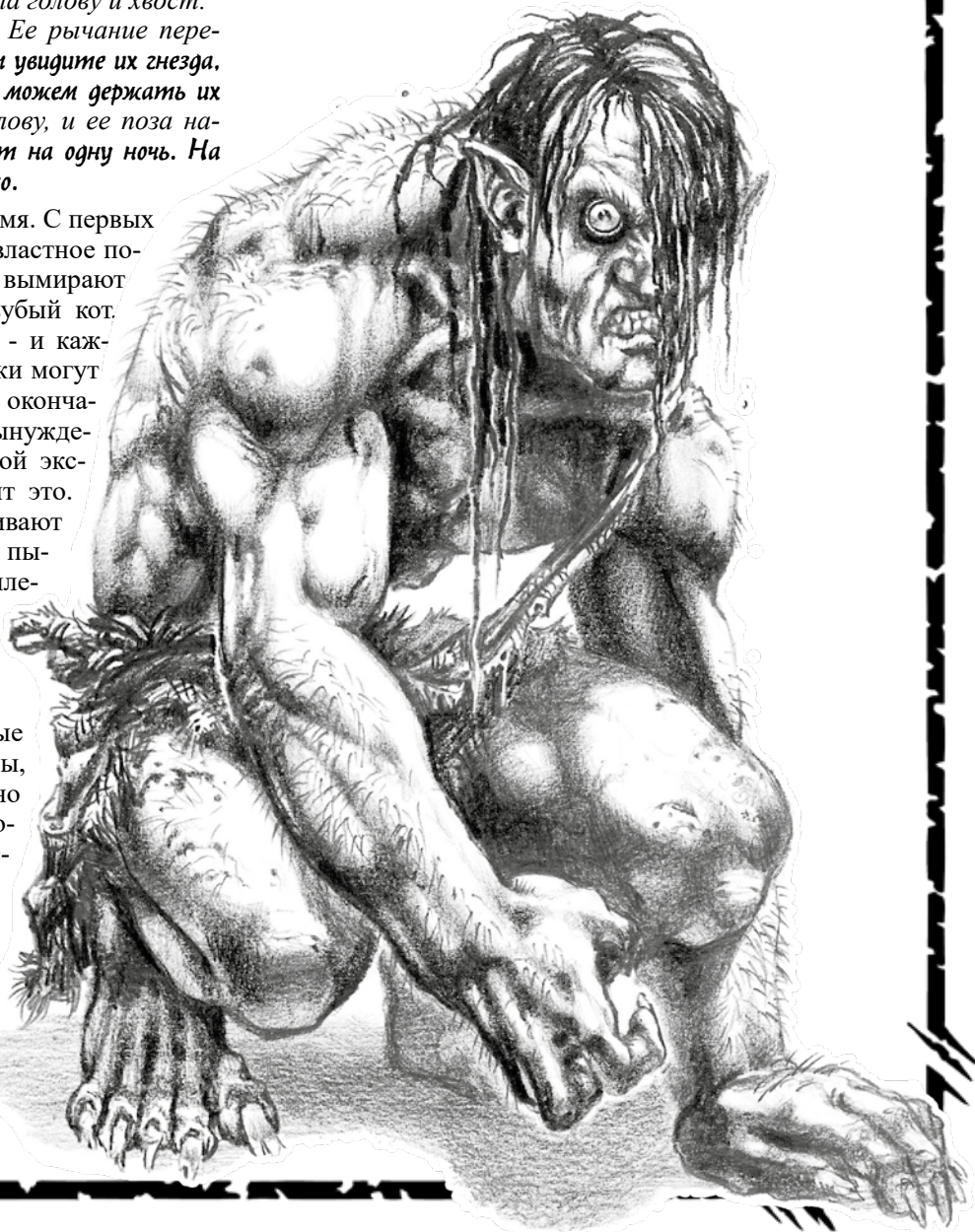
Нет, детеныш, этого мало. Ее рычание перешло в глубокий скулеж. Когда вы увидите их гнезда, вы поймете, почему даже мы не можем держать их снаружи вечно. Она вскинула голову, и ее поза напугалась. Но этой охоты хватит на одну ночь. На данный момент этого достаточно.

Красные когти - раненое племя. С первых дней они отвергли людей и их властное поведение. Они наблюдали, как вымирают многие виды - мамонт, саблезубый кот, гигантский европейский олень - и каждый раз они понимали, что волки могут быть следующими. С момента окончания Владычества они были вынуждены уступить место человеческой экспансии, и они плохо переносят это. Поэтому они незаметно отсеивают человеческое стадо, где могут, и пытаются посоветовать другим племенам не позволять обезьянам становиться слишком сильными - но их борьба начинает казаться бесполезной.

В некотором смысле Красные когти в наше время более суровы, чем берсерки. Они болезненно осознают медленный рост человечества, но пока не имеют убедительных доказательств того, что люди принесут гибель Гайе. Они подобны прорицателям в древней языческой драме - они издают ужасные

предупреждения, которые их получатели предпочитают игнорировать. Старейшие отправляют молодые стаи на искание за исканием видения, надеясь принести новости, которые убедят другие племена; но до сих пор то, что они обнаружили, остается без внимания.

Отношения Когтей с другими племенами не такие экстремальные, как когда-нибудь. Вероятно, это связано с все еще высоким уровнем волчьей крови среди всех племен; даже у Стражей есть люпусы, которые могут хотя бы частично понимать Когтей. Античеловеческая политика племени время от времени перерастает в кровавый экстремизм, но большинство просто не говорят об этом. Даже Дети Гайи склонны мудро и умиротворяюще кивать на страшные проповеди Когтя, а не яростно оспаривать их претензии. Хотя старейшины племени все еще мрачно бормочут о заключении о мудрости отказа от Владычества, их крики еще не приобрели оттенка отчаяния.



Территория

Когти идут туда, где есть волки - а в мире темного средневековья они распространены по континентальной Европе от Испании до Руси. Они держатся подальше от быстрорастущих городов, потому что у них все еще есть выбор. Фактически, большинство септов Когтей являются стойкими изоляционистами, предпочитая избегать человеческих поселений, а не оспаривать их (если, конечно, речь не идет о территории каэрна). Только острая необходимость заставит Когтей ходить в человеческой коже среди творений людей - и тогда их дикая природа заставляет многих сторониться их как идиотов или (по иронии судьбы) одержимых или фальшивых людей, таких как оборотни. У них нет реального присутствия на Британских островах или на Ближнем Востоке, но почти каждая другая страна почувствовала наступление Красных когтей.

В самом деле, говорят (но лишь очень немногими), что у Когтей есть часть своего племени в далеких странах, за пределами христианского мира. Легенда гласит, что Когти нашли свой путь к определенным тропам Умбры, охраняемым духами природы, тропам, которые неизвестны даже Безмолвным странникам. По слухам, целые стаи бродили по этим тропам к землям, пересекающим океаны, возможно, далеко на востоке или даже в другом направлении.

Что бы они там ни обнаружили, никто не может сказать, потому что им еще предстоит вернуться или установить Лунные мосты обратно в свои европейские каэрны. Однако, если бы они это сделали, это, безусловно, увеличило бы размер мира, как это понимают европейские гару (или, по крайней мере, европейские когти).

Лагерь

Красные Когти никогда не уделяли особого внимания самоорганизации в лагерях. Тем не менее, в этом племени есть свой оттенок разногласий, особенно в эти времена, когда угроза неминуемого Апокалипсиса еще не развеяла сомнения некоторых членов. Ложа королей-хищников существует среди средневековых Когтей; действительно, членов этого лагеря больше, чем Стражей земли. В наши дни умеренные (для племени) верования Королей-хищников более типичны для среднего Когтя - это меняется с наступлением Индустриальной Эры. Хотя эти два лагеря претендуют на большинство Когтей, два других небольших лагеря работают над продвижением идеала Гайи.

• **Страх ночи** - этот лагерь, состоящий в основном из Рагабашей и Галлиардов, больше всего интересуется рассказами, которыми люди делятся между собой. Они надеются, что люди смогут научиться уважать Мать через страх и через страх научат друг друга осторожности. Известно, что Страх Ночи нападает на людей, которых они считают явно нарушающими границу, но никогда не убивают - они только ранят и терроризируют, в надежде, что люди распространят слухи о том, что определенные места и дела являются табу. Пока что они

были частично успешными; новые рассказы об оборотнях как о диких существах расцветают и распространяются от деревни к деревне. К сожалению, люди мало чему научились, кроме страха и ненависти к волкам, но Страх ночи сохраняется. Они продолжают делать это до прихода инквизиции, когда они узнают, что рассказы об ужасных монстрах могут вызвать столь же ужасную реакцию со стороны человечества. Лагерь с отвращением распадается, и большинство его разочарованных членов присоединяются к Стражам Земли.

• **Заходящая луна:** Провидцы и мудрые Когти иногда возникают из этого крошечного лагеря. Они охотники за видениями и хранители пророчеств, и именно их мрачные предсказания укрепляют веру племени в то, что люди однажды станут смертью Гайи. Заходящая луна иногда посылает эмиссаров в другие септы и часто вносит членов в многоплеменные стаи в надежде предупредить другие племена, пока не стало слишком поздно. В конце концов они перестают существовать как лагерь, поскольку ход времени все больше и больше подтверждает их пророчества. Когда у остальных Когтей нет другого выбора, кроме как прислушаться к предзнаменованию Луны, лагерь с сожалением распадается - понимая, что они потерпели поражение.

Союзники и враги

Хотя Красные когти не имеют контактов между человечеством и, по воле случая, не имеют контактов с вампирами, у них есть свои союзники. Ни одно племя не знает лучше духов природы, и теург Когтей часто имеет союзников на каждой поляне и овраге в пределах протектората своей стаи. Более того, они все еще находятся в честных отношениях с воронами Коракса. Когти не считают воронов-оборотней большой угрозой и никогда не называли их врагами. Галлиарды Красных когтей утверждают, что племя укрывало Кораксов от других племен во время Войны Ярости, и вороны-оборотни никогда не спорили. Хотя Кораксы довольно не верят мрачным предзнаменованиям Когтей, они ценят добрую волю Когтей в том, чтобы делиться такими видениями; это самый частый разговор, который они получили от племени люпусов за много веков.

На самом деле, это племенной секрет, что Красные когти, помня о своем участии в Войне Ярости, тайно охраняют некоторые из пещер и священных мест потерянных Гуралей. Несколько септов Когтей, на которых возложена эта обязанность, действуют больше как хранители, чем что-либо еще, охраняя каэрны до возвращения Гуралей. Если действительно какие-то Гурали живы и бодрствуют в средневековой Европе, возможно, только Красные когти будут знать об этом.

Находясь в самой глубокой пустыне, дальше всего от земель людей, Когти иногда переходят пути врагов, неизвестных другим племенам. Теурги Красных когтей менее знакомы с Бейнами Вирмов Позывов, воплощением ужасных импульсов, чем с Бейнами порочной природы. Вирм иногда вонзается зубами в стаи волков, и Когти, скорее всего, из любого племени, столкнутся с появившимися

мися в результате фоморами-волками. Когти также иногда сталкиваются с Танцорами черной спирали, поскольку их убежища в дикой природе делают в основном идеальные укрытия для павших Гару.

Но не все враги Когтя принадлежат к Вирму. Духи Вильда более многочисленны в мире темного средневековья, и не все из них доброжелательны. Время от времени Когти должны двигаться, чтобы перехватить нечестивого вильдлинга, угрожающего их Сорочичам, или предотвратить вихрь энергии Вильда от радикального изменения природного ландшафта. Точно так же не все феи рождены от людей - истинные феи, существа из самых диких земель, иногда вступают в пограничные споры с Красными когтями. Такие конфликты относительно редки, поскольку многие феи предпочитают жить рядом с людьми, чтобы развлечь их. Даже в этом случае Когти не всегда обладают большим чувством юмора, когда вильдлинги решают мучить их родичей...

Детали биографии: Красные когти, как всегда, не могут брать Союзников, Контакты или Ресурсы. Их единственные родичи - волки.

Начальные дары: Язык зверей, Крик жертвы, Запах текущей воды.

Цитата

Никакое другое животное не собирается в таком количестве и не переносит болезнь среди своей семьи с такой легкостью. Вы позволяете человеческой крови притуплять ваш нос до вони, исходящей от обезьяньих гнезд. Скоро Гайя полностью покинет эти города, и что вы тогда скажете?

Стереотипы

- **Черные фурии:** Дуры, если они думают, что только половина человеческого рода ответственна за вонь, исходящую от человеческих дел.

- **Костегрызы:** Собаки.

- **Дети Гайи:** Тоже прирученные животные, но еще хуже. Людям нужно было мясо, чтобы заковать своих собак, но только слова, чтобы приручить Детей.

- **Фенриры:** Сильные товарищи, когда в этом есть необходимость. Сильные соперники, когда в этом нет необходимости.

- **Фианна:** Кто они и какое они имеют к нам отношение?

- **Теневые владыки:** Им нравится то, чем стал мир? Да? Тогда за кого они будут сражаться, когда наступит Апокалипсис?

- **Безмолвные странники:** Какой волк не владеет территорией? Если ваши темнокожие люди настолько драгоценны, что вы будете с ними размножаться, возможно, вам стоит остаться с ними.

- **Серебряные клыки:** Они наши лидеры. Мы не должны подвергать их сомнению, хотя они не объясняют ходячих мертвецов, которые размножаются в городах, как личинки в мясе.

- **Стражи:** Если они не научатся чувствовать запах гнили, отмечающей их границы, они скоро станут нашими врагами.

Теневые Владыки

Грегор Грозный, честолюбивый воевода, стоял на валу, как гордый знаменосец, его тщательно дубленый плащ лопался на ночном ветру. Факелы внизу были слабым отражением его глаз, которые пылали, как костры, от рвения к победе.

Графиня Настасья, заводчица сук и скульптор по кости, была всего лишь тлеющим пеплом. Ее упыри превратились в груды мяса во дворе, и едкий привкус их разорванной плоти поднялся и щекотал кривой нос Грегора. Все прошло так прекрасно. Ее испуганный взгляд был изысканным, погоня воодушевляла - и ее последний бой на парапете был чистым искусством. Его... «союзники» исполнили его волю самым послушным образом, как собаки, которыми они казались. Сначала они были настроены враждебно, но его экспертные обещания успокоили их. Как собаки.

Теперь он и он один будут править темными карпатскими вершинами долины. Если бы он так пожелал, река потекла бы кровью; земля была бы насыщена плотью, если бы это было его веление. Он смеялся долго и громко, сдерживая смех, пока эхо его голоса не доносилось из пустых залов замка.

Смех юного вампира был прерван глубоким гулом, похожим на шевелящиеся камни. Грегор попытался подавить улыбку - массивное животное рядом с ним откашлялось, чтобы привлечь его внимание, как почтительный камергер. Грегор повернулся на каблуках и посмотрел в золотые глаза существа.

«Это последний из вампиров, который выступил против тебя, Грегор... мой воевода?» Голос зверя был почти человеческим. Почти.

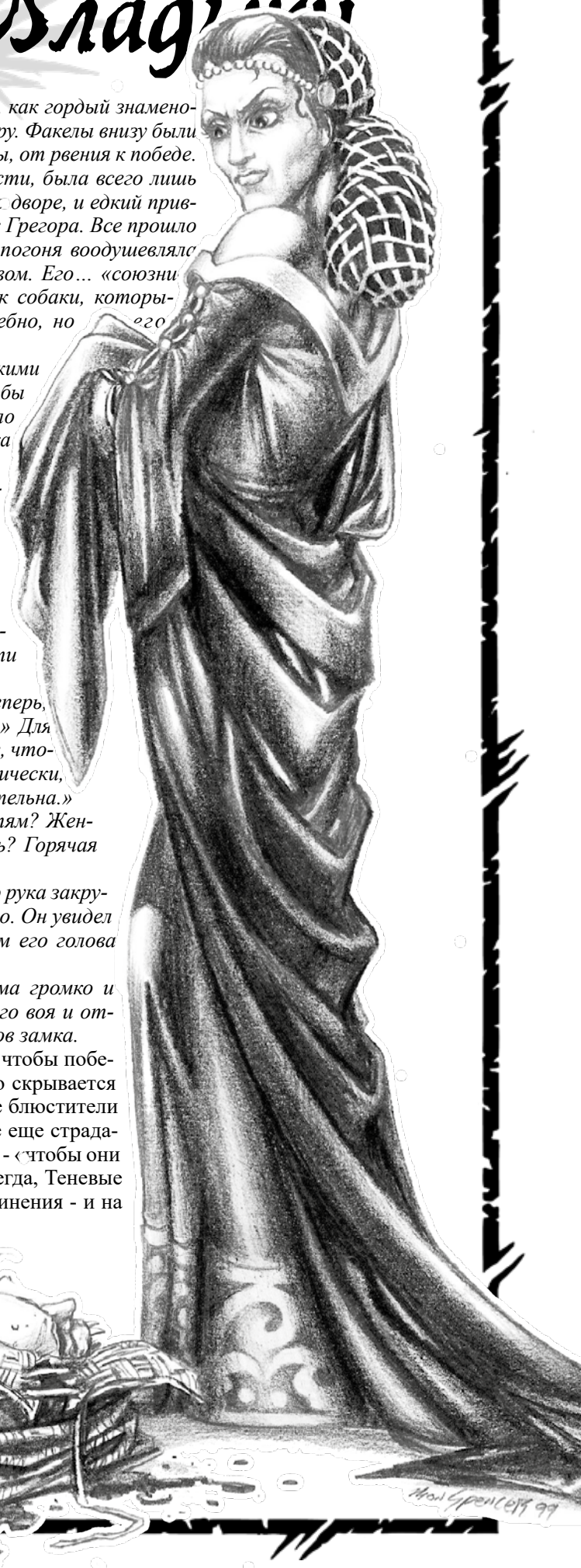
«Да, - он тонко улыбнулся, - это последний из них. Теперь, мой верный союзник, всю ночь мы правим безраздельно.» Для эффекта он взмахнул одной рукой. «Я полагаю, вы хотите, чтобы я заплатил вашу цену. Я с радостью сделаю это. Фактически, я устрою пир в вашу честь, теперь, когда победа окончательна.» Его улыбка была острой. «Что подходит твоим... похотям? Женщины? Или мальчики? Вино? Сталь и податливая плоть? Горячая кровь?»

Оборотень был черным пятном. Грегор увидел, как его рука закружилась вниз во двор, прежде чем он понял, что произошло. Он увидел серебряное оружие, поднятое высоко в воздух - а затем его голова откатилась от тела.

«Теперь, Пиявка, победа окончательна.» Когти Грома громко и долго выли о своей победе - до тех пор, пока отголоски его воя и ответные завывания его стаи не доносились из пустых залов замка.

Теневые владыки считают, что они должны знать зло, чтобы победить его. И в эти времена зла полно, даже если часть его скрывается за красивыми человеческими лицами. Владыки - суровые блюстители дисциплины, и многие поселения в их протекторатах все еще страдают от принуждения, скорее напоминающего Владычество - «чтобы они оставались податливыми», - как они утверждают. Как всегда, Теневые владыки сильно озабочены иерархией господства и подчинения - и на их родине люди, черт возьми, будут подчиняться.

У племени есть свои когти во многих пирогах по всему континенту - Владыки всегда старались чем-то занять себя. Удерживать людей на их месте - только одно дело;



также вопрос о том, чтобы их волчьих родичей не беспокоили со стороны другие - и чтобы они тоже знали свое место. Конечно, есть дело сражаться с приспешниками Вирма, хотя это до смешного легко - по крайней мере, племя так хвастается.

Тем не менее, есть две проблемы, которые особенно беспокоят Теневых владык. Первая - что неудивительно - связана с лидерством Серебряных клыков. Многие Теневые владыки верят, что Клыки исходят из традиций, а не действий. Они утверждают, что соблюдение законов слабых правителей только принесет гибель Гару. Хотя Клыки по-прежнему первые среди племен, Владыки испытывают дурное чувство недовольства; в конце концов, если Клыки действительно были такими сильными, как же русы пали так далеко?

Во-вторых, Теневые владыки озабочены нежитью гораздо больше, чем другие Гару. Они почувствовали присутствие старших вампиров и их демонических союзников в Карпатах. Они раскрыли козни этих зверей даже среди своих родичей. Теневые владыки считают, что нежить - величайшая угроза для Гару. Как только они уйдут, человечество можно будет контролировать с помощью надлежащего количества манипуляций и отбраковки.

Территория

Теневые владыки обитают в основном в Восточной Европе, через Карпаты, от Богемии до Бухареста. Это опасный, раздираемый раздорами протекторат, и владыки находятся в постоянной борьбе с вампирами, которые также претендуют на владения на этих землях. Среди величайших и самых печально известных их бастионов - септ Ночного неба, септ с долгой историей предательства и войн с пиявками.

Но даже в этом случае Владыки не ограничиваются Восточной Европой. Честолюбивые Теневые владыки основали владения в горах Западной Европы, таких как Альпы, Апеннины и Пиренеи. Многие перебрались в аристократические дома северных иберийских королевств, где они тщательно замышляют извлечь максимальную пользу из растущего движения Реконкисты. Рагабаши этого племени простирались до Константинополя (и, после случайных крестовых походов, и дальше), где они спокойно делали заметки о том, как устроена политика в Византийской империи. В наши дни в Британии их даже несколько, хотя их довольно мало; в конце концов, бессмысленные ссоры между Фианна и Фенрирами могут быть забавными, но со временем они становятся утомительными.

Теневые владыки, как это было у них на протяжении веков, размножаются с теми, кого сочтут достойными. У них есть родичи во многих благородных домах, а также среди семей благородных слуг, особенно хозяев питомников или охотников, которые заботятся о своих волчьих родичах. Они ищут самых сильных, умных и амбициозных людей, которых только могут найти, особенно тех, кто считает смешанное наследие выгодным, а не проклятием.

Лагерь

Лагерь Теневых владык уходит корнями в традиции прагматизма и хитрости, старые, как само племя. Большинство из них остались такими же, какими были всегда. Лорды Саммита остаются ведущей силой среди племенной политики, и большинство Владык того времени принадлежат к этому лагерю. Несущие свет относительно новы, но они столкнулись с множеством трудностей, с которыми можно было бы испытать себя, и с вампирами, которых нужно изучить. Их ряды быстро растут, поскольку огромное количество пиявок того времени привело к увеличению спроса на оборотней, способных играть в закулисных играх вампиров. Дети Вороны также относительно сильны - на самом деле, их поощряют другие Владыки того времени.

Тайные общества владык также имеют свои корни в это время. Маски торгуют между деревнями Восточной Европы и гарантируют, что посторонние уважают - нет, опасаются границ лордов. Вдобавок, хотя Общество Нидхёгга в настоящее время состоит не более чем из нескольких рычащих старейшин, в ближайшие столетия у них будет становиться все больше и больше приверженцев.

Темные века примечательны тем, что породили Судей рока, лагерь Филодоксов, который путешествует от септа к септу, оценивая приверженность других Гару Литании. Маркграф Андрей Конечко признан первым среди этого молодого лагеря, и слов этого могущественного лорда достаточно, чтобы отправить других судей с поручениями по четырем концам континента. Судьи рока - один из немногих лагерей Гайи, которые осознали, что Гару из любого племени могут пасть перед Вирмом и стать Танцорами черной спирали не только на словах. Вооруженные этим знанием, они действительно суровые арбитры, внимательно следящие за признаками порчи даже в самом умеренном Дите Гайи. Но они также эгоистичны в отношении своих знаний; им еще предстоит поделиться своим секретом с каким-либо другим племенем из опасения, что их влияние может быть ослаблено.

Союзники и враги

Хотя немногие другие племена действительно настолько доверяют Теневым владыкам, у Владык, тем не менее, есть бесчисленные перемирия и преданность среди своих сверстников. Во многих случаях эти пакты имеют мало общего с общей этикой или целями, а имеют отношение только к преимуществу общей силы. Как сухо заметил один дворянин из Серебряных клыков: «Никто не захотел бы поставить Повелителя Теней во главе своей кухни — но кто может позволить себе быть без советника его особых талантов?»

Так и с посторонними. У Теневых владык есть несколько постоянных союзников за пределами общества оборотней, но они определенно тонут в постоянно меняющихся договорах об удобстве. Известно, что они заключают перемирие и сделки с

Стереотипы

• **Черные фурии:** У сук, как и у всех других хороших инструментов, есть свои применения. Даже в этом случае их особые представления о полах раздражающе разрушительны. Неужели они действительно хотят, чтобы наши родичи стали упрямыми и полны иллюзий относительно собственной ценности?

• **Костегрызы:** Не стоит недооценивать это племя. Они могут лазить среди людских отбросов, но они знают, как выжить. Их можно использовать для достижения наших целей... при условии надлежащего убеждения.

• **Дети Гайи:** Им не хватает смелости встретить врагов Гайи; вместо этого они бегут за ее юбками и нуждаются в других племенах, чтобы сделать настоящую работу. Относитесь к этим миротворцам с тем же уважением, которое вы выказываете за их борьбу... ни с чем.

• **Фенриры:** Фенриром легко манипулировать, но если у них в голове возникнет мысль, их решимость и упрямство не позволят им сдаться. Они живут когтями и умрут от когтей.

• **Фианна:** Они пойманы прошлым и старыми привычками, неспособны приспособиться к миру хорошей стали и великих каменных замков. Подобно Белым завывателям до них, они скоро останутся племенем прошлого.

• **Красные когти:** Порода, живущая не более чем волчьим инстинктом. Они приносят больше вреда, чем пользы. Не терпите их.

• **Безмолвные странники:** Их появление никогда не приносит хороших новостей, а их секреты чертовски трудно вырвать у них. Будьте осторожны, их появление может вывести из-под вашего контроля деликатную ситуацию.

• **Серебряные клыки:** Слабые лорды нашего вида. Они застилают свои постели с теми, кто претендует на власть, в то время как мы стремимся поставить наших родичей на истинные руководящие должности.

• **Стражи:** Не сбрасывайте со счетов их или их странные способности. Они могут быть нам очень полезны.

более темной половиной фей, гоблинами ежевики и паслена. Благодаря своим союзникам среди грозных воронов и других духов ворон, Владыки часто имеют доступ к мудрости Кораксов. Известно, что они покупают благосклонность чернокнижников для коротких перерывов, а некоторые даже заключают недолговечные соглашения с вампирами - хотя последнее почти всегда является союзом по расчету против другого соперника-вампира.

В самом деле, помимо их продолжающейся вражды с Цимисхами, Теневые владыки имеют мало отношений «убить с первого взгляда» со своими врагами. Суть простого прагматизма - поддерживать достаточные отношения, чтобы всегда было место для переговоров. Если человек не может урезонить своего врага, он не сможет понять своего врага настолько, чтобы победить его. Конечно, само собой разумеется, что Теневые владыки никогда не предложили бы вести переговоры с какими-либо существами, полностью принадлежащими Вирму. А ведь сама идея...

Детали биографии: Теневые владыки не могут брать Союзников или Наставников.

Начальные дары: Аура уверенности, Роковой изъяз, Соппротивление ядам.

Цитата

Если вы пришли только хныкать и сомневаться в наших методах, я предлагаю вам вернуться в безопасное место в ваших владениях. Наши земли коварны. Те, кто боится запачкать руки, вероятно, не годятся для выживания здесь.

Безмолвные странники



Стефан Лунное облако осторожно откатил камень, запечатавший гробницу павшего герцога. Это был долгий путь - не по мерке в лигах, а по количеству тяжелого труда. Слишком много территорий пересек, слишком много Гару обидел... по крайней мере, один новый шрам будет чесаться в холодные ночи.

Но когда камень высвободился и из гробницы повалил затхлый воздух, Стефан вспомнил, что есть вещи похуже шрамов.

Он обернулся в свою волчью шкуру, прекрасно зная, что волчий нос будет намного лучше, чем человеческие глаза в склепе. Он прокрался в темноту, ощущая путь сквозь затхлость и грязь. В воздухе витал запах смерти, но были и... другие запахи. Он застыл, когда камень вернулся на место.

«Что ж, незнакомец, я вижу, ты нашел наше логово», - прошипел свистящий голос, больше похожий на рептилию, чем на волка, - «Жалко, что твои глаза и нос острее, чем у саксонского дурака, который был до тебя».

Зеленый свет - факел с гибельным огнем - освещал комнату, как личный фонарь дьявола. Искривленные, призрачные волчьи твари покачивались из кошачьего сияния. И все же - вот, Скипетр Ра, печально мерцающий в свете костра, все еще в иссохшей руке крестоносца Фианна, взявшего его. Стефан прыгнул к трупу, лежащему поперек гроба герцога, и к фетишу в его руках, в то время как Танцоры черной спирали бросились на него....

Безмолвные странники бездомны и блуждают по течению, странники в эпоху, когда территория имеет наибольшее значение. Некоторые ищут артефакты и знания Древнего Египта, надеясь вернуть себе свое наследие. Другие ищут знаки Вирма, надеясь узнать будущее из своих путешествий. Другие, кажется, вынуждены исследовать весь мир из-за горячего стремления к знаниям. Многие считают, что у них есть божественный поиск, но большинство признают, что просто не могут найти себе места. Только они путешествуют достаточно далеко, чтобы увидеть истинную широту мира - и это кинжал в груди Страйдера, чтобы знать, что мир огромен и огромен, за пределами всего, что могут предположить другие племена, и что ему нет места в нем.

Хотя странникам более комфортно в арабских странах и Северной Африке, многие обычно путешествуют по Европе. Это в их собственных интересах - они опасаются, что без случайного визита Странника некоторые из наиболее замкнутых септов могут полностью забыть о них и рассматривать их как злоумышленников. Большинство европейских Гару считают их загадочными и ненадежными, но неохотно соглашаются с тем, что более широкая перспектива Странников может быть очень полезной. Некоторые септы обращают внимание на видения Странников больше, чем на видения своих теургов, в то время как стражи более замкнутых каэрнов идут на все, чтобы изгнать Безмолвных странников из своих владений. Тем более дураки они - потому что в наше время Странники часто являются единственным надежным источником информации о внешнем мире.

Посторонние считают, что у Безмолвных странников нет организации, что они - племя одиночек, проходящих в ночи. Они недалеко от истины - с потерей египетской родины Странники потеряли большую часть своей иерархии. Но хотя Безмолвные странники собираются не часто, они все же встречаются и даже поддерживают несколько скрытых каэрнов в Европе, самый выдающийся из которых спрятан среди холмов на юге Испании. Они передают информацию через рассказы, и когда два Безмолвных странника встречаются в дороге, они проводят много часов, делясь своими знаниями.

Территория

К их большому сожалению, Безмолвные странники не претендуют ни на какие собственные территории. Они путешествуют, куда хотят, и их можно найти во всех странах. Странники путешествовали по Шотландскому нагорью и замерзшим фьордам Скандинавии, а также по королевствам Эфиопии и султанатам Араби. Некоторые говорят, что Безмолвные странники даже отправились в путь по пустыням и горам к далекому Катаю, следуя по следам Александра Великого. Если это правда, то Странники никогда не делились знаниями о том, что они там нашли.

Территориальные оборотни других племен обычно терпят их неожиданное прибытие, так как они знают, что Безмолвные странники скоро придут в движение. К сожалению, современные люди гораздо менее восприимчивы к загадочным Странникам из далеких стран. В результате Странники часто принимают облик паломников, чтобы задавали меньше вопросов. В поисках признания Безмолвные странники иногда присоединяются к многоплеменным стаям со смешанной реакцией других. Некоторые из их старейших поселены в многоплеменных септах в качестве уважаемых советников, хотя это не является обычным явлением - в конце концов, Литания требует, чтобы старейшины не ставляли свой народ терпеть и лечить их болезни. Говорят, что ни один Странник никогда не выберет место для жизни - только место для похорон.

Молчаливые долгоногие в основном размножаются с народами Северной Африки, маврами и сарацинами, хотя, как говорят, у них есть родичи даже дальше на восток. Все Безмолвные странники чувствуют некоторую степень родства с кочевниками и будут защищать их от нападений. Они также чувствуют связь со всеми народами Востока, защищая их также от преследований. Некоторые из этих Гару распространили некоторое влияние на семьи известных крестоносцев, чтобы вернуться на Восток и убедиться, что христианские грабители не разрушают древние священные места.

Лагерь

К этому моменту лагерь Странников хорошо укрепился, и большинство из тех, что существуют в современную эпоху, существуют также и в средневековую эпоху, часто с небольшими изменениями. Предвестники - один из самых молодых лагерей, но в нем есть некоторые из Гару, наиболее восприимчивых к признакам беды в наше время. Они одни из немногих, кто прислушивается к пророчествам Красных когтей, и хотя они еще не восприняли утверждения предсказателей рока как евангелие, они, по крайней мере, стремятся увидеть все своими глазами.

И Искатели, и Обездоленные существуют в XI и XII веках, и оба представляют собой стереотипного Странника в глазах других племен. Действительно, традиции каждого лагеря относительно не изменились со времени изгнания племени из Египта. Со своей стороны, Путники начинают появляться, но не проявляют себя до конца - просто не хватает портативных ресурсов, чтобы оправдать их существование. Немногочисленные члены этой рыхлой конфедерации оппортунистов обычно торгуют бартером и услугами. Часто, рассуждают они, их даже не приняли бы в большинстве септов, если бы они не оказали услугу властителям - так почему бы не получить взамен хорошую еду и некоторую информацию, чтобы сделать сделку сладкой?

● **Кинжалы Нут:** получившие свое название от египетской языческой инкарны ночи, эти Странники искренне возмущены восхождением вампиров. Их ненависть к нежити превосходит даже ненависть самой дикой Фианна или чистейшего Серебряного Клыка - потому что они мстят за потерянную родину и потерянную родню. Кинжалы действуют как убийцы, где бы они ни блуждали, молча выбирая пивку или трех для истребления, даже если это могло нарушить любые существующие перемирие между местными. Где бы ни проходили Кинжалы Нут, война между оборотнями и вампирами разжигается новой яростью - и всегда местные Гару несут на себе основную тяжесть мести Каинитов, потому что Кинжалы двинулись дальше. В конце концов, им суждено рассердить даже тех, кто принадлежит к их собственному племени, и им поручено разойтись - но до тех пор они продолжают свой крестовый поход с ужасным рвением.

Союзники и враги

Безмолвные странники издавна были привязаны к беспокойным духам павших. Некоторые рассказы обвиняют в этом старое проклятие, наложенное на племя; другие указывают на роль Совы, их племенного тотема, как посланника самой Смерти. Сами Странники мало говорят о таких вещах. Но у них, безусловно, есть союзники в мире мертвых. Что еще более важно, Странники могут вызывать призраков где угодно, от торфяных болот Ирландии до полей сражений за пределами Константинополя. Хотя эти призраки не имеют большого влияния на мир смертных, Странники могут получить от них информацию, которая дает им преимущество в сделке с любым местным лордом или септом.

Другие племенные преимущества разрозненны и ненадежны. Какими бы ни были кочевники, Странники стараются избегать территории других сверхъестественных существ, будь то феи, меняющих облик или чернокнижников. Как племя, Странники вообще не сотрудничают с вампирами, даже в ужасных обстоятельствах. Ненависть племени к вампирам, возможно, превосходит даже ненависть Красных когтей к человечеству.

Фактически, величайшие враги Странников - змеиные Последователи Сета. Больше, чем вампиры - ибо говорят, что их наводняет нездоровый ихор, нечто более могущественное, чем испорченная кровь большинства пиявок, - и в меньшей степени, чем любое животное, сетиты несут ответственность за большинство болезней племени. Легенда гласит, что Сет, сам бог тьмы, был ответственен за изгнание Странников с их законной родины. По сей день Странники воздают за услугу всякий раз, когда это возможно, вводя любых Сетитов (и, лишь с немного меньшим рвением, любых других Пиявок), которых они обнаруживают, в Последнюю Смерть.

Детали биографии: Безмолвные странники не могут брать Прошлую жизнь или Ресурсы.

Начальные дары: Руководство Небес, Чутье Вирма, Скорость мысли.

Цитата

Приветствую, мудрый Атро-рья. Я привез новости с Юга, из-за моря. Ты пригласишь меня к своему костру и выслушаешь мое послание?

Стереотипы

- **Черные фурии:** Мужчины среди нас должны быть настороже, но они предлагают безопасность и утешение любой женщине.

- **Костегрызы:** Если вам нужны новости о стране, отправляйтесь к городским волкам. Они много видят и слышат и часто предлагают свою мудрость в обмен на добрые слова.

- **Дети Гайи:** Они друзья и отдадут все, что у них есть, даже за странника. И все же они смотрят на мир наивными глазами.

- **Фенриры:** Дикость Севера и железо Священной Римской Империи, в одном племени. Они сильные союзники и злые враги. Будьте осторожны и тихи среди них.

- **Фианна:** Они не доверяют незнакомцам, но если вы сможете завоевать их дружбу, они будут верными союзниками до конца.

- **Красные когти:** Не нужно быть таким нетерпимыми и жестокими. Цивилизация и обучение находят свое применение, самые дикие из братьев.

- **Теневые владыки:** Их гостеприимство безупречно, и они больше всего заинтересованы в обмене новостями. Но будьте осторожны - многие из них в гневе опаснее гадюк.

- **Серебряные клыки:** Владыки Гару все еще велики, но западный ветер дует слабый запах болезни. Как это может быть?

- **Стражи:** они не новее, чем мы, и они, как и мы, часто обладают преимуществами и сильными сторонами, которых другие не осознают.

Серебряные клыки

Темные тени заполнили воздух вокруг Константинова Ледяного завывателя. Он зарычал глубоко в горле, наполовину на них, наполовину на себя за то, что позволил ведьме поймать его на полпути на стене утеса. На мгновение он почти поддался своему инстинкту и превратился в Криноса, но в конце концов уступил. Из-за лишнего веса он слишком легко мог упасть со скал, и тогда все его усилия были бы напрасными. Он собрался с силами для атаки и медленно потянулся к следующей твердой опоре.

Летучие мыши врезались в него снова и снова.

Они кусали и царапали его глаза, руки и, что наиболее важно, кулон, который защищал его от силы ведьмы. Ледяной завыватель выругался и удвоил свои усилия. Его стая была там, в темницах этой сумасшедшей - его сестры. Если бы только остальные его слушали, этого бы не случилось.

Он был Серебряным клыком, рожденным, чтобы править, и знал правду о сумасшедшей. Даже если товарищи не уважали его чистую шерсть, им следовало доверять его инстинктам. Это было то, чего он должен был ожидать от смешанной стаи. Дитя Гайи хотел вести переговоры, а Фенрир настаивал на том, чтобы быть там, чтобы сражаться. Теневой владыка хотел оспорить его, чтобы косвенно бросить вызов руководству Константинова, и даже его лучший друг среди них, Страж Джулиан, не хотел идти через тундру в поисках подвески. Они должны были ждать, пока он завершит свои поиски, но порывистость взяла верх. Не важно. Ему суждено было закончиться противостоянием между ним и Татьяной.

Он поднялся на вершину утеса, царапины и следы укусов уже исчезли с его кожи. Она стояла там и ждала, одетая в королевское черное платье, отороченное золотом. Ее кожа была бледнее снега вокруг нее, и от нее исходил запах мертвых. В одной руке был скипетр власти, с которым она сбежала из каэрна после своего преобразования. Она смотрела на него кристально-голубыми глазами, лишенными духа.

«Я видела наше будущее, брат мой».

«Значит, дары теурга не покинули твою оболочку, монстр».

Она покачала головой, всего на волосок. «Моя судьба - это судьба всех нас».

Прежде чем он успел пошевелиться, она бросилась с края обрыва. Он смотрел, как она ударилась о камни по пути вниз, и был от разочарования.

Ледяной завыватель сидел и думал. В этом не было ни славы, ни чести потерять сестру и товарища Гару из-за этой судьбы. Наконец он поднял голову. Возможно, она уничтожила себя от страха или стыда, когда увидела своего брата, славного героя. Это было бы лучшим дополнением к легендам его племени.

Серебряные клыки признаны вождями Гару, племенем героев. Хотя многие из ве-



личайших Серебряных клыков уже давно ушли в прошлое, легенды об этих героях продолжают расти с годами. Серебряные клыки изо всех сил стараются соответствовать своему наследию, иногда заходя слишком далеко, чтобы сохранить свою славу. Серебряному племени осталось еще много лет героизма, и горе тем тварям Вирма, которые достаточно глупы, чтобы противостоят им.

Клыки верят, что они должны контролировать развитие цивилизации; и, как всегда, они считают своим уделом подавать пример. С этой целью (или, возможно, с этим оправданием) они пытаются размножаться с людьми, наделенными властью, выращивая родичей и молодых Клыков в каменных залах знати. Некоторые вожди племен обеспокоены тем, что теряют волчью кровь и связь с Гайей. Другие видят, как молодые родичи становятся мягкими, живут в роскоши и развращаются мелкими материальными желаниями и политикой людей.

Серебряные клыки считают своим протекторатом весь континент, хотя особое внимание они уделяют степям России. Путешествуя, они часто вмешиваются там, где, по их мнению, другие племена нуждаются в их помощи - а это обычно бывает повсюду. Часто их помощь вызывает возмущение, но Клыков это не останавливает.

Территория

Серебряные клыки в основном сосредоточены на востоке, в королевствах Польши, Литвы и Киевской Руси. Тем не менее, у них широкий диапазон, и отдельные люди живут там, где в Европе есть королевские особы. Население Серебряного Клыка можно найти почти во всех крупных центрах власти.

Они смешиваются с членами королевской семьи, малой знатью и любыми людьми или волками с замечательными чертами, такими как сила или красота. В последнее время благородное положение среди людей стало для Серебряных Клыков более важным, чем навыки или атрибуты. Многие Серебряные Клыки даже предпочитают проводить большую часть своего времени среди дворов людей.

Правлению Серебряных клыков мало что угрожает. Вампиры и действия хитрых Бейнов представляют собой величайшую угрозу для Серебряных клыков, за которыми следуют Теневые владыки, желающие узурпировать свое место в иерархии Гару. Серебряные клыки считают свое положение безопасным почти до самонадеянности в некоторых случаях. Временами Серебряные клыки преподают особенно непокорным Гару урок божественного права.

Действительно, это болезненная рана для Клыков, что самая оспариваемая из их территорий - это родина русов. Русским Серебряным клыкам предстоит долгое и трудное время; вторжения, оставившие шрамы на их земле, еще не закончились, и худшее еще впереди. До прихода царей и возвращения к славе Родины будет очень-очень много времени. К счастью, у них достаточно территорий, чтобы смягчить удар, и они довольно сильны по всей Европе в целом.

По иронии судьбы, на этот раз Клыки начали долгое движение к вырождению. Поскольку тра-

диция наследственного правления стала стандартом во всей Европе, правители темного средневековья редко выбираются из-за их способностей. И Серебряные клыки, настаивая на скрещивании с правителями, начинают бессознательно перенимать некоторые из практик инбридинга, которые когда-нибудь поразят их племя. Несколько мудрых душ заметили эту тревожную тенденцию, но почти никто не станет их слушать, поскольку Серебряные клыки не выказывают никаких признаков слабости. Пока что.

Дома

Дома Серебряных Клыков сейчас сильны, прежде чем время и безумие сломают их краугольные камни. Сияющий Глаз имеет влияние в Священной Римской Империи и на севере Франции, где они проповедуют идеалы, которые в конечном итоге приведут к рождению рыцарства. Со временем Клыки будут хвастаться, что первые люди-рыцари переняли свои обычаи на примере Сияющего глаза, хотя неизвестно, правда это или нет. Нерушимое сердце держит господство (по крайней мере, по названию) над Италией, Испанией и южной Францией. Из этих владений Дом является самым сильным во Франции - Италия - рассадник интриг, а мусульманские королевства южной Иберии не более гостеприимны, чем королевства севера.

Свирепый вой в настоящее время делает себе имя в Англии вместе со своими нормандскими родичами, к большому раздражению как Фианна, так и Потомков Фенрира. Ни одно из племен не обрадовано появлению серебряных лордов, чтобы потребовать должное, но у них нет другого выбора, кроме как склонить головы. Точно так же Зимний снег все еще царит в Саксонии и Дании. Даже на Ближнем Востоке и в Средиземноморье дворяне Серебряного Клыка ходят по залам местных правителей, поскольку порода Мудрого сердца входит в число лучших и благороднейших из этих стран. Мудрое сердце набирает силу, хотя и медленно, но, к сожалению, в будущем их ждет неудача. Падение Константинополя пошатнет мощь Клыков, поскольку они только начинают укрепляться в Византийской империи.

Однако, без сомнения, самый сильный дом Клыков - это Дом Полумесяца. Они пережили тяжелые времена в прошлом веке, когда захватчики разграбили Киев и пересекли их степи - и все же они терпят, слишком гордые и сильные, чтобы позволить несчастью их родни разрушить весь дом. Они заявляют, что под их руководством Родина воскреснет.

Для сравнения, самый слабый дом - это Покооряющий коготь. Когда-то Когти были связаны с самой Римской империей и не смогли приспособиться к временам, когда Рим пал. Сегодня они имеют разрозненное влияние в итальянских городах-государствах, но многие из их членов впали в Харано. По мере того, как Дом постепенно уступает территорию более способным Нерушимому сердцу и Мудрому сердцу, становится очевидным, что Дому Покооряющего когтя осталось недолго в этом мире.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Верные и искренние, Фурии помнят Гайю в Ее славе и стремятся вернуться к старым временам. Их преданность женщинам достойна восхищения, но в наше время она немного неуместна. Тем не менее, когда они посещают нас, с ними следует обращаться как с настоящими жрицами Гайи.

- **Костегрызы:** Наименьшее из племен, Костегрызы почти незаметны. Тем не менее, благородство обязывает не отказываться от своих собственных требований.

- **Дети Гайи:** Они обладают особым даром мудрости, превосходящим границы племен. Даже те, кто заявляет, что не уважает их, обращаются к Детям за исцелением и помощью. Из всех племен есть несколько более достойных доверия.

- **Фенриры:** Они одни из величайших воинов всех нас, но также являются постоянным источником неприятностей.

- **Фианна:** Барды для всего нашего рода, Фианна мудры и страстны, хотя иногда забывают о своем месте.

- **Красные когти:** Непокорное племя; их крики о надвигающейся гибели утомительны. Апокалипсис - всего лишь слух, и только глупец может поверить, что люди будут теми, кто навлечет его на нас.

- **Теневые владыки:** Мы знаем, что они стремятся занять наше место на Серебряном троне. Это стремление помогает им противостоять вампирам, с которыми они борются, но оно также дает им глаза, полные зависти. Они не так велики, как мы, но многие правители были уничтожены предательским слугой.

- **Безмолвные странники:** Эти странные искатели служат глазами и ушами Гайи. Милостивый царь должен относиться к ним со всем гостеприимством.

- **Стражи:** Хотя их обычаи могут быть странными для многих племен, они оказывают большую услугу.

Союзники и враги

У Клыков есть несколько союзников за пределами Нации Гару - в конце концов, они рассуждают, когда каждый оборотень, кроме Танцоров, технически является вашим сюзереном, кто может почувствовать потребность в большем? Они, по большей части, в значительной степени не знают, что другие племена перевертышей пережили Войну Ярости - и те оборотни, которые помнят участие Клыков в начале этой войны, не спешат напоминать Клыкам, что они пропустили нескольких. Время от времени они заключают перемирие с потусторонней знатью сидов, но Клыки находят любую фею, даже благородную фею, слишком буйной на их вкус. Наконец, некоторые из Священства из Слоновой кости поддерживают контакты с беспокойными духами умерших, но эти союзники являются ресурсом Священства, а не всего племени.

С другой стороны, у Серебряных клыков множество внешних врагов. Как и любое военное племя, они считают многочисленных монстров Вирма своими особыми врагами, включая великих испорченных драконов, называемых Змиями. Европейские племена перевертышей часто считают себя врагами Клыков, а некоторые цейликан и раткины замысливают тайную месть племени Сокола. Но хуже всего конфликт с вампирами. Как и Клыки, вампиры часто стремятся повлиять на европейскую знать и очень территориальны. Говорят, что вампиры даже спровоцировали падение Киева - чего Серебряные клыки никогда не простят.

Детали биографии: Серебряные клыки должны потратить не менее трех очков деталей биографии в Чистоту рода.

Начальные дары: Глаз сокола, Сияющее пламя, Чутье Вирма.

Цитата

Запомни свое место, детеныш, или я напомню тебе о нем, похоронив тебя там.

Стражи

На бледном лице брата Амвросия расплылась усмешка, которая в свете свечей помещения отразилась мягким желтым. Его пальцы жадно, но нежно пробежали по фолианту, лежавшему на его столе.

«Почему, дорогой брат Джайлз! Жизни выдающихся философов? Да ведь я думал, это сгорело бы вместе с бедным аббатом Данфри и остальными его книгами!»

Он поднял свой взгляд.

«Как ты...?»

«Мелочь», - раздался ответ из капюшона брата Джайлза. «Это было своего рода завещание, как раз перед тем, как его отправили на костер. Он был очень настойчив.»

«Да, да», - пробормотал брат Амвросий, - «Бедный человек. Как печально, что один из нас занимался колдовством! Почему, если бы я не видел эти кощунственные фолианты собственными глазами, я бы никогда не поверил в это сам. А остальное...»

Брат Амвросий почти жалобно взглянул на своего собрата-монаха.

«Остальное... правда? У меня не хватило духу увидеть сам...» - его голос дрогнул и затих.

Брат Джайлз перекрестился, его пальцы зашуршали по грубой ткани.

«Боюсь, что да, брат Амвросий. Я видел... останки самого себя. Бедные дети - их так сильно порезали, в них не было крови...» - он остановился, опустив голову.

Брат Амвросий повторил крестное знамение; его брови нахмурились.

«Монстр. Невероятно, что он прослыл человеком Божьим. И все же...» - Он замолчал, - «И все же он хранил тома философии рядом с работами сатаны. Жалко, что такое великое знание прошлого обитает в извращенном уме, с падающей душой.»

«Пожалуйста, брат, уповай на мудрость Бога».

Улыбка Джайлза Истории на бумаге сияла, как кинжалы, в свете свечей, хотя его голос был по-прежнему мягким и успокаивающим.

«Настоятель лишился своей бессмертной души, в конце концов, ради обещания бессмертия иного рода. Насколько же он глуп.»

Некоторые называют их Стражами людей. Другие называют их Стражами обезьян. Но племя, которое однажды станет Стеклоходами, довольствуется простым ответом - Стражи. Это имя побуждает других Гару избегать таким образом оскорбления всего человечества, и, кроме того, более удобно.

Хотя Стражи в основном малочисленны, они также имеют умеренно здоровую популяцию люпусов - тем не менее, они склонны поощрять своих волчьих братьев мыслить «более человеческими и менее звериными» терминами в интересах улучшения коммуникации. Им еще предстоит увидеть, что они могут потерять, приняв такой курс.

Стражи верят в благодать человечества; они рассказывают истории о временах, когда люди были более образованными, и работают над тем, чтобы способствовать возвращению такого просвещения. Они поощряют своих детенышей изучать несколько человеческих языков, чтобы лучше анализировать и понимать человеческие идеи с разных сторон. Большая часть племени хорошо разбирается в учениях Платона и Аристотеля, и более чем несколько галлиардов Стражей изучают эпосы Гомера и притчи Эзопа наряду с древними балладами героев Гару. К сожалению, другие племена часто насмеваются над человеческими произведениями, которыми они пытаются поделиться, особенно над более легендарными выдумками - среди оборотней распространена жалоба на то, что в человеческом мифе «неверны все детали».

Некоторые члены племени обвиняют нынешнюю среду невежества и ксенофобии в великом умбральном пламени, который, по их словам, остановил прогресс человечества, когда он повредил великую инкарну, которую они называют «Машиной». Этот пожар предположительно произошел вскоре после падения Рима и, таким образом, явился причиной начала собственно темных веков. (Другие племена помнят кое-что об умбральном пожаре, но не помнят, что он был настолько разрушительным, как утверждают Стражи.) В результате Стражи часто считают себя работающими против неудач - и поэтому они удваивают свои усилия, чтобы поощрять торговлю, способствовать обучению и развивать науку. Однако им приходится двигаться медленно, поскольку их действия, как правило, привлекают внимание Церкви. А темная средневековая церковь очень сомнительна в отношении прогресса...

Территория

Стражи интересуются городами людей. При этом у них нет собственной географической территории. Фактически, большинство других Гару рады оставить им эти избранные протектораты. Средневековый город - грязное, зловонное место, вызывающее отвращение к волчьим чувствам. Стражей можно было встретить практически в любом из крупных городов того времени - Константинополе, Париже, Лондоне, Праге, Будапеште и т. д. - но они должны действовать там очень осторожно. Огромное количество вампиров той эпохи представляют собой реальную угрозу для Стражей, которые не могут рассчитывать на быстрое прибытие помощи из соседних септов в дикой местности.

Заметным исключением из, казалось бы, случайного распределения Стражей являются города-государства Италии. Здесь Луперси, или итальянские Стражи, наслаждаются растущей мощью этих крошечных наций. Здесь люди без дворянского титула накапливают богатство, перекладывая баланс сил в другие руки. Здесь начинают возникать гильдии, передающие влияние в руки талантливых мастеров. Если ценой является быстрое вырубка лесов на полуострове, Стражи, похоже, готовы не обращать на это внимания во имя прогресса. Как всегда, существуют гораздо большие проблемы - в частности, удержать эту растущую империю от полного попадания в оскверненные лапы пиявок.

Лагерь

Как и положено племени, которое меняется вместе с человеческим обществом, ни один из лагерей Стражей не дожил до 20 века, и ни один из лагерей 20 века не существовал в мире Темного Средневековья. Ниже приведены примеры лагерей, которые в настоящее время входят в состав Стражей. Они не обязательно единственные, но они действительно демонстрируют те дела, которые средневековые Стражи, вероятно, отстаивают.

• **Меха и тигель:** когда «наука» алхимии начинает высекать свои первые несколько искр, неко-

торые из Стражей делают все возможное, чтобы мягко дуть в пламя и заставить искусство расцвести. «Охотники за огнем» (так их называют для краткости) в основном теурги и филодоксы, сведущие в элементарных знаниях. Они делают все возможное, чтобы направить алхимиков-людей к просветлению, надеясь открыть глаза своих подопечных на славу потустороннего духовного мира - в конце концов, если человечество сумеет открыть замечательную структуру плана Гайи, чудесную взаимосвязанность элементов, то, возможно, они снова будут стремиться к духовности, от которой в значительной степени отказались. (И, конечно же, есть определенные преимущества, которые можно получить, продвигая научные достижения...) Говорят, что у Охотников за огнем есть несколько связей среди смертных алхимиков, способных творить настоящую магию, но таких союзов почти наверняка немного, и они далеки друг от друга, если в них есть хоть немного правды. Лагерь формально не распадается - он просто эволюционирует в различные формы в эпоху Возрождения, будучи уверенным, что человечество наконец сделало свой первый шаг к истинному величию.

• **Братство книг:** эти Стражи являются чемпионами в том, что они считают величайшим достижением человечества - письменным словом. Члены этого лагеря хранят редкие свитки и иллюминации, и, как известно, проникают в монастыри и крадут книги, прежде чем война или катастрофа могут их разрушить. Братья распространяются среди ученых, священников и других литераторов и часто стремятся научиться грамоте на как можно большем количестве языков. К сожалению, Братьев не слишком любят среди других Гару, которые отстаивают старые устные традиции и осуждают книги как вредные для памяти. В конце концов, лагерь стал излишним из-за появления массовых публикаций, газет и, со временем, эпохи информации, но во времена темного средневековья они были слишком заняты сохранением письменных знаний.

• **Золотое колесо:** торговля и коммерция движут человеческими достижениями - или, по крайней мере, это то, что утверждают представители Колеса. Этот лагерь делает все возможное для развития торговых отношений между городами и странами, полагая, что при обмене товарами будет происходить обмен идеями. Некоторые Гару утверждают, что Колеса действуют скорее из жадности, чем из великодушия, но обнаружено мало свидетельств какой-либо большой коррупции в лагере. Деятельность Золотого колеса варьируется от мягкого поощрения местных властей к подписанию торговых договоров до ссуды многообещающим купцам и охоты на банд разбойников или грабителей, препятствующих торговле. В конце концов, они уходят из мира как лагерь, поскольку алчность и амбиции человечества делают их поощрение ненужным.

Союзники и враги

У Стражей, возможно, больше союзников и контактов среди человечества, чем у любого другого племени, из-за их тщательного поиска друзей. Однако они более ограничены в контактах с другими сверхъестественными существами. Те немногие европейские племена перевертышей, которые выжили, избегают городов, за исключением Раткинов - и Раткины избегают контактов со Стражами так же религиозно, как и любое другое племя.

И наоборот, поскольку вампиры в городах значительно превосходят Стражей по влиянию, Стражи стараются избегать движения в вампирских кругах, насколько это возможно. Действительно, Страж обнаруживает себя оборотнем только тогда, когда он абсолютно уверен, что его секрет не будет распространен - и это часто удерживает Стражей от других контактов среди мистиков или подобных кругов. Даже феи держатся подальше от племени, поскольку они единственные Гару, от которых явно пахнет холодным железом.

Соответственно, у Стражей относительно мало врагов, которых можно назвать своими. Они сражаются с многочисленными Пиявками и силами Вирма, как и любой Гару, но большинство своих проблем они находят в царстве смертных. Безусловно, бейны, которые охотятся на человеческие мысли и слабости, являются их особой заботой, но они бледнеют перед большей частью задачи племени. Стражи борются против самих человеческих условностей, стремясь открыть умы всего населения, что само по себе является эпической борьбой.

Детали биографии: Стражи не могут брать Чистоту рода или Наставника - однако они все еще довольно мягко ходят по земле и еще не потеряли искру Прошлой жизни как племя.

Начальные дары: Приказ мастера, Убеждение, Благословение кузнеца.

Цитата

Вы не понимаете, что эти ужасные времена - не лучшее, что может предложить человечество. Раньше были периоды обучения и просветления - они могут повториться, если вы просто дадите людям шанс.

Стереотипы

• **Черные фурии:** Из дебрей приходят ужасные истории о наших диких сестрах. Я надеюсь, что в них больше клеветы, чем правды.

• **Костегрызы:** Не осуждайте эти низкороджденные души, потому что они, возможно, наши единственные союзники в пределах досягаемости, если возникнет такая необходимость.

• **Дети Гайи:** Их философия имеет большие достоинства, хотя они растрачивают себя, вынося ее в дикие земли. Почему бы не поработать, чтобы спасти множество людей за каменными стенами, вместо того, чтобы проповедовать нескольким варварам?

• **Фенриры:** Дикари. В грабежах и завоеваниях нет славы; им следует последовать примеру своих родичей и отказаться от почтения своих жестоких северных инкарн.

• **Фианна:** Шумная банда язычников, которые думают, что за пределами их островов нет мира, и живут соответственно.

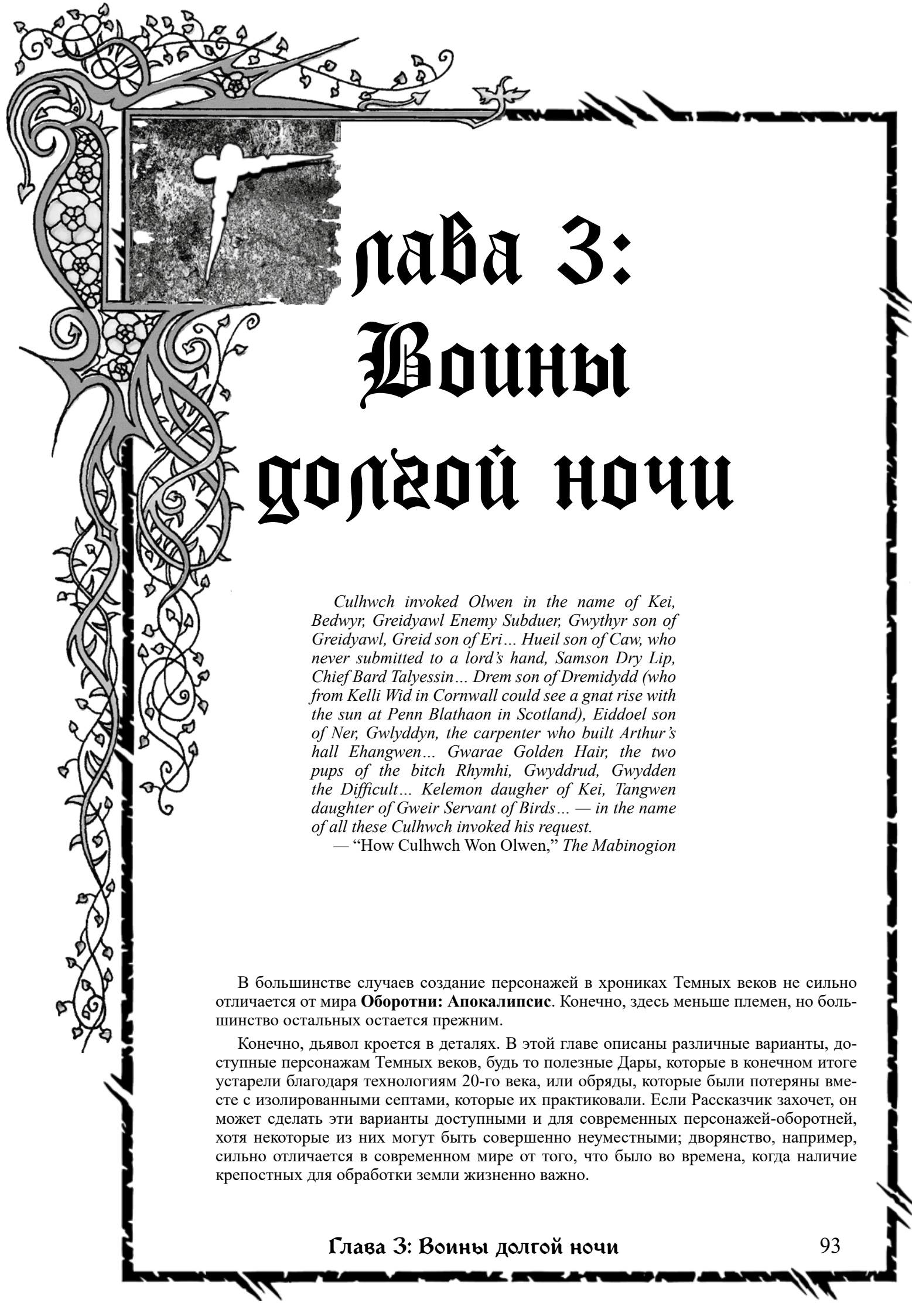
• **Красные когти:** Болезненные, каркающие прорицатели, которые не слышат даже о возможности просветления. Поверьте, зверь не видит будущего.

• **Теневые владыки:** Они прагматичны, чтобы ценить прогресс, но они правят страной, которая, кажется, презирует новые идеи. Возможно, мы сможем работать с ними, чтобы привнести цивилизацию в эти залитые кровью вершины и долины.

• **Безмолвные странники:** Они говорят, что ценят человеческое обучение, но если это так, почему они так стремятся оставить это в дороге? Наши бродячие кузены становятся довольно странными в своих отлучках.

• **Серебряные клыки:** Мы следуем их принципам терпимости - о чем наши великие лорды никогда не забывают напоминать.





глава 3: Воины долгой ночи

Culhwch invoked Olwen in the name of Kei, Bedwyr, Greidyawl Enemy Subduer, Gwythyr son of Greidyawl, Greid son of Eri... Hueil son of Caw, who never submitted to a lord's hand, Samson Dry Lip, Chief Bard Talyessin... Drem son of Dremidydd (who from Kelli Wid in Cornwall could see a gnat rise with the sun at Penn Blathaon in Scotland), Eiddoel son of Ner, Gwlyddyn, the carpenter who built Arthur's hall Ehangwen... Gwarae Golden Hair, the two pups of the bitch Rhymhi, Gwyddrud, Gwydden the Difficult... Kelemon daughter of Kei, Tangwen daughter of Gweir Servant of Birds... — in the name of all these Culhwch invoked his request.

— "How Culhwch Won Olwen," *The Mabinogion*

В большинстве случаев создание персонажей в хрониках Темных веков не сильно отличается от мира **Оборотни: Апокалипсис**. Конечно, здесь меньше племен, но большинство остальных остается прежним.

Конечно, дьявол кроется в деталях. В этой главе описаны различные варианты, доступные персонажам Темных веков, будь то полезные Дары, которые в конечном итоге устарели благодаря технологиям 20-го века, или обряды, которые были потеряны вместе с изолированными септами, которые их практиковали. Если Рассказчик захочет, он может сделать эти варианты доступными и для современных персонажей-оборотней, хотя некоторые из них могут быть совершенно неуместными; дворянство, например, сильно отличается в современном мире от того, что было во времена, когда наличие крепостных для обработки земли жизненно важно.



Концепты персонажей

Все начинается с семени - идеи личности, которая хорошо поддалась бы средневековому изменению формы. Кто такие оборотни из мира темного средневековья? Какие типы персонажей могут создавать трупы? Следующие ниже описания предлагают как Рассказчикам, так и игрокам некоторые идеи по созданию личностей в Темные века.

Наемник:

Наемный меч, наемник путешествует по земле, продавая свое воинское искусство тому, кто заплатит цену. У этого типа солдат нет постоянного дома и настоящих корней; он может иметь богатство, но по каким-то причинам продолжает бродить и сражаться. Почему он не возвращается домой? С чем он боится столкнуться? Возможно, у него нет дома или он не может вернуться туда, пока не будет выполнено какое-то задание или миссия. Возможно, его внутренняя Ярость не дает ему слишком сближаться с людьми, с которыми он вырос. Наемные персонажи могли оказаться в любой части известного мира.

Блуждающая святая личность:

Что-то побуждает странствующего священника искать истину, предлагая помощь, куда бы он ни отправился. Вера странника не так важна; он мог быть мусульманином, еврейкой или христианкой. Важна ее страсть к открытию просветления и поиску высшей силы. Святой человек может быть целителем или акушером; он также может быть учителем. В любом случае смертные и Гару ждут от этого человека утешения и помощи. Как он решает дилемму следования за Богом и Гайей? Это зависит от игрока, и конфликт может быть основной частью сюжета и сюжета персонажа.

Волк великого леса:

Будь то темный Шварцвальд в Баварии или зеленый Шервудский лес в Англии, люпусы Гару живут приятной жизнью в великих лесах, по крайней мере, на данный момент. Дичь не такая уж и редкая, и лишь немногие люди топчут лесные угодья своими лошадьми и странными странными странностями. Тем не менее, отряды смертных охотников иногда нарушают тишину леса, а некоторые даже охотятся на волков. Персонаж игрока будет влиять на то, как оборотни решают эту проблему - убегая или решая ее острыми когтями.

Гордый дворянин:

Гайя сочла нужным наградить этого оборотня силой и богатством в мире людей. Как он использует это - эгоистично для личной славы и выгоды или щедро для улучшения своей стаи и племени? Приходит ли он к богатству и титулу через наследство или брак? Каковы его отношения со смертной знатью в королевстве? Этот персонаж гордится своей прекрасной родословной и, возможно, стремится к продвижению как в своем племени, так и во временном мире. В ходе хроники он может столкнуться со многими трудными выборами, и не в последнюю очередь это касается того, поддаваться ли высокомерию, преследующему ее днем и ночью.

Мятежный крестьянин:

Этот персонаж живет для того, чтобы положить конец феодальной системе. Он видит высокомерие смертных и знати Гару, лишаящих свободы оборотней, и решил что-то с этим сделать. Наказания за подстрекательство к восстанию ужасны, но этому гордому волку наплевать. Он считает, что смерть предпочтительнее крепостной жизни, привязанной к земле, и если смерть - это цена, пусть будет так. Этот бунтарь с радостью берет с собой как можно больше врагов, если ему предстоит пройти более темный путь.

Бейлиф:

Этот персонаж родился в уважаемой крестьянской семье и прожил хорошую жизнь в рамках феодальной системы. Из-за его службы, возможно, даже из-за его мудрости в борьбе с Вирмом, лорд счел нужным наградить его должностью бейлифа, человека, отвечающего за управление деревнями в поместье и обеспечение того, чтобы в поместье есть все необходимое для правильного функционирования. Бейлиф может читать и писать; он также приверженец деталей. К тому же, в описание вакансии включено несколько поездок, которых более чем достаточно, чтобы удовлетворить простые вкусы этого оборотня.

Торговец:

Этот персонаж вырвался из уз крепостного права, прожив в городе год и день, став крепкими друзьями с тамошним торговцем. Теперь Гару - сам торговец, путешествующий в караване, возможно, с другими оборотнями, продающий тонкую ткань, янтарь и иногда специи с Востока. Он медленно научился читать и писать и успешно развивает сеть контактов по всему континенту и вплоть до Средиземноморья. Несмотря на то, что он скучает по своей семье, видеть новые города и знакомиться с новыми людьми - это его мясо и питье.

Ученый:

Возможно, этот персонаж тайне слушал уроки знатного юноши или уговаривал священника обучить чтению и письму. Как бы он ни учился, у этого персонажа неутолимая жажда знаний. Пробираясь в университет, он пытается продолжить обучение, пробираясь в огромные лекционные залы, потому что у него нет денег на оплату обучения. Другие оборотни думают, что он немного тронут на голову, потому что он хочет проводить так много времени среди смертных в их вонючих городах. Однако для ученого человека знание - это экстаз.

Друг фей:

Скорее всего, в его жилах течет кровь Сияющего Воинства. Или, может быть, его золотисто-зеленые глаза и голос сирены просто притягивают фейри, как медведей, к меду. Какой бы ни была причина, народ фей уважает и восхищается этим персонажем. Он не боится их уловок, но большинство их игр задумано в шутку и в хорошем настроении. Они часто дают ему мудрые советы и также ждут от него защиты и дружбы. Другие Гару восхищаются, но тоже немного подозрительны; они знают, что феи часто работают в своих целях, и им нельзя доверять. Так что это говорит о самом персонаже?

Вердюр:

В отличие от многих, кто претендует на эту должность, этот лесной Гару не преступник и браконьер. Он стремится защитить леса от вреда, хотя и закрывает глаза на случайных родичей, которые хотят поймать кролика на обед. Вердюр исключительно приспособлен к животным и земле, возможно, имеет какое-то особое общение с духами леса. Он также имеет доступ к местному феодалу и может отвечать за охоту на оленя или кабана, предупреждая своих товарищей по волчьей стае и родичей, когда им следует залечь на дно.

Морской волк:

В каждом путешествии морской волк встречает новое приключение. Может быть, есть золото и сокровища, но все, что ждет на берегу, - это кровавая битва. Это не имеет значения, поскольку морской волк жаждет больше азарта и славы, чем награды. Этот персонаж может даже быть волчанкой, путешествующей со смешанной толпой Гару и родичей по открытому морю.

Стюард:

Стюард - одно из самых важных лиц феодального сословия. Он ведает бухгалтерией, перепиской и управлением имением и имением. Стюард также поддерживает тесный контакт с лордом и судебным приставом; Другими словами, должность приносит с собой большую власть и ответственность. Почему Гару может понадобиться эта должность? Что ж, если феодал тоже оборотень, то должность управляющего - особая честь. Хотя продолжительное отсутствие в поместье может ослабить власть стюарда, ему непременно придется путешествовать по землям лорда и, возможно, посещать других местных дворян и даже короля.

Отыгрывая средневекового оборотня

При создании персонажа Оборотни: Темные века следует помнить об общем настроении окружения. Это не мир разума и яркого света, где наука убеждает людей, что монстров не существует (даже если они существуют). Это мир суеверий и страха, где даже проходящий мимо незнакомец может оказаться колдуном или зверем в человеческом обличье. Это время невежества, когда люди отчаянно цеплялись за веру, потому что это была их единственная надежда. Вам, как оборотню, гуляющему по этому миру, должно быть страшно.

Помните истории этого века, рассказы о волках, разрывающих на части заблудших детей, или о ведьмах, принимающих форму животных, чтобы сбить с толку своих врагов. Выберите концепцию, которая вызывает ощущение этого окружения, и добавьте индивидуальность, которая говорит об оборотне. Даже самое сострадательное Дитя Гайи чувствует внутри себя ее пузырь Ярости в эти ночи крови, стали и огня - даже самый тонкий Страж должен сохранять ощущение хищника, волка, гуляющего среди овец. Если вы уделяете пристальное внимание созданию персонажа, который подчеркивает бурное, изолированное ощущение времени, вы вносите свой вклад в то, чтобы хроника стала тем, о чем ваша группа могла бы говорить годами.

Таким образом, роль стюарда дает некоторые интересные возможности для интриги.

Породы

В сеттинге Темных веков почти нет изменений правил для различных пород. В частности, с хомидами обращаются точно так же, как и в наши дни.

Метисы гораздо реже встречаются в сеттинге темного средневековья. В это время более распространена практика детоубийства, и редко бывает септ, который позволяет такому кощунственному завершению достичь взрослой жизни. Персонажи Метисов создаются как обычно, с обычными уродствами - однако метисы переносят сложность +1 во всех социальных бросках с участием других Гару. Без угрозы неминуемого Апокалипсиса Гару с меньшей вероятностью будет рассматривать существование метисов как необходимое зло; они не привыкли к какому-либо метису и не желают им становиться.

Персонажи люпусы не могут брать стрельбу из лука, ремесла, верховую езду или гуманитарные науки за начальные точки способностей - аналогично,

Другие перевертыши

Но что, спросите вы, если я хочу сыграть за другого персонажа, кроме Гару? Какие правила существуют для меня, средневекового Коракса? А как насчет насильно перевезенного Моколе?

Пространство не позволяет перечислить конкретные правила для всех племен перевертышей в средневековье - в конце концов, мы действительно хотели включить в книгу другие главы. Если у вас есть правила для рассматриваемой расы оборотней, и Рассказчик не возражает сесть и выполнить работу по адаптации правил, то все готово.

Однако, естественно, некоторые изменения имеют смысл. Все персонажи заменят такие способности, как Компьютер и Вождение, на Гуманитарные науки и Верховая езда. Большинство технологических подарков следует заменить соответствующими подарками надзирателя, а фоны должны быть адаптированы к обстановке.

Из доступных оборотней мы рекомендуем сначала попробовать наиболее совместимые. У Коракса всегда есть причина незаметно помочь стае Гару, и мусорщики средневековых полей сражений не исключение. Возможно, вы сможете сыграть Гураля, но вы будете одним из трех бодрствующих на континенте, поэтому не ждите, что Рассказчик позволит это. Цейликан - единственные европейские бастеты, и они плохо ладят с Гару, но временный союз со стаей Фианны может быть уместным. И это редкий Раткин, который будет работать с любым оборотнем, кроме Костегрызы или другим - тем не менее, покрытые грязью оборотни-крысы тематически идеально подходят для игры Темные века.

Но если вы очень хотите сыграть за Нувиша, Моколе, Нагу или Кицунэ - что ж, не надейтесь. Попытка перетащить оборотня с другой стороны мира - это то, что заставляет Рассказчиков отказываться от Оборотни и заниматься наблюдением за птицами.

этикет, закон, языки, медицина, политика и естественные науки остаются закрытыми. Чтобы ваш персонаж за люпуса начал играть с любой из этих черт, вы должны приобрести их за свободные очки.

Способности

Большинство способностей из Оборотни: Апокалипсис идеально подходит для игры Темные века. Легкая атлетика означает, что вы, вероятно, проводите время на охоте, а не в футболе, но это все равно. Точно так же Первобытный инстинкт был Первобытным инстинктом с момента рождения Гару. Огнестрельное оружие, однако, не вариант (если Рассказчик не хочет продвинуть временную шкалу в достаточной мере в эпоху Возрождения). Следующие способности заменяют более современные черты персонажа на листе персонажа; Игроки также могут придумывать другие как вторичные способности по своему усмотрению с разрешения своего Рассказчика.

Таланты

Воровство

Это означает умение совершать мелкие преступления, будь то перерезание кошельков или попытка найти покупателя на золотое кольцо с печаткой дворянина. Это не влечет за собой Уличные порядки в современном термине, поскольку в средневековом городе действительно не так много уличной культуры. Вместо этого этот талант можно использовать для многочисленных преступных действий, таких как подделка документов, отравление вина или взлом грубого замка. Сложность, как правило, варьируется, но наиболее сложные задания (такие как взлом средневекового замка или перемещение сургучной печати с одного документа на другой) относятся к категории сложности 8.

Излишне говорить, что наказания за воровство далеко не так снисходительны, как в наши дни - вор может потерять руку, сгнить в больной камере или быть повешенным без суда. И хотя Гару гораздо меньше подвержены риску человеческого правосудия, им есть о чем беспокоиться из-за себе подобных: украсть сундук итальянского торговца - это одно, но кража фетиша Серебряного клыка принесет вам страдания в поистине эпическом уровне в игре.

- Новичок: вы можете украсть пьяную лошадь.
- Практикующий: вы выбрали один или два кармана.
- Компетентный: вам не нужно работать, чтобы зарабатывать себе на жизнь.
- Эксперт: Вы можете почти купить благородство своими нечестными доходами.
- Мастер: Ты преуспеешь среди Теневых владык.

Используют: Грабители, бродяги, Рагабаши, Костегрызы, нищие, артисты, убийцы.

Специальности: Карманник, Товары для фехтования, Взлом, Ловкость рук, Отравитель.

Другие таланты

Интрига, Актерская игра, Чувство погоды, Поиск, Мимикрия, Сбор мусора, Попрошайничество



Навыки

Стрельба из лука

Это способность точно стрелять из луков и арбалетов. Стрельба из лука - непростой навык; Популярность арбалета в более поздние времена объяснялась не превосходной останавливающей способностью арбалета (которой у него не было), а простотой использования. Ополченцам и охранникам можно было выдать арбалеты, и ожидалось, что они ознакомятся с их использованием (если не будут экспертами) в очень короткие сроки. Для сравнения, короли того времени предпочитали набирать крестьян в военное время, когда им были нужны лучники, просто потому, что обучение солдат стрельбе из лука занимало слишком много времени.

С этим Навыком вы также можете натягивать лук и ухаживать за луками, арбалетами, стрелами и ссорами. Вы даже можете сделать мелкий ремонт инструментов своего дела.

- Новичок: вы можете стрелять из арбалета.
- Практикующий: вы довольно хорошо научились стрелять из большого лука.
- Компетентен: вы полагаетесь на свои таланты, чтобы положить игру в банк.
- Эксперт: Одна бэйнова стрела - это обычно все, что нужно.
- Мастер: Они будут рассказывать сказки о том, как вы падаете с неба звездами.

Используют: крестьяне, охотники, егеря, браконьеры, городское ополчение, стражи Каэрна.

Специализации: арбалет, хитрые выстрелы, дальняя дистанция, сумерки, дикие животные, стрельба по мишеням, валлийский длинный лук

Ремесла

Это умение мастерить и ремонтировать вещи своими руками, будь то гончарное дело, обработка дерева или даже плетение соломенной крыши. Этот талант имеет первостепенное значение в наше время, когда практически каждый работает руками. Немногие люди в наши дни специализируются более чем на одном ремесле - одной профессии достаточно, чтобы овладеть ею, когда жизнь коротка, а голод - очень серьезная проблема.

Хотя Рассказчик может постановить, что истинные мастера ремесла должны приобрести соответствующий Вторичный Навык, этой Способности должно хватить, чтобы представлять ремесла большинства квалифицированных рабочих. Этот навык особенно полезен при создании фетишей, поскольку духи отказываются входить в сосуд, который им не нравится; высокая черта Ремесла может означать разницу между Солнечным Кристаллом и обычным куском камня.

- Новичок: Ученик
- Практикующий: вы можете ставить еду на стол, даже если никто не падает на себя, чтобы купить ваш товар.
- Компетентен: вы неплохо зарабатываете, и люди пытаются отдать вам своих сыновей в ученики.
- Эксперт: Сам король может быть вашим работодателем.
- Мастер: Когда-нибудь ваши творения появятся в качестве иллюстраций в учебниках колледжа.

Используют: чернорабочие, горожане, теурги, фрейлины.

Специальности: кузнечное дело, кобблинг, вышивка, земледелие, кожевничество, гончарное дело, серебряное дело, дубление, колесный мастер и многие другие.

Верховая езда

Эта черта касается не только способности сидеть на лошади (даже во время беспокойных ситуаций, таких как бой или лесные пожары), но и способности достаточно точно оценивать конину, правильно использовать снасти и упряжь и даже участвовать в конном бою.

Однако у оборотней есть определенные проблемы с домашними животными. Любому зверю, который принял человеческое правление, очень неуютно дикая Ярость в груди оборотня, и ему не нравится находиться рядом с таким очевидным хищником. Некоторые Гару могут использовать свои навыки обращения с животными, чтобы преодолеть это, и ездить верхом так же хорошо, как и любой рыцарь, но они действительно редки.

[Подробную информацию о сложных отношениях между Гару и лошадьми, а также рекомендации по конному бою см. В Приложении к этой книге.]

- Новичок: медленный, избитый нефрит - это почти все, с чем вы можете справиться.
- Практикующий: вы можете скакать галопом или выполнять небольшие прыжки.
- Компетентен: вы легко можете охотиться верхом на лошади.
- Эксперт: Вы практически монгольский корсар; можно было ездить неделями без дискомфорта.
- Мастер: Вы можете сорвать женский носовой платок с земли, не сбавляя скорости на галопе.

Используют: рыцари, знать, варвары, посыльные, егеря, богатые купцы, священники, стражи.

Специальности: рыцарские соревнования, прыжки, лес, горные тропы, конное фехтование.

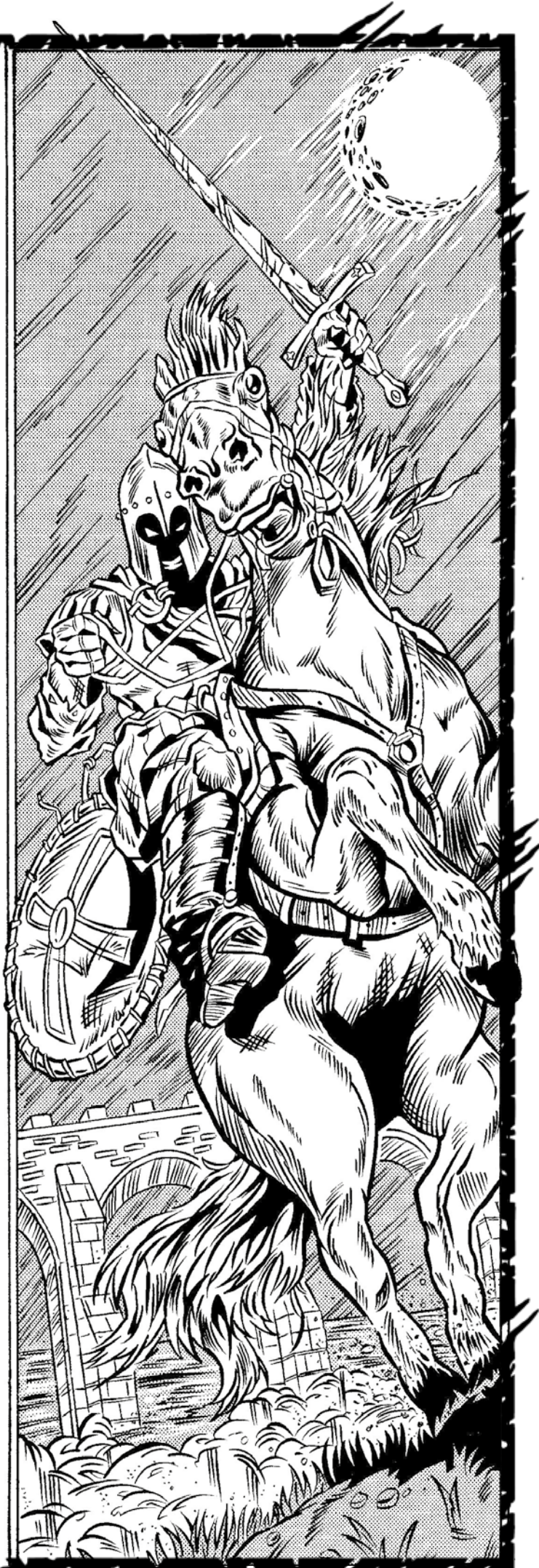
Другие навыки

Плотницкие работы, Кулинария, Катание на лодках, Флетчер, Травничество, Охота, Кузнечное дело, Ткачество

Знания

Гуманитарные науки

Редкая черта среди многих Гару, знание буквенного мира все еще подчеркивается как важное среди Серебряных клыков, Теневых владык, Безмолвных странников, Детей Гайи и, конечно же, Стражей. Это Знание представляет собой стандартное средневековое образование - грамотность, свободное владение латинским языком, некоторую



степень теологии и философии и, возможно, несколько других курсов. Излишне говорить, что это не тот навык, который можно получить где угодно; даже одна точка в Гуманитарных знаках предполагает, что вы посещали соборную школу, монастырь или что-то подобное (или, возможно, у вас был частный репетитор, если у вас благородная кровь), в то время как высокий рейтинг указывает на образование в одном из растущих университетов, например как в Париже, Салерно, Оксфорде или Болонье.

В сеттинге темного средневековья не предполагается грамотность; по крайней мере одна точка в Академике требуется, чтобы уметь читать и писать.

- Студент: вы можете говорить на латыни, можете читать простые тексты и писать (если грубо). Вы слышали об Аристотеле.
- Бакалавр: Студент: у вас отличная латинская грамматика и хорошее знание математики, философии и теологии
- Магистр: вы хорошо знакомы с трудами ученых богословов и языческих философов, таких как Аристотель.
- Доктор: Вы можете преподавать в любом университете, служить писцом или наставником короля.
- Ученый: Вы должны быть осторожны, ведь ваши обширные знания наверняка привлекли внимание вампиров, которые прячутся в образованных кругах...

Используют: ученые, знать, церковники, книжники, администраторы.

Специальности: история древнего мира, теология, каллиграфия, ересь, грамматика, математика, священное писание.

Заметка по языкам

Мы настоятельно рекомендуем Рассказчикам адаптировать варианты правил языков из Руководство игроков по оборотням, которые во многих отношениях более подходят. Настоящий ученый должен иметь Языки 3 только для того, чтобы иметь необходимое образование на греческом и латинском языках, не говоря уже о том, что он пишет на французском, немецком и итальянском языках! Если у вас нет этих правил, предположим, что каждая точка удваивает количество дополнительных языков; одна точка означает один дополнительный язык, две точки соответствуют двум дополнительным языкам, три точки становятся четырьмя дополнительными языками и так далее.

В наши дни от одного конца континента до другого существует множество языков. Следующий список предлагает лишь несколько возможностей для создания персонажей. Он ни в коем случае не является исчерпывающим, но он дает некоторое представление о том, сколько языков может встретить дальний путешественник.

- Греческий, латинский, английский, французский, итальянский, немецкий, иврит, венгерский, румынский, славянский*, балтийский*, «арабский» (курдский, армянский, персидский), турецкий, финский, норвежский, исландский

* собственно набор похожих диалектов

Детали биографии

Детали биографии, уже приведенные в **Оборотни: Апокалипсис**, по большей части работают почти без изменений в сеттинге Темные века. Единственная разница - это точное определение; например, вместо компьютерного хакера как союзника Рагабаша из Костегризов мог бы вместо этого засчитать среди своих союзников продавца фальшивых реликвий. Только одна деталь биографии нуждается в некотором переопределении: Ресурсы. В этот период доход - совершенно другая вещь, и предметы роскоши, такие как запасная одежда и автомобиль, которые мы понимаем как «строгий средний класс», являются атрибутами знати в эту эпоху.

Ресурсы

Средневековая Европа не имеет общей системы чеканки монет, и большинство людей практически не имеют контакта с деньгами. Среднестатистический человек - фермер, который выращивает себе еду и сам делает одежду и инструменты, или обменивает на них товар. В такой среде практически невозможно привязать конкретную норму дохода к уровню ресурсов. Вместо фактического дохода, ресурсы довольно слабы и представляют покупательную способность, соответствующую месту вашего проживания. Проще сказать, что ваш Страж покупает арбалет на прибыль от своей последней сделки, чем пытаться отслеживать, сколько монет у вас в тайнике. (К тому же лучшие вещи в Оборотнях вообще нельзя купить у разносчиков.)

Однако помните, что эти активы не статичны. Чтобы собрать деньги на покупку меча, вам, возможно, придется продать несколько свиней или пораньше отправить налогового инспектора. Вы должны либо управлять этими активами лично, либо нанять для этого судебного пристава; большинство Гару выбирают последний путь, доверяя Родичу должность бейлифа. Просто помните, что у вашего бейлифа может возникнуть соблазн распоряжаться всем вашим богатством...

- Вам лучше, чем крепостному, и вы не совсем бедны. Вы можете время от времени делать небольшие покупки (простую одежду, легкие доспехи, обед в таверне, простой инструмент или оружие, например лопату или копье), если вы сэкономили свои гроши.
- Ваши ресурсы достаточны, чтобы поддерживать вас без особых лишений. Немного потренировавшись, вы можете купить лук и стрелы, плуг, скот, кинжал или мешок с солью. Вы также можете переночевать в гостинице, если это необходимо, или купить повозку для путешествий.
- Вы живете комфортно, учитывая все обстоятельства. У вас может быть собственный небольшой дом, и вы, вероятно, занимаетесь торговлей, которая приносит деньги. Вы можете купить арбалет или меч, если нужно, или даже тяжелую броню, если сэкономите. Вы можете приобрести мула, чтобы ездить верхом или работать, а также можете собрать средства, чтобы подкупить рыцаря или писца.

- Вы довольно богаты и даже можете позволить себе купить и содержать лошадь. Вы можете быть богатым торговцем или, возможно, владеете деревней и присматриваете за ней. Вы можете позволить себе иметь собственных слуг и иметь скромное пособие на расходы каждый месяц.
- Вы богаты, как любой богатый дворянин. Вы можете приобрести практически любой предмет роскоши по вашему выбору - книгу с подсветкой, рыцарские доспехи, изысканные меха или торговую лодку, - хотя вы не можете делать много таких покупок одновременно. Вы можете владеть замком и землями с крепостными, чтобы их обрабатывать, или множеством деревень. Но имейте в виду, что многие взоры обращены на такую величественную личность, как вы, и скрыть свою природу Гару будет непросто.

Достоинства и недостатки

Выбор Достоинств или Недостатков для вашего персонажа никогда не должен быть вопросом попытки получить преимущества правил (хотя, к сожалению, многие игроки используют Достоинства и Недостатки только для этой цели). Эти необязательные черты призваны дать немного больше индивидуальности, возможность выбрать что-то немного необычное. Но в первую очередь их следует использовать для конкретизации концепции и темы персонажа.

Поэтому особенно важно, чтобы вы выбрали Достоинства и Недостатки (если ваш Рассказчик позволяет их), которые усиливают настроение и темы Оборотни: Темные века. Если вы выбираете конкретное Достоинство только из-за преимущества правил, вы единственный, кто получает выгоду (и это только до тех пор, пока Рассказчик не рассердится на вашу жадность). Но если вы выберете достоинство или недостаток на основе того, насколько хорошо они передают и представляют вашего персонажа и игру, выигрывает вся игровая группа.

Честно говоря, многие из лучших достоинств и недостатков для воссоздания настроения средневековых историй об оборотнях уже существуют. Следующее из руководства Руководство игроков по оборотням особенно подходит для игры по темному средневековью:

- **Психологические:** Кодекс чести, Берсерк, Менталитет стаи, Месть, Территориальность.
- **Психическое:** Здравый смысл
- **Осведомленность:** любая
- **Склонности:** Животный магнетизм, Естественный испытатель, без образования.
- **Сверхъестественное:** Предок союзник, Истинная любовь (в средневековых романах известны), Истинная вера, Запрет на превращение, Проклятие, Принудительное превращение (последние три хороши для игры, вдохновленной средневековыми легендами об оборотнях), Знак Хищника, Знак Волка
- **Связи с Гару:** репутация, известность (это очень маленький мир)
- **Физические свойства:** долголетие, животный мускус, требовательный хищник, волчьи годы.

Новые достоинства

Острое чутье (Достоинство, 1 СО)

Одно из ваших чувств, скорее всего, зрение, слух или обоняние, особенно обострено. Возможно, вы сможете различить цвет глаз человека со своего столба на зубчатой стене или услышать скрип веревки, когда крыса бежит по швартовому тросу вашей лодки. Сложность любого броска на Восприятие, связанного с выбранным чувством, уменьшается на два; в сочетании с Даром: Обостренные чувства ваше чутье становится поистине сверхъестественным. Это Достоинство можно приобрести для нескольких чувств, но не несколько раз для одного и того же чувства.

[Да, это достоинство не только для Темных веков, но мы по глупости упустили его из Руководства для игроков, и у нас нет никаких универсальных средств распространения ошибок, вот вы здесь.]

Дворянство (Достоинство, 1-5 СО)

Это достоинство определено уместно для Серебряных клыков (или, чаще, их родичей), но известно, что случайные Гару из большинства других племен достигают такого высокого положения. Вам доступны преимущества (и обязанности) благородства. Известно, что некоторые оборотни применяли *droit de seigneur*, чтобы размножаться с любым перспективным племенем, которые они выберут, хотя имейте в виду, что это занятие, которое привлекает слуг Осквернителя.

Предполагается, что вы безземельный, если не приобретете деталь биографии Ресурсы. Однако, если у вас есть хотя бы две точки в ресурсах и вы потратите два свободных очка на это Достоинство, у вас есть законное право собственности на землю, которые ваш септ считает своей собственностью. Это означает, что у вас есть законное право запрещать нарушителям, обрабатывать землю по своему усмотрению и, как правило, не допускать проникновения людей в зону септа. Однако имейте в виду, что только потому, что у вас есть законные права на землю, это не означает, что другие дворяне не могут попытаться захватить эту землю силой — или даже что ваш государь не потребует этот участок земли, если это ему понравится. Ничто не гарантировано в Темном средневековом мире.

Костегрызы не могут приобрести это Достоинство. Они никогда не рождались в высшем обществе. Костегрыз может заработать титул за счет заслуг, но для вспылывающего оборотня это настолько сложная задача, что его следует зарабатывать только через игру.

Союзник-вампир (Достоинство, 4 СО)

По вашим собственным причинам у вас есть... понимание с одним из ходячих мертвецов. Это может быть перемирие, заключенное во имя избежания взаимного уничтожения, пакт мести общему врагу или даже настоящая дружба. Тем не менее, остальные представители вашего вида хорошо осведомлены, что слишком много пиявок преследуют средневековые европейские ночи, и будут очень плохо смотреть на вашу поддержку одного из врагов. Рассказчик создаст этого союзника-вампира, хотя вы, безусловно, можете предложить свои идеи.



Дары

Следующие дары ни в коем случае не единственные, известные оборотням в мире темного средневековья. Однако они представляют собой среднюю совокупность знаний, знакомых большинству Гару того времени. Рассказчики могут свободно добавлять дары из книг племен и других источников, чтобы дополнить образ средневековых Гару - возможно, даже позволить игрокам первыми использовать такие дары! В конце концов, для меня большая честь быть тем, кто вернул народу Гару тайну Лап новорожденного детеныша...

Большинство этих даров вышли из употребления в 20 веке; современная наука и удобства, как бы недовольны они ни были, сделали некоторые из них менее полезными. Другие, такие как Кожа мужчины, просто не так необходимы в западной среде 20-го века. Рассказчики, которые хотят использовать эти Дары в современных хрониках оборотней, приветствуются, хотя знания обычно довольно глубоко похоронены, и Гару, возможно, придется пройти особенно сложные квесты, чтобы найти духов, которые помнят, как обучать этим трюкам. В конце концов, прошло много времени с тех пор, как кто-то спрашивал.

Хомид

Мистические уловки выживания хомидов в нашу эпоху практически не изменились. Даже такие дары, как Ассимиляция, не являются неподходящими (особенно учитывая, что Гару пятого ранга вполне могут быть немногими из тех, кто много путешествовал вервольфами того времени). Одним из немногих исключений является технологический дар: Неполадки с техникой, который возник только тогда, когда технологические достижения становятся все более серьезной проблемой. Вместо него доступен следующий дар.

• **Речь мира (Второй уровень)** - те, кто странствует, могут встретить новый человеческий диалект в каждой долине. Этот Дар позволяет Гару говорить на любом человеческом языке, с которым он сталкивается, хотя в его речи есть легкий акцент на любом языке, кроме его собственного. В отличие от дара третьего ранга: «Языки» (дар Стражей; также Руководство игроков по оборотням, стр. 35), этот дар не передает понимание письма. Дар преподается духом Совы.

Система: игрок делает бросок Интеллект + Языки, сложность 7; эффект действует на всю сцену.

Метис

Те немногие метисы, которые жили в эту эпоху, являются наследниками того же наследия презрения и страдания, что и метисы современности - даже более того, на самом деле. Их дары практически не меняются от одного периода к другому, хотя дары злобы и яда, такие как Проклятие ненависти и Отсохшая конечность, часто более популярны среди породы.

Люпус

Дары люпусов практически не изменились со времен средневековья до наших дней. Почти все основные дары люпусов были дарованы давно, а из их даров, данных в книге правил Оборотней, толь-

ко Прыжок кенгуру недоступен в сеттинге темного средневековья. Его заменяет следующий Дар.

• **Чувство дичи (Первый уровень)** - хотя в эти времена дичи все еще в изобилии, суровая зима или голодный септ могут резко сократить количество доступных зверей для пропитания. Более того, стаи волков не очень эффективны при отсутствии дичи - поэтому иногда стае родичей требуется вся доступная помощь. Этот Дар позволяет люпусу мистическим образом находить достаточно добычи, чтобы накормить свою стаю, резко сокращая время охоты. Если в радиусе 50 миль есть дичь, люпус узнает. Люди не регистрируются в качестве животной добычи этого Дара, хотя некоторые Гару бормочут, что Красные когти знают вариант этого Дара, который диктует иное.

Этому дару обучает дух-волк.

Система: Охотник делает бросок Восприятие + Первобытный инстинкт, сложность 7. Успех указывает на местонахождение достаточного количества добычи, чтобы накормить большую стаю; если есть несколько групп достаточного количества жертв в пределах 50-мильного радиуса действия дара, дар ведет к ближайшему источнику (не обязательно самому простому).

Дары покровительства

Дары, дарованные изменчивым ликом Луны, почти не изменились со времен Первых времен; по большей части задачи покровительства остаются неизменными независимо от человеческих технологий или культурных инноваций. Таким образом, «новых» даров покровительства меньше, чем даров пород или племен.

Рагабаш

Покровительство Рагабаша - одно из самых адаптируемых. Ожидается, что по самой своей природе Новолуние сможет изменить любую ситуацию наилучшим образом. Таким образом, список даров Рагабаша претерпевает больше всего изменений, чем любое покровительство - хотя они могут и немного измениться.

Дар Взломанная печать существует, но встречается редко - в конце концов, немногие человеческие замки могут противостоять сердитому Гару. Его обычно заменяют более распространенным (по крайней мере, в северных землях) даром Бег по снегу. Точно так же дар Гремлины станет более распространенным рядом с человеческими технологиями, которые он будет преследовать, но против средневековых технологий это больше проблем, чем пользы. Вместо этого дар Ложь Рейнарда пользуется популярностью среди Рагабашей третьего ранга.

• **Бег по снегу (Первый уровень)** - суровые зимы в большей части Европы могут обездвижить деревню или сильно ослабить волчью стаю. Этот Дар позволяет оборотню обойти проблемы, вызванные сильным снегопадом. Гару, использующий этот Дар, может бегать по снегу или льду, как по твердой земле, не проваливаясь и не оставляя следов. Говорят, что у Серебряных клыков есть версия этого Дара, которая придает им больше сверхъестественной грации, когда они ступают по льду или снегу, но оставляет их следы.

Дару обучает ледяной элементаль.

Система: Гару нужно потратить только очко Гнозиса. Эффект сохраняется в течение суток.

• **Ложь Рейнарда (Третий уровень)** - Рагабаш может говорить самую откровенную ложь и принимать ее за правду, по крайней мере, на некоторое время. Даже самый суровый священник или подозрительный барон поверит словам Гару о невиновности, независимо от того, насколько он виновен.

Этому Дару обучает дух лисы.

Система: игрок говорит ложь и делает бросок Сообразительность + Хитрость (сложность равна Сообразительность + Хитрость цели или наивысшему рейтингу в толпе). Два успеха убеждают одного человека; требуется три, чтобы обмануть сразу несколько слушателей. В любом случае убежденные слушатели верят лжи на протяжении всей сцены. Однако бросок всегда должен производиться после того, как была сказана ложь; легко попасть в беду, если ты пове-ришь, что этот Дар защитит тебя. Неудачный бросок вызывает подозрение; провал делает слушателей откровенно враждебными.

Меурз

Дары Месяца по сути не изменились. Они столь же эффективны, если не больше, в мире темного средневековья, как и в Конце Времен. Средневековый теург остается замкнутым суеверным племенным мистиком, которым теург всегда был, что, откровенно говоря, идеально подходит для настроения Оборотни: Темные века.

Филодокс

Инструменты Полулуния также вне времени. Выбор даров средневекового филодокса во многом такой же, как и у его современных потомков.

Галлиард

Дары горбатой луны по сути такие же, как и в наше время, хотя некоторые из названий другие. Не все галлиарды называют дар Глаз кобры этим именем; чаще его приписывают местной змее, например гадюке, или просто называют «иди сюда». Более того, Койот еще не научил европейских Гару трюку игры разума. Вместо этого могущественные галлиарды получают следующий Дар.

• **Призыв к мести (Пятый уровень)** - когда преступление человека против Гайи слишком велико, галлиарда может использовать этот дар, чтобы настроить против него своих собратьев. Когда галлиард выкрикивает имя своего врага до небес, его крик разносится по земле. Любые оборотни, которые слышат этот крик, знают, что только что назван великий преступник и должен быть наказан.

Этому дару преподает дух-предок.

Система: игрок делает бросок Выносливость + Исполнение, сложность 7. Вой отдается эхом в радиусе двадцати миль за каждый успех. Любой Гару, который слышит вой, не обязан атаковать названную жертву, но если они решат присоединиться к крестовому походу, их Сила Воли эффективно увеличивается на три на время охоты (максимум до 10). Вдобавок, если цель может слышать вой из своего текущего местоположения, его Сила Воли эффективно снижается на два пункта на следующую неделю, что дает Гару достаточный стимул для быстрой охоты за ним. Галлиард не может призвать еще один Призыв к мести, пока цель первого

не будет справедливо наказана в глазах Гайи; Расказчик решает, что является справедливым наказанием, и сообщит игроку через духов-посланников, когда дело будет сделано.

Арун

Возможности арунов мало чем отличаются от этого времени до современной эпохи; Гару сражались клыками и когтями с момента своего рождения и научились наиболее эффективным способам борьбы так давно, очень давно. Большинство подарков остаются прежними. Однако дар Почувствовать серебро редко используется в сеттинге Темные века; те люди, достаточно обученные мудростью предков, чтобы знать, что серебро влияет на оборотней, редко являются теми, у кого есть собственное серебро. Вместо этого он заменяется следующим даром.

• **Дар Саламандры (Второй уровень)** - Арун с этим Даром может стать практически невосприимчивым к пламени. Он может пройти через пылающее здание, держать руку в пламени факела или даже погрузить руку в котел с кипящим маслом без вреда для здоровья.

Этому дару обучает элементаль огня, чаще всего Саламандра.

Система: игрок тратит одну ярость, чтобы активировать Дар. Эффекты действуют в течение одной сцены. Находясь под защитой Дара, арун получает четыре дополнительных кубика для поглощения любой формы урона от тепла или огня, сверхъестественного или нет. Он также становится невосприимчивым к воздействию дыма, хотя ему все еще нужен кислород, чтобы выжить.

Дары племен

Черные фурии

Первый уровень: Обостренные чувства, Чутье Вирма - как стандартные Дары.

• **Кожа мужчины (первый уровень)** - В Темном средневековом мире просто есть места, куда женщинам не разрешается входить. Этот Дар позволяет Черной фурии обойти эти правила; женщине, возможно, и не разрешат служить солдатом, но мужчине это легко сделать. Фурия, использующая этот Дар, эффективно меняет пол в глазах зрителей; ее черты и телосложение становятся определенно более мужественными, а ее одежда приспосабливается под аналог (хотя и того же социального класса — крестьянское платье не станет дублетом барона). Цвет ее волос, глаз и кожи остались прежними. Конечным результатом является человек, который демонстрирует небольшое семейное сходство с Фурией, но является гораздо более эффективным обманом, чем стрижка и смена одежды.

Этому дару преподает дух-предок, часто тот, кому при жизни нужно было одеваться как мужчина для достижения своих целей.

Система: игрок делает бросок Обаяние + Хитрость, сложность 7. Иллюзия длится в течение сцены или до тех пор, пока Фурия не изменит форму. Изменение даже выдерживает поверхностный тактильный контакт, хотя тяжелый или насильственный контакт откроет правду. Кожа мужчины полностью иллюзорна по своей природе — как “мужчина”, Фу-

рия не может оплодотворить другую женщину, и она не потеряет своего ребенка, если забеременеет.

Второй уровень: Проклятие Эола, Почувять след - как стандартные Дары.

• **Пламя Гестии (Третий уровень)** - этот дар сочетает в себе способность Фурий лечить и наносить вред одновременно. Фурия может вызвать корону белого пламени, чтобы окружить ее руки, пламенем, которое очищает все, к чему прикасается. Фурия может очищать зараженную пищу или воду таким образом, излечивать разрушительные последствия болезней или яда или даже наносить урон зараженным змеям существам чистотой пламени.

Этому Дару обучает духовный слуга Гестии, Инкарны чистоты и исцеления.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Гнозис со сложностью 8. Каждый успех позволяет Фурии удалить любую порчу с еды, достаточной для наполнения траншекопателя или бочки воды. Поочередно каждый успех исцеляет один уровень здоровья от повреждений, нанесенных болезнью или ядом. Наконец, если Фурия вызывает этот Дар в бою, пламя наносит один уровень здоровья усугубленного урона за успех любому Бэйну или фомору, с которым они контактируют.

• **Раздирающая агония (Третий уровень)** - как стандартный Дар.

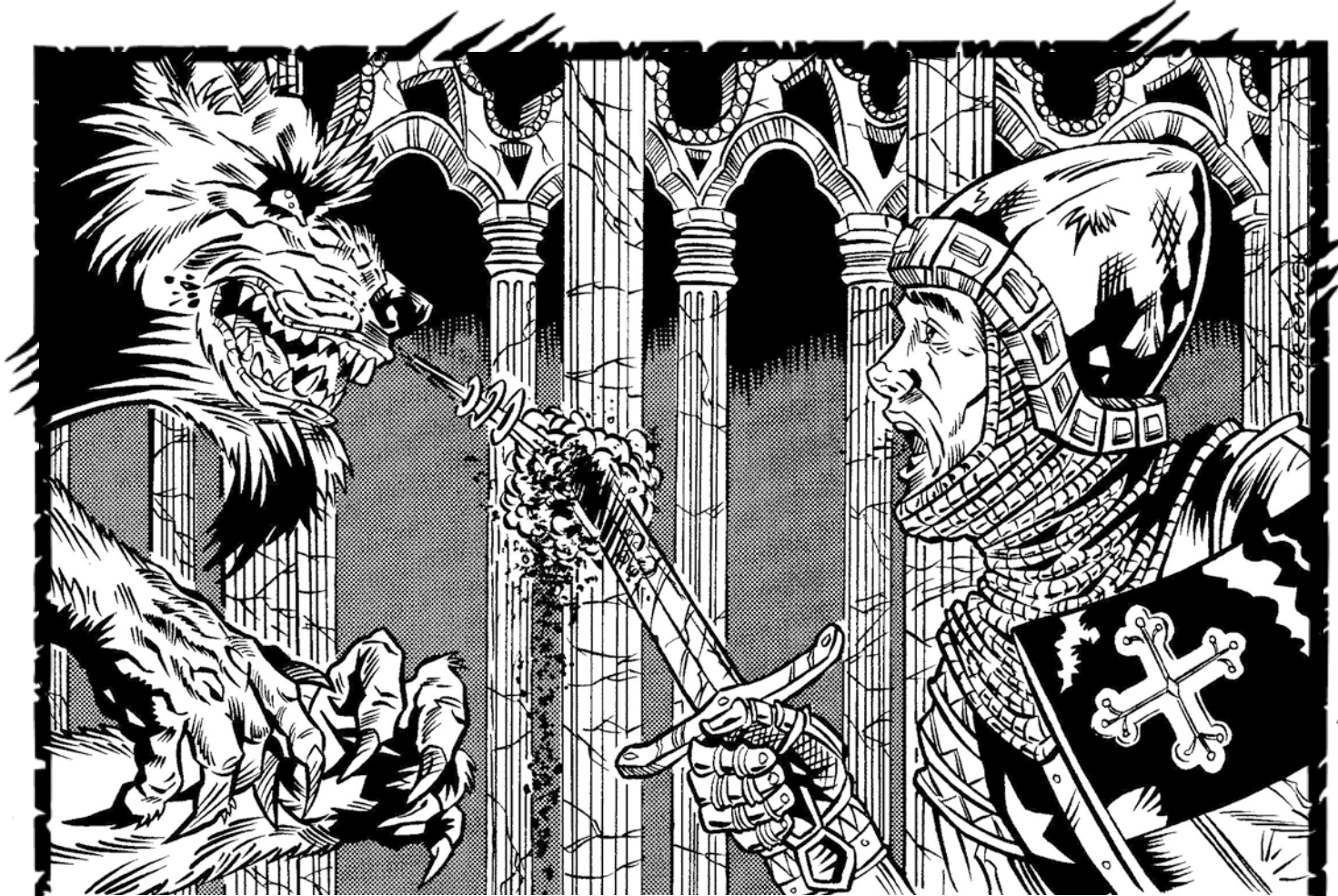
Четвертый уровень: Разрушение тела, Когти осы - как стандартные Дары.

• **Стрела Артемиды (Пятый уровень)** - Чтобы почтить Селену в ее аспекте Артемиды, охотницы за луной, Черные фурии стремятся овладеть искусством стрельбы из лука. Этот Дар - высшее проявление их мастерства. Призывая имя охотницы и освобождая свой разум от отвлекающих факторов, Фурия может вложить в одну стрелу свет Луны и небесную силу убийства. Практически никакая сила, действующая на Гайю, не может заставить ее промахнуться, и когда стрела поражает, она делает это с силой удара молнии. Этому дару преподают только могущественные Лунники, непосредственно служащие Луне-Охотнице.

Система: Черная фурия тратит очко Гнозиса, когда она натягивает стрелу назад и нацеливается на свою цель; это требует полного действия. Пока она смотрит вниз на древко натянутой стрелы (которая светится слабым серебряным светом после «зарядки»), она может видеть сквозь любую иллюзию или тьму, которые могут ослабить ее зрение; сюда входят вампирские дисциплины, дары и магия.

Когда она выпускает стрелу в следующий ход, лучник делает бросок Ловкость + Стрельба из лука, чтобы попасть как обычно. Однако этот Дар дает ей 3 дополнительных успеха на броске и снижает сложность выстрела на 2 - только самые невероятные ошибки или сверхчеловеческое уклонение могут заставить выстрел промахнуться. Стрела наносит десять кубиков аггравированного урона; убитые стрелой сжигаются в быстро горящем серебряном огне, который не распространяется дальше трупа и оставляет после себя только кости.

Однако этот Дар можно использовать только во время войны, иначе Артемида станет очень недоволен. Если Фурия выпускает стрелу без реальной живой (или нежити) цели или расслабляет лук и не стреляет совсем, потраченное очко Гнозиса теряется навсегда. Фурии вызывают этот Дар только тогда, когда знают,



что у них есть цель, которую нужно убить; использование способностей рассеивания иллюзий для «сканирования невидимых врагов» является в высшей степени неуважением и считается злоупотреблением Даром.

• **Тысяча форм (Пятый уровень)** - как стандартный Дар.

Костегрызы

Первый уровень: Стряпня, Аромат сладкого меда - как стандартные Дары.

• **След кладовой (Первый уровень)** - Говорят, что Дети Голода были первыми, кто изучил этот Дар и научил ему своих товарищей. Этот Дар позволяет Костегрызам почувствовать лучший источник излишков еды - то есть еду, которая в настоящее время находится во владении того, у кого есть больше, чем ему нужно. Упомянутая еда почти всегда охраняется или запирается - Детей Голода это не беспокоит. Костегрызы также время от времени используют этот Дар для создания более творческих эффектов; знаменитый старец Саймон Косолапый выбрался из извилистых темниц графа Кимоса, проследовав за ним на кухню.

Этому дару преподает дух белка.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность 7) и тратит очко Силы Воли. Количество успехов определяет, как далеко Костегрыз может почувствовать пищу и насколько точно он сможет измерить количество излишков.

• **Блаженное невежество (второй уровень)** - как стандартный Дар.

• **Чумной лик (Второй уровень)** - любой в здравом уме боится прокаженного. Этот Дар позволяет

Костегрызу создать иллюзию ужасной болезни на своем лице, отталкивая даже самых стойких зевак. Это полезный трюк во многих ситуациях. Он может приносить благотворительность от благонамеренных монахов, пугать местных жителей и даже служить способом слиться с ним - в конце концов, люди боятся вас, независимо от того, думают ли они, что вы прокаженный или просто околдованы, но, по крайней мере, болезнь более приемлема, чем колдовство.

Этому дару обучает Крыса или дух болезни.

Система: Костегрыз делает бросок Манипулирование + Медицина; эффекты действуют на всю сцену. Мнимая болезнь может показаться чем-то знакомым Костегрызу, например, проказой или оспой, или даже чем-то полностью вымышленным. Смертные, видящие иллюзию, должны пройти проверки Силы Воли на сложности 8 или отпрянуть от отвращения; провал может даже отправить их на улицы, крича о чуме. Сверхъестественные, невосприимчивые к болезням, меньше боятся - они все равно должны пройти тесты Силы Воли, но сложность падает до 6.

• **Призыв ржавчины (Третий уровень)** - Тихо насвистывая сквозь зубы, Костегрыз может вызвать внезапную разрушительную ржавчину на металле поблизости. Копья рассыпаются, мечи разъедаются, а кольчуга разваливается по команде оборотня. Некоторые Костегрызы используют этот трюк, чтобы гуманно защитить своих родичей от вооруженных людей, но другие предпочитают создавать небольшие поэтические суды - например, присутствовать на последней травле медведя и разъесть цепь, удерживающую указанного медведя.

Этому дару обучает дух воды.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Сообразительность + Ремесло. Каждый успех позволяет Костегрызам превратить один предмет из черного железа в хрупкую бесполезность, хотя подробные работы, такие как цепная кольчуга, считаются двумя объектами. Гару не обязательно прикасаться к объекту в это время, но он должен видеть его и находиться в пределах слышимости разговора.

- **Дар скунса (Третий уровень)** - как стандартный Дар.

- **Нашествие (Четвертый уровень)** - как стандартный Дар.

- **Отсохшая конечность (Четвертый уровень)** - как Дар метиса.

Пятый уровень: Бунт, Мастер выживания - как стандартные Дары.

Дети Гайи

Первый уровень: Ласка матери, Соппротивление боли - как стандартные Дары.

- **Благословение Евы (Первый уровень).** В это опасное время рождение ребенка - дело рискованное, и Дети не выносят ненужных страданий. Этот Дар позволяет Гару повысить шансы матери на выживание при рождении, а также на короткое время избавить новорожденного от болезней.

Этому дару преподает дух коровы.

Система: Дитю Гайи нужно только возложить руки на утробу будущей матери и потратить очко Гнозиса; это можно делать даже во время родов. В течение следующей недели мать и ребенок получают дополнительную точку выносливости, чтобы выжить при родах и противостоять болезням, инфекциям и т.п. Если мать беременна несколькими детьми, Гару должен потратить один Гнозис на каждого ребенка, чтобы защитить их всех; однако в процессе вызова этого Дара Дитя автоматически узнает, сколько детей должно родиться, и может соответствующим образом скорректировать свои расходы на Гнозис. Дар можно использовать на волках (хотя в этом нет необходимости); затраченный пункт Гнозиса защищает весь помет в течение трех дней.

- **Спокойствие (Второй уровень)** - как стандартный Дар.

- **Ласка бабушки (Второй уровень)** - этот дар идентичен дару первого уровня Ласка матери, за исключением того, что Гару может использовать его для исцеления себя и других.

[Большинству Детей Гайи еще предстоит узнать секрет Доспехов Луны, хотя битва в Иберии и падение Константинополя в конечном итоге вынуждают Единорога благословить Детей этим более воинственным даром.]

Третий уровень: Изумление, Дружба духов - как стандартные Дары.

- **Ангельский облик (Четвертый уровень)** - Дети Гайи не верят в то, что наводят ужас на людей без надобности. Этот Дар позволяет Дитю действовать в форме Кринос, не вызывая Первообытный ужас; но вместо того, чтобы видеть оборотня, зрители видят ангельскую фигуру необычайной грации и святости. Свидетели могут вспомнить битву Дитя с тварью Вир-

ма как борьбу ангела с демоном или предупреждение покинуть лес как милостивое руководство ангела-хранителя. Зрители даже не должны быть христианами, чтобы на них повлиять. Свидетели-мусульмане могли вспомнить одного из пламенных посланников Мухаммеда, в то время как норвежские язычники могли подумать, что Гару был одним из валькирий.

Этому дару учит дух надежды.

Система: игрок тратит очко Гнозиса, чтобы вызвать подобие ангела для сцены. Эффекты против людей автоматические; используйте таблицу Первообытного ужаса (без изменений для слабой Завесы Детей Гайи, если используются необязательные племенные слабости), чтобы определить, насколько сильно пострадал свидетель. Реакция страха сменяется восторгом; даже «кататонический страх» следует рассматривать как «полное блаженство».

- **Безмятежность (Четвертый уровень)** - как стандартный Дар.

Пятый уровень: Сияние солнца, Оживший лес - как стандартные Дары.

Фенриры

Первый уровень: Заостренные когти, Соппротивление боли - как стандартные Дары.

- **Бег по снегу (Первый уровень)** - как дар Рагабаша.

- **Рык хищника (Второй уровень)** - как стандартный Дар.

- **Нося медвежью рубашу (Второй уровень)** - Фенрир с этим даром избавлен от бесчестия и побега от боя в ужасе. Гару могут входить только в бешенство берсерка, но не в лисье бешенство. Этому дару преподает дух-медведь.

Система: Как только этот Дар изучен, эффекты действуют автоматически без бросков. Кроме того, воин может сделать бросок Силы Воли, чтобы противостоять любым Дарам, Дисциплинам, чарам и т.д., что вызывают страх, даже если проверка сопротивления обычно не разрешена.

Третий уровень: Мощь Тора, Ядовитая кровь - как стандартные Дары.

- **Стойкость героя (Четвертый уровень)** - как стандартный Дар.

- **Железо не тронет (Четвертый уровень)** - вырезав руну «железо не тронет» на своей плоти, Фенрир может сделать себя непобедимой против железного и стального оружия своих врагов. Копья отскакивают от его кожи, а мечи не режут, а ломаются.

Этому дару учит дух войны.

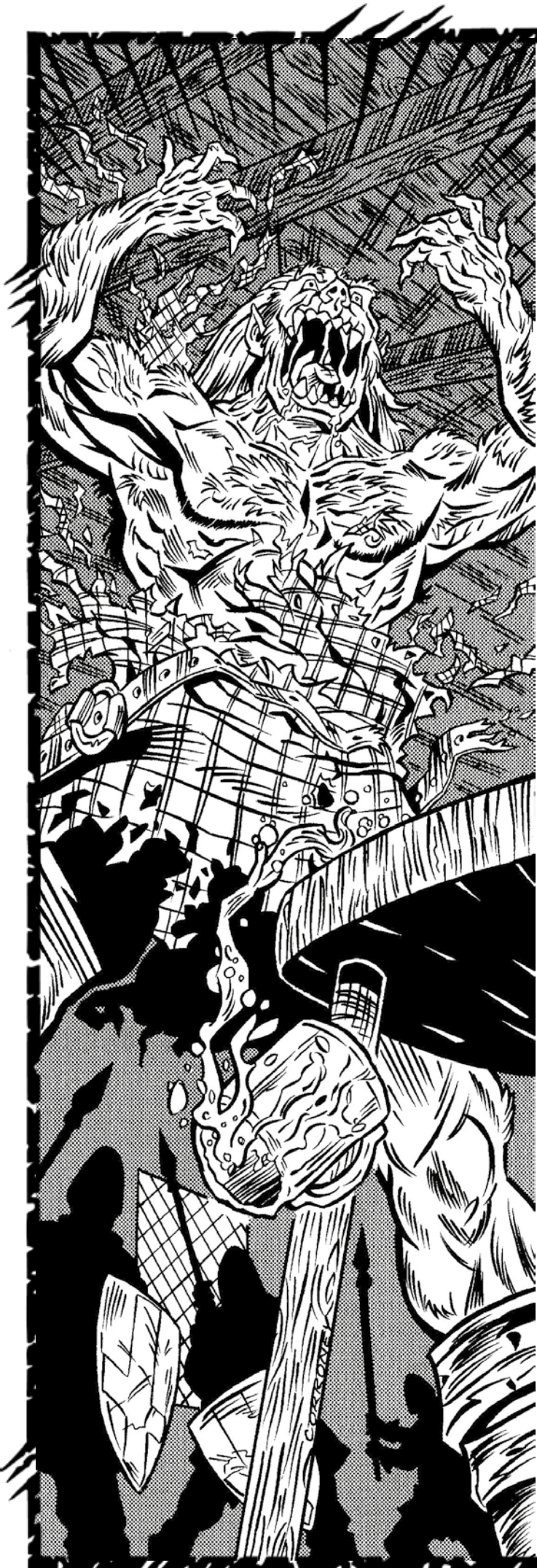
Система: игрок тратит пункт Гнозиса и пункт Ярости; вырезание рун не наносит реального ущерба. На протяжении всей сцены Фенрир не получает урона от атак, нанесенных черными металлами, хотя дерево, камень, серебро, когти или зубы и другие изделия из цветных металлов могут ранить его, как обычно.

Пятый уровень: Орда Валгаллы, Укус Фенриса - как стандартные Дары.

Фианна

Первый уровень: Убеждение, Соппротивление ядам - как стандартные Дары.

- **Волшебный свет (Первый уровень)** - Фианна может вызвать жуткое пламя колдовского света, что-



бы осветить даже самую темную безлунную ночь. Свет часто бывает белого, бледно-зеленого или слегка синего цвета и будет двигаться по указанию Фианны. Он может освещать только область в радиусе трех футов или около того, хотя этого часто бывает достаточно. Фианна часто использует этот Дар, чтобы заманить врагов в засаду или отогнать суеверных людей; Рассказывают легенды о Вороне призраке, Рагабаше, который заманил целый патруль норманнов, отправленных по почте, в коварные болота.

Этому дару учат духи болота или фейри.

Система: игрок делает бросок Сообразительность + Загадки, сложность 6. Свет может появиться где угодно в пределах прямой видимости Гару. Если ему приказано двигаться, он может подпрыгивать со скоростью около 10 ярдов за ход. Свет ведьмы длится один ход за успех, хотя Фианна может потратить пункт Гнозиса, чтобы свет продолжался на всю сцену.

• **Вой банши (Второй уровень)** - оборотень может запрокинуть голову и издать долгий вой, похожий на вой сотни призрачных плакальщиц. Вой может вселять страх даже в сердце нежити, и крестьяне, которые слышат его даже издалека, крестятся - ведь такой шум - это, конечно, сама Смерть, идущая по долинам.

Этому дару обучает банши, дух смерти, чья задача - оплакивать и предсказывать.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Обаяние + Запугивание (сложность 6). Любой, кто слышит вой, друг или противник, должен набрать Силу Воли (сложность 8, если противник Гару, 6, если друг) или бежать в ужасе на один ход за каждый успех в броске Обаяние + Запугивание оборотня.

[Эта статья заменяет систему, описанную в **Оборотни: Апокалипсис**, по причинам, которые, вероятно, уже очевидны.]

• **Зелье воина (Второй уровень)** - Размешивая немного своей крови в стакане вина, пива, эля или медовухи, Фианна превращает напиток в мощный эликсир. Выпив, это зелье приводит пьющего в ярость берсерка, придавая ему даже больше силы, чем обычно, во время его ярости. Фианна часто использует этот Дар в одиночестве и отчаянно сопротивляется, но многие Рагабаша также используют этот дар, чтобы сеять хаос в доме врага, служа его верному слуге своего врага.

Этому дару преподает дух кабана.

Система: Фианна тратит очко Гнозиса, смешивая зелье. Эликсир остается действенным в течение дня (Фианна может увеличить продолжительность действия на один день за каждое дополнительное очко Гнозиса, которое он тратит во время смешивания). Выпитый напиток приводит пьющего в бешенство, но на время бешенства он получает дополнительную точку в Силе и Выносливости.

• **Родня среди фей (Третий уровень)** - как стандартный Дар.

• **Копье Ллеу (Третий уровень)** - Название этого Дара происходит от уэльской сказки, в которой Ллеу Умелая Рука чуть не убил его соперник Горонви и искал возмездия. Горонви спрашивал, хватит ли золота или земли для погашения долга, но Ллеу утверждает, что Горонви должен стоять там же, где стоял, и Ллеу бросит в него копьё так же, как он бросил свое копьё в Ллеу, и ничего больше. Горонви наконец соглашается со своей судьбой, но спрашивает, может ли он дер-

жать камень между собой и копьём (поскольку именно женщина заставила его напасть на Ллеу). Ллеу соглашается - но это не приносит Горонви никакой пользы, потому что Ллеу швыряет копьё прямо в камень и прямо в своего врага.

Так и с этим Даром. Фианна может наделить копьё сверхъестественной проникающей силой, поражающей с большей силой и точностью, чем можно было бы ожидать даже от могущественного крино. Некоторые говорят, что Фианна, полный духа, мог даже встать у ворот замка и проткнуть копьём стену насквозь и сразить человека, стоящего за ней.

Этому дару преподаёт дух-предок.

Система: Фианна концентрируется с копьём в руке в течение полного хода, выполняет тест Силы Воли (сложность 8) и тратит различное количество очков Гнозиса. Каждое потраченное очко Гнозиса даёт Фианне два дополнительных кубика для броска копья; эти кубики можно разделить на бросок Ловкости + Атлетика, чтобы поразить цель, на бросок урона (обычно Сила +2), или даже потратить на увеличение эффективной дальности копья (на двадцать ярдов за каждый кубик, распределённый таким образом).

Дар действует только при метании копья; его нельзя использовать для усиления удара в рукопашной или любой другой стрелковой атаки. Однако копьё не обязательно должно иметь металлический наконечник; этот Дар оказывается очень эффективным при попадании шестифутового деревянного кола в чёрное сердце вампира.

- **Взгляд Балора (Четвёртый уровень)** - как стандартный Дар.

- **Спазм искажения (Четвёртый уровень)** - Как гласят сказки, Ольстерский пес впадал в такую боевую ярость, что буквально пылал жаром. Эта сила была передана Фианне, которая может использовать этот Дар для излучения тепла, достаточного для воспламенения ближайших воспламеняющихся веществ и плавления любого металла, к которому они прикасаются. При использовании в городе (города в то время являются абсолютными огненными ловушками) этот Дар, несомненно, вызовет ад. Дар можно использовать только тогда, когда оборотень находится в безумии берсерка; когда безумие заканчивается, тепло рассеивается.

Этому дару учат духи-предки Фианны.

Система: игрок тратит одно очко Ярости, чтобы начать спазм искажения. Оборотень немедленно впадает в бешенство, и любой легковоспламеняющийся материал, которого он касается, мгновенно загорается. Ее удары наносят два уровня здоровья аггривированных повреждений в дополнение к обычным повреждениям; эти раны считаются повреждениями от огня.

Пятый уровень: Призыв к охоте, Дар сприггана - стандартные дары.

Красные когти

Первый уровень: Язык зверей, Запах текущей воды - стандартные дары.

- **Крик жертвы (Первый уровень)** - средневековые легенды в изобилии рассказывают об ужасных зверях, которые имитируют человеческие голоса или крики диких животных, чтобы заманить путешественников в свои зияющие пасти. Красные когти научились этому трюку. Многие путеше-

ственники умерли в пасти Когтя после того, как они считали, что это был крик отчаяния прекрасной молодой девушки...

Этот Дар можно узнать у духа вороны, пересмешника или мантикоры (последний - член духовного вывода Грифона).

Система: Игрок делает бросок Сообразительность + Экспрессия. Сложность зависит от имитируемого крика животного; предсмертный крик кролика или зов дикого бизона - сложность 5, тогда как человеческая мольба о помощи может быть сложностью 7 или даже 9, если Коготь хочет «голоса, который звучит как один из их священников», или аналогичной сложной мимики. В случае успеха любой смертный или животное поверит, что крик является криком созданного Красного когтя, даже до такой степени, что он распознаёт «благородную интонацию» или считает женский голос голосом «девы, чистой добродетели». Красному когтю даже не нужно много знать о созданном имитируемом существе - даже если Коготь никогда не слышал крика солдата о помощи, он может издать крик, который люди мгновенно восприняли бы как призыв воина.

- **Чутьё добычи (Второй уровень)** - как стандартный Дар.

- **Тушение огня (Второй уровень)** - Красные когти не доверяют человеческому контролю над огнём. Этот Дар позволяет им забрать у них один из самых ценных инструментов ненавистных людей, потушив практически любой огонь в пределах их прямой видимости.

Этому дару преподаёт дух воды.

Система: Игрок делает бросок Сила Воли со сложностью 6 (или 8 при попытке воздействовать на нефтяные пожары). Коготь может погасить весь огонь в радиусе двух ярдов за успех. Топливо можно повторно зажечь, но сделать это сложно - факел становится так сложно зажечь, как если бы он был влажным, потушенные масляные факелы порхают и отказываются полностью загореться, и так далее.

- **Разрывая людские цепи (Третий уровень)** - Красные когти рассматривают одомашнивание человечества и последующее жестокое обращение с животными как не что иное, как грех против Гайи. С этим даром Красный коготь может отменить это нападение, хотя бы на всю ночь. Коготь издаёт вой, от которого одомашненные животные становятся совершенно дикими: лошади бросают своих всадников и рвутся как можно дальше, волы в неистовстве бросаются на заборы, собаки нападают на своих хозяев при первых признаках слабости. Излишне говорить, что использование этого Дара часто подталкивает выживших людей к поискам ведьм среди своего числа, которая, несомненно, должна нести ответственность.

Этому дару преподаёт любой животный дух, хотя духи волков и диких быков особенно щедры с его секретом.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Первобытный инстинкт. Успех делает любых животных в пределах слышимости неудобными и трудными для управ-

ления, но фактическое количество одичавших животных зависит от количества выпавших успехов.

Успехи	Область действия
1	Один сарай, конура, хлев или конюшня
2	Усадьба
3	Небольшая крепость
4	Деревня или большая крепость
5	Городок
6+	Город или долина

Коготь не может влиять на действия недавно одичавших животных; большинство попытается бежать с человеческой территории, хотя некоторые могут напасть на своих хозяев в приступе паники или голода. Эффект длится до восхода или захода солнца, в зависимости от того, что наступит раньше.

• **Нехоженная глушь (Третий уровень)** - в качестве стандартного дара.

Четвертый уровень: Насыщение, Зыбучие пески - как стандартные дары.

Пятый уровень: Проклятие Ликаона, Мщение Гайи - стандартные дары.

Меневые владыки

Первый уровень: Аура уверенности, Роковой изъян, Сопротивление токсину - стандартные дары.

Второй уровень: Громовой хлопок, Защита Луны - стандартные дары.

• **Леденящее сожаление (Третий уровень)** - в качестве стандартного дара.

• **Проклятие Ворона (Третий уровень)** - как следует из названия, этот Дар накладывает проклятие Ворона - проклятие смерти от стрел - на врага Теневого владыки. Пока действует проклятие, к цели незримо притягиваются стрелы, болты, метательные копья и другое метательное оружие. Хотя этот Дар можно использовать в боевых ситуациях, большинство владык предпочитают тайно использовать его на своих противниках непосредственно перед крупной битвой, обеспечивая «несчастный случай».

Этому дару преподает дух ворона.

Система: Теневой владыка должен касаться намеченной цели кончиками пальцев. В это время игрок тратит один Гнозис и делает бросок Манипулирование + Стрельба из лука. Количество успехов определяет продолжительность действия проклятия.

Успехи	Продолжительность
1	Один час
2	Один день
3	Один месяц
4	Один год
5+	Пока проклятье не снимут

Сложность поражения цели любым видом стрелкового оружия (кроме пуль, что объясняет окончательный спад популярности этого Дара)



снижается на два; лучники и другие ракетчики в боевых ситуациях также (как определено Рассказчиком) с большей вероятностью будут стрелять по отмеченной цели, чем по другим целям вокруг него. Проклятие можно снять определенными методами по усмотрению Рассказчика; Например, обычно эффективен обряд очищения.

- **Скорбный удар (Четвертый уровень)** - Теневой владыка может нанести настолько безжалостный и ужасный удар, что он вселяет страх в сердца окружающих. Любой, кто становится свидетелем скорбного удара, слабеет в сердце, и ему трудно противостоять Теневому владыке, способному нанести такой удар.

Этому дару преподает дух смерти.

Система: игрок тратит очко Гнозиса и затем делает бросок на попадание; в этот ход он не может предпринимать никаких других действий. Если он промахивается, эффекты Дара не действуют. Но если он попадает, он получает два бонусных кубика к своему пулу урона. Если он нанесет по крайней мере три уровня урона (после поглощения урона) своей цели, все наблюдатели будут встревожены жестоким мастерством атаки Теневого владыки и получают штраф в один кубик к любым броскам, сделанным против Теневого владыки до конца сцены.

- **Кровоточащие раны (Четвертый уровень)** - в качестве стандартного дара.

Пятый уровень: Повиновение, Стая теней - стандартные дары.

Безмолвные странники

Первый уровень: Чутье Вирма, Скорость мысли - стандартные Дары.

- **Руководство Небес (Первый уровень)** - Безмолвный странник должен быть в состоянии пробираться через незнакомую территорию без использования карты или компаса. Находясь под ночным небом, даже в тумане, Странник с этим Даром никогда не потеряется по-настоящему. Хотя этот Дар не может всегда точно сказать Страннику, где он находится (трудно предвидеть постоянно меняющиеся границы провинций и стран), Странник всегда будет отлично определять направление, а также сколько лиг он прошел за этот день.

Этому Дару учат различные Звездные духи и другие духи Эфирного царства.

Система: Бросок не требуется; Чувство направления и расстояния у Странника абсолютное, когда он находится под ночным небом.

- **Стойкость посланника (Второй уровень)** - как стандартный Дар.

- **Речь мира (Второй уровень)** - как дар хомида.

Третий уровень: Адаптация, Великий прыжок - как стандартные Дары.

- **Застопорить сердце (Четвертый уровень)** - Множество вампиров в Долгой ночи - это пощечина Странникам, которые считают Пиявок своими злейшими врагами. Этот Дар - одно из их оружия против врагов; он позволяет Страйдеру блокировать кровоток в иссохших венах вампира, не позволяя вампиру использовать любые связанные с кровью силы.

Этому Дару преподает дух кобры.

Система: Этот Дар действует только на сверхъестественных существ, которые получают силу от черты запаса крови, таких как вампиры, упыри или даже Ананаси. Игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Медицина (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех не позволяет цели тратить очки крови по любой причине за полный ход. Гару может использовать этот Дар только один раз за сцену против любой заданной цели, но несколько оборотней могут использовать этот Дар на цели по одному разу.

- **Немыслимая скорость (Четвертый уровень)** - в качестве стандартного дара.

Пятый уровень: Врата Луны, Пропуск в Умбру - как стандартные дары.

Серебряные клыки

Первый уровень: Сияющее пламя, Чутье Вирма - как стандартные дары.

- **Глаз сокола (Первый уровень)** - этот дар позволяет Гару смотреть на большие расстояния с остротой хищной птицы; он особенно популярен сокольниками среди Клыкков. Этому учит любой член духовного выводка Сокола.

Система: игрок тратит одно очко Гнозиса; эффекты действуют в течение одной сцены. Пока Дар действует, все броски на визуальное восприятие, бдительность и стрельбу из лука имеют сложность -1.

Второй уровень: Благоговение, Защита Луны - стандартные дары.

Третий уровень: Серебряные когти, Гнев Гайи - стандартные дары.

- **Божественная воля (Четвертый уровень)** - как дар Непроницаемый разум. Название Дара варьируется, потому что меньшее количество Гару, вероятно, думают в терминах контакта между разумом; напротив, это Дар, рассматриваемый как средство решительного противостояния уловкам и уговорам других.

- **Господство (Четвертый уровень)** - как стандартный Дар.

- **Божественные регалии (Пятый уровень)** - Серебряный Клык облачается в мерцающие мистические доспехи, и ужасный свет играет на его лице. Само его появление заставляет бежать даже самых смелых воинов, но вселяет надежду в сердца его товарищей по стае. Этому Дару преподает аватар Сокола.

Система: игрок тратит одну ярость и один гнозис, чтобы вызвать броню; эффекты действуют на всю сцену. Пока действует Дар, Клык получает три дополнительных кубика поглощения, которые можно использовать против урона серебром. Любой, кто встретится глазами с Серебряным клыком (например, при попытке доминировать над Клыком), должен сделать бросок Силы воли со сложностью 9 или немедленно бежать в панике, как если бы он входил в лисье бешенство. Пока его товарищи по стае находятся в пределах видимости Клыка, они получают один дополнительный кубик на все свои пулы кубиков и два бонусных успеха на всех тестах Силы воли.

Божественные регалии нельзя вызвать, если Гару уже носит какие-либо доспехи, будь то обычная кольчуга или дар, например, доспехи Луны.

- **Лунный мститель (Пятый уровень)** - как стандартный Дар.

Стражи

Первый уровень: Убеждение - как стандартный Дар.

• **Приказ мастера (Первый уровень)** - разговаривая с духами в механических устройствах, Страж может управлять устройствами так, как он считает нужным. Он может выстрелить из арбалета, открыть дверь или поднять лебедку на расстоянии выстрела из лука. Этому дару преподает любой технологический дух.

(В более поздние времена, когда технологии становятся более сложными, этот Дар становится известен как «Контроль простых устройств». Однако в Темные века практически каждая машина «достаточно проста», чтобы управлять с помощью этого Дара. Стражи, несомненно, будут удивлены, чтобы обнаружить, что у этого Дара есть свои ограничения.)

Система: игрок тратит пункт Силы воли и делает бросок Манипулирование + Ремесло (сложность 7). Контроль Гару длится всю сцену.

• **Благословение кузнеца (Первый уровень)** - инструменты человека имеют огромную ценность в мире, сопротивляющемся формированию, и многие люди могут позволить себе потерять хотя бы один.

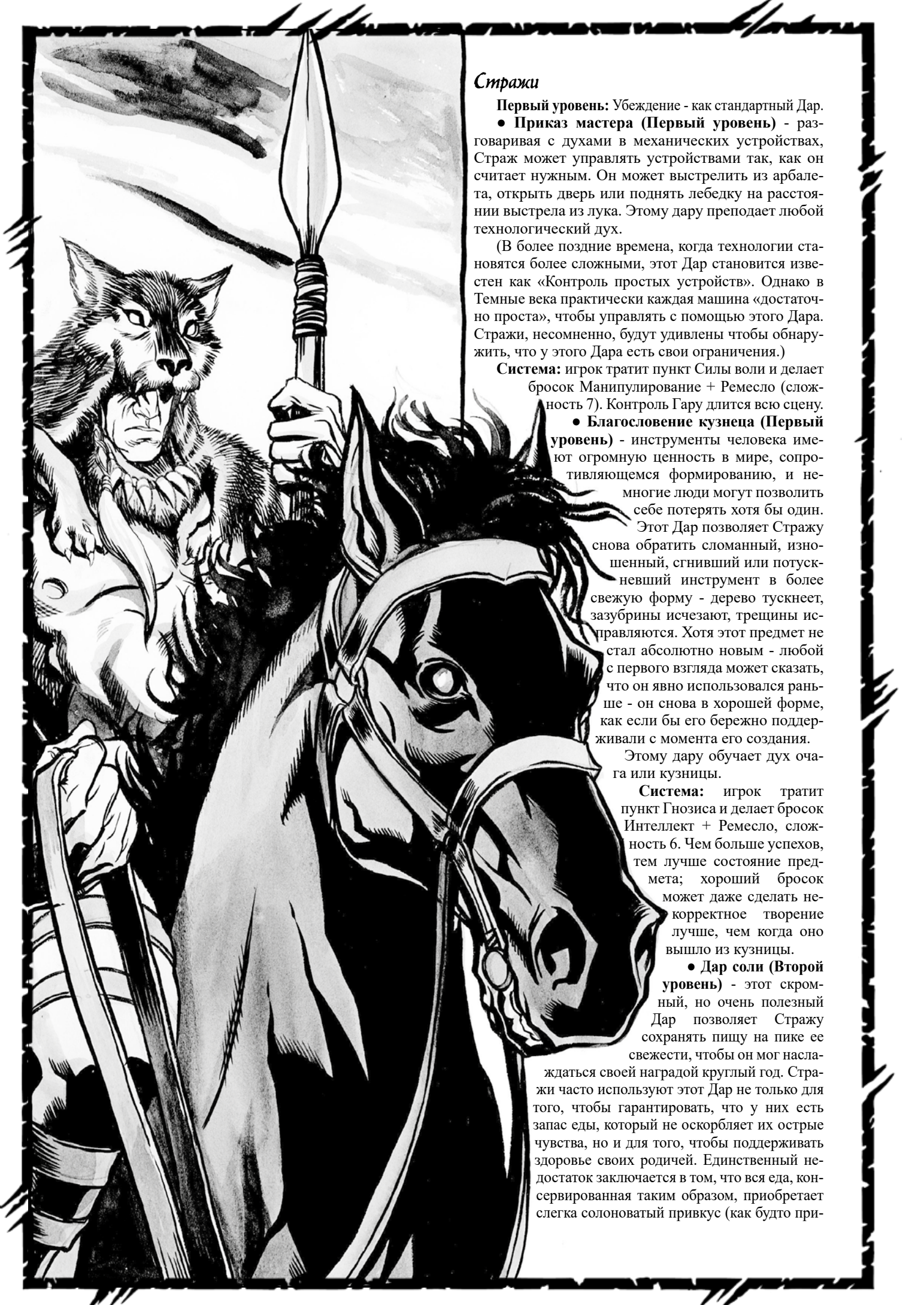
Этот Дар позволяет Стражу снова обратить сломанный, изношенный, сгнивший или потускневший инструмент в более свежую форму - дерево тускнеет, зазубрины исчезают, трещины исправляются. Хотя этот предмет не стал абсолютно новым - любой с первого взгляда может сказать, что он явно использовался раньше - он снова в хорошей форме, как если бы его бережно поддерживали с момента его создания.

Этому дару обучает дух очага или кузницы.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Интеллект + Ремесло, сложность 6. Чем больше успехов, тем лучше состояние предмета; хороший бросок может даже сделать некорректное творение лучше, чем когда оно вышло из кузницы.

• **Дар соли (Второй уровень)** - этот скромный, но очень полезный Дар позволяет Стражу сохранять пищу на пике ее свежести, чтобы он мог наслаждаться своей наградой круглый год.

Стражи часто используют этот Дар не только для того, чтобы гарантировать, что у них есть запас еды, который не оскорбляет их острые чувства, но и для того, чтобы поддерживать здоровье своих родичей. Единственный недостаток заключается в том, что вся еда, консервированная таким образом, приобретает слегка солоноватый привкус (как будто при-



сыпана слезами) - но большинство людей считает такое послевкусие, даже на фруктах, гораздо предпочтительнее обычных привкусов плесени и гнили.

Этому дару учит дух соли.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса на каждые двадцать фунтов (9 кг) еды, которую нужно сохранить, и делает бросок Интеллект + Травничество (сложность 6). Еда остается свежей и нетронутой насекомыми в течение одного месяца за успех.

• **Маска хищника (Второй уровень)** - даже самый нежный Страж тревожит лошадей, собак и других домашних животных своим присутствием. Этот Дар позволяет Стражу временно скрыть свою внутреннюю Ярость, позволяя ему ездить на лошадях или работать с собаками, как если бы он был обычным человеком.

Этому дару преподает дух любого домашнего животного - факт, который вызвал у Стражей много насмешек среди других племен.

Система: Игрок делает бросок Обаяние + Понимание зверей. Успех означает, что животные обращаются со Стражем, как если бы он был обычным человеком на протяжении всей сцены. Однако эта сила неэффективна против волков. Стражам не повезло завоевать доверие своего дикого родственника.

• **Языки (Третий уровень)** - более эффективная версия «Речи мира», этот Дар предлагает как беглую речь, так и грамотность на любом человеческом языке, с которым встречался, будь то королевский английский или древняя шумерская клинопись.

Этому дару преподает дух ворона.

Система: игрок тратит очко Силы воли и делает бросок Интеллект + Языки. Незнание и относительный возраст языка определяют сложность. Сложность для понимания современного, распространенного языка, такой как латынь или английский составит 4; древний и непонятный язык, такой как этрусский, будет иметь сложность 8. (Максимальная сложность выше в наши дни, в основном потому, что прошло больше времени после смерти самых древних языков.) Количество успехов определяет уровень владения языком персонажем.

• **Мастер оружия (Третий уровень)** - за последние несколько столетий люди разработали невероятное количество оружия. Стражи очень уважают этот талант к войне и усвоили этот Дар, чтобы воспользоваться этим талантом. Страж с этим Даром может использовать любое рукотворное оружие, как если бы он был полностью обучен ему с детства; Этот Дар особенно популярен среди люпусов.

Этому дару учит дух войны.

Система: бросок не требуется, опыт предоставляется автоматическая. При использовании любого оружия, независимо от того, насколько оно незнакомо, запас кубиков атаки Стража равен сумме его Ловкость + Холодное оружие (или Стрельбы из лука, в зависимости от ситуации) или его пула Гнозиса, в зависимости от того, что больше. Кроме того, независимо от того, сколько модификаторов может применяться, сложность его броска атаки не может превышать 8.

Этот Дар неэффективен при обращении с огнестрельным оружием, что способствует его окончательному устареванию.

Четвертый уровень: Созвучность, Личина - как стандартные Дары.

• **Успокоить стадо (Пятый уровень)** - как стандартный Дар.

• **Приказ огню (Пятый уровень)** - точно так же, как лесу на самом деле иногда нужен лесной пожар, чтобы сжечь мертвый подлесок, городам тоже, как говорят, время от времени требуется огонь, чтобы сметать грязь и позволить новой жизни прорасти. Однако города Темного Средневековья часто покрыты смолой и покрыты соломенными ловушками для огня. Этот Дар позволяет Стражу направлять неизбежный огонь, направляя его в области, которые могут пострадать от пожара, и уводя его от ценной территории (например, библиотек или домов родичей). Излишне говорить, что он может оказаться весьма полезным и при охоте на вампиров.

Этому дару обучает огненный элементаль огромной силы.

Система: Игрок должен потратить пункт Гнозиса и сделать бросок Сила Воли, сложность 7. Область контроля Стража начинается вокруг него; чем больше успехов, тем дальше простирается его область контроля.

Успехи	Радиус контроля
1	Достижимость руки
2	Вся комната
3	Здание среднего типа, такое как гостиница
4	Городской квартал или небольшая крепость
5	3 городских квартала или замок
6+	Целый город

Сознание Стража распространяется везде, где огонь находится в зоне его контроля; однако по происхождению это должно быть одно большое пламя (никаких факелов и фонарей по всему городу, которые выскочили из своих источников и разошлись). Он должен оставаться неподвижным с закрытыми глазами и концентрироваться, чтобы сохранять контроль. Если персонажа атакуют или иным образом отвлекут, контроль теряется (но его можно восстановить, снова применив Дар). Огонь не может перемещаться под водой или по голому камню, но в противном случае может прыгать и изгибаться неестественным образом - пламя может распространяться на расстояние до пятнадцати футов (4,5 м) от своего источника. Излишне говорить, что вампир, столкнувшийся с извивающимися языками пламени, которые, кажется, разумно ищут его, вероятно, сразу же впадет в Ротшрек - определенно может показаться, что сам Бог протянул руку, чтобы поразить проклятое существо.

Обряды

Современные Гару до сих пор практикуют обряды своих предков. Все обряды, приведенные в основной книге правил Оборотни, проводились во времена Темных веков. Обряды того периода отличаются прежде всего формальностью исполнения. У каждого племени и септа есть несколько второстепенных обрядов, которые Гару должны выполнять до начала основного обряда. Обычно они включают поклонение тотемам и духам, но могут также включать символическое очищение места проведения обряда и участников. Многие обряды имеют почти церковный характер. В более радикальных племенах, таких как Красные когти, эти формальности отвергаются как слишком «человеческие» для истинных Гару.

Обряды были очень важны для Гару Темных веков. К оборотням, которые не участвовали в обрядах и не практиковали свои собственные второстепенные



обряды, относились с подозрением и пренебрежением. Неспособность успешно провести обряд считалась большим позором для мастера обряда. Оборотень, прервавший обряд, считался оскорбившим Гайю. Как только Гару достигает любого повышения в ранге, ожидается, что он будет иметь некоторые знания о Ритуалах, даже если он является аруном, ведомым крестовым походом.

Как и в наше время, разные племена совершают обряды по-своему, но все обряды служат одним и тем же целям. По-прежнему существуют различные типы обрядов с использованием одних и тех же комбинаций атрибутов и способностей. Рассказчики могут свободно создавать свои собственные обряды или «наряжать» обряды из Оборотни: Апокалипсис ссылками на конкретные племена и септы, чтобы придать им атмосферу Темных веков. Например, в значительной степени хомидский септ нормандских Серебряных клыков мог начать вече в скорбном пении или гимне Гайе перед исполнением Обряда Раскрытия Каэрна. Важно помнить, что общее отношение Гару Темных веков таково, что выполнение обряда так же важно, если не больше, чем конечный результат.

Некоторые из этих обрядов с течением времени вышли из употребления в племенах. Другие не находят применения в современном мире. Несколько обрядов были утеряны мудрецами, поскольку число оборотней уменьшилось. Наконец, некоторые обряды остаются известными немногим, но давно не совершались из-за отсутствия надлежащих условий в банальную индустриальную эпоху.

Обряды гармонии

Эти обряды восстанавливают и обновляют место или Гару до гармонии и баланса с Гайей. В Темные века обряды согласия использовались для увеличения силы и мощи субъектов, а также для очищения. В наше время эти обряды укрепления стали почти бесполезными из-за силы Вивер и прикосновения человечества к большей части мира. Гару должен обладать талантом, фетишем или предметом, связанным с целью; этот «фокусный» предмет не должен никогда ощущать прикосновения человечества. Чтобы провести такой обряд, мастер должен сделать обычный бросок Обаяние + Ритуалы с базовой сложностью 7.

Ипробуждение силы Гайи

Третий уровень

Стражи научились этому обряду, чтобы укрепить устойчивость сооружения, такого как стена вокруг города или ворота замка. Только стены и двери, сделанные из дерева или вырезанные из камня, могут быть предметом этого обряда. Стекло, сталь или любые легированные металлы не подвергаются воздействию, поскольку они слишком далеки от природных материалов Гайи. Большинство других племен считают этот обряд еретическим и придерживаются его против

Стражей во время дискуссий. Стражи стараются приберечь этот обряд для защиты своих Родичей и их каэрнов.

Система: Мастер обряда должен получить предмет, похожий на предмет, который нужно усилить. Например, кусок камня того же типа (например, гранита), что и каменная стена, может служить для защиты стены. Если объект идеально подходит для цели, например, камень из того же карьера, что и каменная стена, то сложность обряда снижается на 2. Более мелкие объекты также легче укрепить, чем более крупные. Все, что меньше стены, например дверь, снижает сложность на 1 или более, на усмотрение Рассказчика. Точно так же попытка обряда на всей стене замка увеличит сложность на 2 или 3.

Участвующие Гару должны пройти всю длину укрепляемого объекта, призывая Гайю вернуть дереву или камням их естественную жизненную силу. В случае успеха все сложности для повреждения конструкции увеличатся максимум до 3 до конца следующего полнолуния. Легенды говорят, что во время войны Стражи даже проводили этот обряд, чтобы защитить владения других племен, например, Серебряных клыков.

Обряд дебрей

Четвертый уровень

Когда Гару чувствуют, что человеческая экспансия угрожает какой-то области дикой природы, они могут совершить Обряд дебрей. Если этот обряд будет успешным, духи земли будут сопротивляться любым попыткам людей заселить этот район. Мелкие животные крадут еду, грызут веревку и кожу и изо всех сил стараются раздражать путешественников или домостроителей. Более крупные животные, такие как медведи и волки, нападают на лошадей или даже людей, чтобы отогнать их. Источники и колодцы загрязняются водорослями, если люди используют их в качестве источника воды более суток. Сам лес излучает ауру мрака, деревья отбрасывают странные тени и пугающе шумят. Самые суеверные жители Средневековья будут избегать места, где проводился Обряд дебрей. К сожалению, истории о лесу с привидениями вполне могут привлечь внимание Церкви или инферналистов, ищущих базу для операций.

Система: Мастер обряда должен обладать предметом природы, не тронутым человечеством. Участники обряда собираются на три ночи на территории, призывая духов природы защитить себя. После завершения этого обряда эффекты длятся целый год, если им не противостоит магия или Истинная Вера. Очевидно, что если лес будет уничтожен, духи не смогут его защитить. Охраняемая территория и степень пробуждения дикой природы зависят от усмотрения Рассказчика. Например, этот обряд нельзя распространять на весь Шварцвальд. Если каэрн находится в пределах пяти миль от локации, сложность обряда уменьшается на 1. Племенные тотемы могут играть роль в этом обряде, оставляя охраняемую территорию с «подписью» определенного племени, например, хищные волчьи стаи, не боящиеся огня, в случае Красных когтей.

Обряды Каэрна

Обряды Каэрна остаются одними из самых важных, потому что они помогают поддерживать жизненную силу земли. Их можно выполнять только в каэрне, и запас кубиков для обряда никогда не может превышать показатель Гнозиса мастера обряда. За прошедшие годы было утеряно больше обрядов каэрна, чем любых других обрядов. Большинство из них принадлежали к определенному племени или даже септу и исчезли, когда их практикующие не смогли поделить свои знания с другими. Следующий Обряд бури является примером этого типа обряда. В отличие от многих других, Обряд бури известен даже в наши дни очень немногим мастерам обряда Гару.

Обряд бури

Четвертый уровень

Говорят, что сам Дед Гром обучал этому обряду свое любимое племя, Теневых владык. Этот обряд обрушивает ужасные бури, полные проливного дождя и ураганных ветров, на врагов их септ. Предположительно, другие племена изучили аналогичные обряды, в том числе обряд Серебряных клыков, который вызывает метели и бураны.

Свирепость шторма зависит от мастерства мастера обряда и природных погодных условий. Эти штормы не мягкие и могут длиться несколько дней. Среди скал Карпат их свирепость такова, как будто сама Гайя набрасывается на них в ярости. Буря может разрушить плохо построенные дома. Она также может размыть дороги, а удары молнии могут вызвать лесные пожары. Око шторма сосредоточено на каэрне, который мало страдает от бушующей погоды. Септ, выполняющая этот могущественный обряд легкомысленно или часто, обычно оказывается целью разъяренных духов бури.

Сам обряд включает пение и танец под звуки барабанов, которые имитируют и вызывают гром. Во время выступления участники обильно плещут воду, изображая дождь, и издают продолжительный вой, чтобы вызвать ветер. Некоторые группы даже используют имена могущественных Инкарны, таких как Тор, Перун или Юпитер, чтобы помочь вызвать шторм.

Система: Мастер обряда должен сделать бросок Обаяние + Ритуалы, чтобы вызвать этот обряд. Сложность зависит от ранга каэрна; вычтите силу каэрна из 10, чтобы определить базовую сложность. Чтобы выполнить этот обряд, мастер обряда должен также потратить пункт Гнозиса, чтобы привлечь внимание духов бури. Единичный успех может принести далекий гром, туман и небольшой дождь. Три успеха вызовут сильный шторм на несколько дней. Пять или более успехов создают ужасную погоду, которая может вызвать другие, естественные, штормы в окружающей сельской местности.

Обряды смерти

Обряды смерти, практикуемые сегодня современными Гару, во многом остались такими же, как и в Темные века. Из всех обрядов они изменились меньше всего. Как и большинство других обрядов, они могут несколько отличаться от племени к племени и от септа к септу, но Рассказчикам не нужно вносить какие-либо изменения в обряды смерти в основных правилах.

Мистические обряды

Персонажи часто выполняют мистические обряды без церемонии, которая окружает большинство других обрядов. Эти обряды обычно включают Умбру и взаимодействие с духами. С более слабым Барьером Темного Средневековья сложность всех Мистических обрядов уменьшается на единицу.

Обряд крови

Второй уровень

Это обряд единоборства между двумя Гару. Многие считают, что Дети Гайи инициировали этот обряд как способ разрешить конфликты между стаями, септами и даже племенами с минимальным кровопролитием. Хотя во время обряда встречаются только два бойца, все присутствующие Гару должны принять участие в церемонии. Мастер обряда может быть одним из дуэлянтов, хотя это случается очень редко.

Обе стороны встречаются в ночь полнолуния после согласия участвовать в обряде. Тотемные духи (или их проявления) двух противоборствующих сторон вызываются, чтобы засвидетельствовать это событие. Каждый Гару должен дать обещание перед двумя тотемами принять результат обряда. Каждая сторона выбирает чемпиона. В большинстве случаев, но не всегда, этих чемпионов выбирают заранее.

У каждого чемпиона на коже нарисованы символы его стаи, септа и племени; двое сталкиваются в серебряном круге. В большинстве версий обряда разрешены только клыки и когти, однако многие Гару Темных веков также начали использовать клайвы. Тотемные духи защищают круг сражения, не позволяя ни одному Гару вмешаться, ни одному из бойцов не уйти, пока вопрос не будет решен. Бои часто идут до смерти, хотя обычно, если один оборотень хочет уступить, победитель дарует своему противнику жизнь. Все Гару, присутствующие в битве, должны принять победу или поражение на своей стороне. Варианты этого обряда иногда используются для урегулирования разногласий между Гару внутри септов. Любой Гару, сражающийся в Обряде Крови, зарабатывает Славу, даже если он побежден.

Система: Мастер обрядов делает бросок Сообразительность + Ритуалы, сложность 6, измененная в зависимости от количества участников. Пока мастер обряда добивается успеха, результаты обряда обязательны. Те, кто не может распознать результат Обряда крови, вызывают гнев тотемных духов мастера обряда и противников.

Обряды наказания

Современные обряды наказания имеют много предшественников в Средние века. Некоторые обряды наказания Темного Века направлены на Родичей и врагов Гару, а не на самих оборотней. Эти обряды часто рассматриваются простыми людьми как проклятия и породили множество суеверий за последние несколько столетий.

Проклятие волка

Пятый уровень

Гару использует этот обряд, чтобы наказать обидевших их людей, особенно когда они хотят, чтобы город или семья жертвы пострадали вместе с ним. Этот обряд превращает названного преступника в крино в ночи полнолуния, но не дает ему контроля над своим гневом. Ночами, когда цель меняется, он становится неистовым зверем. Эффект этого ритуала сохраняется до второго полнолуния после его завершения.

В нескольких редких случаях проклятие оставалось с целью для их естественной жизни. Большинство людей не могут вынести воспоминания о том, что они стали крино, и сойдут с ума. Другие решают покончить с собой, часто проглатывая большое количество красавки. Иногда проклятый обращается за помощью к темным силам, таким как вампиры, инферналисты или Танцоры Черной спирали, которые могут спровоцировать его против септы. Когда используется этот обряд, цель почти всегда оказывается из числа высших классов.

Чтобы провести этот обряд, Гару необходимо собрать кровь и одежду субъекта. Затем они представляются тотемному духу, в то время как оскорбления цели против Гайи объявляются духу. Затем тотем будет искать цель в полнолуние и воздействовать на нее. Многим Гару не нравится этот обряд, например Детям Гайи, которые верят, что высвобождение неконтролируемых крино в стране приведет только к страданиям. Красные Когти, с другой стороны, удовлетворены тем, что становятся свидетелями кровавой бойни, которую проклятые могут устроить в городе.

Этот обряд становится вне закона в наше время после того, как слишком часто цель привлекает внимание Змея и получает помощь от его приспешников. Однако в Средние века он по-прежнему популярен.

Система: Мастер обряда должен сделать бросок Обаяние + Ритуалы со сложностью, равной Силе Воли цели. Количество успехов равно количеству ночей около полнолуния, которое проклятый должен изменить.

Незначительные обряды

Большинство Гару поклоняются не только Гайе, но и древним духам или богам своей родины. Фенрир может призывать Вотана или Тора, в то время как Фианна восхваляет фей. Гару Темных Веков следует проявлять уважение к Гайе и ее духам, а также к их человеческим традициям. Духовность

играла большую роль в жизни людей Темных веков - Гару, во всяком случае, даже более образцовые в своем спиритизме.

Фетиши

Многие фетиши Гару Средневековья с тех пор были потеряны для их современных потомков. Некоторые сказки говорят о великих фетишах, которые не нужно было активировать и которые обладали невероятной силой. Рассказчики должны свободно использовать мощные фетиши в своих хрониках; однако фетиши не передавались так легко, как в наше время. Руководство септов часто предпочитает скрывать эти священные предметы, чем отдавать их недостойному владельцу. Церковь призывает своих верующих уничтожать все, что даже напоминает талисман ведьмы, чтобы лучше устранить адское и языческое влияние в Европе.

Как всегда, Рассказчики должны создавать свои собственные мифы и истории о фетишах. Это время легенд, как и любая другая эпоха. Пояс гигантов вполне мог быть сделан из кожи великана, убитого самим Фенриром. Подобный фетиш в руках Черных фурий мог содержать сущность одного из древних Титанов.

Медвежье одеяло

Уровень 1, Гнозис 5

Легенды говорят, что Гурали научили Гару создавать эти фетиши до Войны Гнева. Обычно они выглядят как шкуры животных или лоскутные одеяла. При активации этот фетиш отправляет Гару в состояние гибернации на любой период времени вплоть до полного лунного месяца. Во время сна пользователю не нужно есть, пить или выделять экскременты, он не страдает от воздействия стихий (если только погода не является сверхъестественно интенсивной). Спячка заканчивается, если снять одеяло. Некоторые оборотни считают, что некоторые из этих фетишей - ловушки, оставленные Гуралами после Войны Гнева. Ходят слухи, что некоторые медвежьи одеяла погружают пользователя в сон на сотни лет.

Чтобы сделать медвежье одеяло, нужна помощь духа медведя, хотя некоторые Гару утверждают, что духи сна и духи зимы также могут быть связаны с таким фетишем.

Тряпье прокаженных

Уровень 1, Гнозис 6

Эти тряпки - фетиш, чаще всего ассоциируемый с Костегрызами, - отводят нежелательное внимание. Любой, кто увидит Гару, завернутого в эти грязные лохмотья, решит, что он больной нищий, и будет избегать его, если это вообще возможно. Пока Гару ничего не делает, чтобы опровергнуть это предположение, например, вытягивает клэйв, превращается в Кринос или говорит как дворянин,



Ирочие фетишии

Большинство фетишей Гару имеют довольно почтенное происхождение - например, секрет клайва передавался тысячелетиями. Однако не все фетиши восходят к Первым временам, и не все фетиши ценились одинаково во все века. Хотя Рассказчики могут позволить своим игрокам покупать практически любые фетиши из основной книги правил или **Руководства для игроков** (за некоторыми очевидными исключениями, такими как Лунные часы или Возврат гагары), следующие варианты особенно подходят для игр по **Темным векам**.

• **Фетиши** – Кожа Бэйна, Коготь-кинжал, Завеса Фэбы, Защитный перезвон, Преследователь духов. **Руководство для игроков:** Клык Вирма, Кости защиты, Кукла Родства, Монета богатства, Припарка Гайи, Колокольчик и свечи Духа, Язык Пиявки (довольно популярный), Гностическая сумка, Камень возвращения, Руны Прорицания, Барабан духа, Барабан Талтоса, Фетиши-шрамы

• **Талены** – Бэйновы стрелы (очевидно, более распространены), Смертная пыль, Лунная пыль, Ночная тень, Чешуя Вирма.

иллюзия будет сохраняться. Серебряные клыки отказываются надевать эти тряпки.

Чтобы создать Тряпье прокаженных, Гару должен связать один из следующих типов духов: Иллюзия, Болезнь или дух крысы. Подойдет не всякая одежда; Гару, возможно, придется раздобыть прекрасную одежду, чтобы доставить удовольствие духу иллюзий (с тех пор фетиш будет казаться грязным тряпьем), или совершить несколько действительно отвратительных актов «посвящения», чтобы привлечь духа болезни.

Ветвь тропы

Уровень 1, Гнозис 5

Ветвь тропы выглядит как обычная небольшая веточка или палка, обычно с небольшой листвой. В активном состоянии, если ветка проходит по земле, она удаляет все следы прохода. Даже если владелец ветви следует за двадцатью людьми через лес, пока он поднимается сзади и ведет ветку по земле, его след исчезает. Даже Гару в форме волчанки может использовать этот фетиш, держа его в зубах, пока пушистый конец ветки касается земли.

Чтобы создать ветку следа, можно вызвать духа дерева или духа оленя.

Перо вод

Уровень 2, Гнозис 5

Это перо - подарок собравшихся духов водоплавающих птиц воинам Гайи. При активации он позволяет Гару получить бонус в три кубика ко всем броскам плавания. Кроме того, оборотень, несущий один из этих фетишей, не может погру-

жаться под воду, но будет плавать на поверхности даже в самых суровых морях. (Конечно, он все еще может нырять под воду по собственному желанию или быть насильственно утащен под воду противником.) Септы, найденные около быстрых рек, глубоких озер или морских побережий, часто делают эти фетиши. Они также передаются Гару, который может путешествовать по морям, хотя большинство Фенриров избегают их, полагая, что только их умение должно уберечь их от ярости северных морей.

Любой дух водоплавающей птицы может быть привязан к Перу вод. Перо, конечно же, должно соответствовать духу, заключенному внутри.

Сердце огня

Уровень 2, Гнозис 6

Этот фетиш держит духа огня, который по команде подожжет любой объект - даже такие вещества, как камень. После активации Сердце светится жаром в течение раунда, а затем вспыхивает пламенем. Носитель может удерживать Сердце огня, не подвергаясь никакому ущербу от фетиша. Пламя может коснуться другого объекта или его можно даже бросить в цель. Пламя выскочит из Сердца Огня и поразит цель (бросок Ловкость + Атлетика для точного удара). Это небольшой огонь, способный нанести два аггравированных уровня урона. Как только цель будет подожжена, пламя будет гореть в течение одного хода. В зависимости от характера цели это может вызвать естественный пожар, который воспламенится в последующих раундах и может стать больше. Если огонь направлен против чего-то, что не горит, например, мокрой травы или камня, они горят на один ход, прежде чем погаснуть. Эти фетиши бывают разных размеров и форм, и Гару использует их для множества различных задач. Однако Красные когти ненавидят эти фетиши и с радостью уничтожают их. Они видят в Сердцах огня опасность для лесов и находят их слишком похожими на факелы, используемые людьми.

Чтобы создать Сердце огня, Гару должен привязать огненного элемента к соответствующему сосуду. В некоторых историях говорится о больших Сердцах огня, содержащих могущественных повелителей пламени или даже солнечных духов.

Солнечный Кристалл

Уровень 2, Гнозис 7

Солнечный кристалл - это кусок граненого стекла с яркой звездой в центре. При активации он испускает единственный луч солнечного света. Гару может использовать эти фетиши так же, как современные люди используют фонарики. Однако в основном кристалл используется в качестве оружия против вампиров, подавляющих темные средневековые ночи. Солнечный свет, исходящий от этого фетиша, является естественным и воздействует на вампира так же, как настоящий солнечный луч. Этот свет наносит аггравированный урон нежити. Немногие преданные убийцы пиявок владеют одним из этих фетишей.



Для создания фетиша в стекло необходимо привязать солнечных духов. Время от времени стаи отправлялись в Эфирное царство, чтобы посетить замок Гелиоса и заручиться помощью более могущественных солнечных духов для получения солнечных кристаллов. Поскольку считается, что Гелиос ненавидит нежить, эти квесты намного успешнее, чем большинство других.

Маски зверя

Уровень 3, Гнозис 8

До начала Войны Гнева первые Маски зверя были созданы всеми изменяющими форму. Когда Маска зверя активирована, владелец может превратиться в существо, маску которого он носит. Находясь в этой форме, он приобретает физический облик и атрибуты существа, но сохраняет свой разум. Таким образом, хотя он может парить на крыльях сокола и видеть его острым зрением, у него также есть хрупкие кости птицы. Любые раны, полученные в форме зверя, остаются, когда владелец восстанавливает свою естественную форму, хотя он может регенерировать их, как обычно, снова в своей собственной шкуре. Маски вороны, совы, льва, медведя, крокодила и лисы являются одними из самых распространенных (см. Атрибуты этих форм животных в **Темные века Помощник**). Одна легенда даже утверждает, что маска дракона была потеряна в Умбре.

Говорят, что во время Войны Гнева Гару использовали эти фетиши, чтобы проникнуть в лагеря своих врагов. Если Маска зверя удалена, владелец принимает свою базовую форму. Носители масок зверя не могут менять облик, пока активен фетиш.

Чтобы создать маску зверя, оборотень должен иметь сотрудничество с животным духом, форма которого заимствуется, когда фетиш становится активным. Немногие духи-животные готовы помочь Гару создать один из этих фетишей, поэтому часто оборотню приходится идти на поиски, чтобы заработать помощь желаемого духа.

Пояс гигантов

Уровень 3, Гнозис 6

Пояс гигантов увеличивает силу оборотня до мифических показателей даже по стандартам Аруна. При активации Пояс гигантов увеличивает силу Гару на три. Однако активация этого фетиша привлечет внимание всех духов в этом районе, как дружелюбных, так и злобных. Эти фетиши можно найти среди всех племен Гару.

Эти фетиши создать чрезвычайно сложно. Сам пояс, будь то веревка, цепь или кожа, необходимо окунуть в кровь мифического зверя, обладающего большой силой. Тогда либо дух существа должен быть связан, либо другой дух силы, такой как дух земного элементаля или духа слона, должен быть привязан для завершения фетиша.

Плащ из сплетенных туманов

Уровень 3, Гнозис 6

Плащ из сплетенных туманов выглядит как цепочка или ожерелье из веревки с замысловатой брошью. При активации тени и пары поднимаются в воздух, делая владельца туманным и нечетким. Фетиш дает оборотню бонус в три кубика к любым броскам на Скрытность. Их особенно ценят Рагабаш и Безмолвные странники.

Духи воздуха, тумана, теней или ночи могут быть закованы в Плащ из тканого тумана.

Посох Жизни

Уровень 3, Гнозис 9

Посох Жизни обычно представляет собой большой посох, вырезанный из твердой древесины, например, из дуба. В некоторых случаях у них может быть живая листва. Посох жизни может лечить как раны, так и болезни. Потратив очко Гнозиса и активировав посох, одно прикосновение излечит любую болезнь и излечит один уровень здоровья (даже аггравированный). Этот фетиш можно использовать для лечения как Гару, так и не-Гару.

Дух дерева или дух исцеления обладает способностями, необходимыми для создания этого фетиша. Иногда кто-то из Детей Гайи может даже создать этот фетиш с духом Единорога.

Костяная флейта

Уровень 4, Гнозис 8

Теурги создают эти флейты из костей давно умерших врагов. Звук костяной флейты напоминает нежитью об их природе. Любой вампир, который слышит костяную флейту, должен немедленно пройти проверку на безумие на уровне сложности, определяемом музыкальными навыками Гару, иначе он потеряет контроль над своей звериной стороной. Если Пиявка может противостоять безумию, фетиш на него не влияет до конца сцены. Часто в эти фетиши играют за стенами цитадели предполагаемого вампира, чтобы доказать природу демона. Считается, что некоторые из этих фетишей оказывают аналогичное воздействие на призраков.

Чтобы создать костяную флейту, инструмент должен быть привязан к яркому духу жизни. Духи летучих мышей, волков и крыс часто готовы отомстить существам, которые манипулируют их родственниками.



Лесная Корона

Уровень 4, Гнозис 7

Это корона из листьев, прикрепленная к рогам могучего оленя. Неудивительно, что именно Финанне приписывают создание оригиналов этих фетишей. После активации фетиша дикие животные не могут нападать на владельца короны ни при каких обстоятельствах. При активации рога сливаются с головой владельца, давая ему дополнительную атаку (Сила + 2 не-агgravированных уровней урона, сложность 7) каждый ход. Некоторые считают, что обладатель Лесной короны может привлечь внимание Дикой Охоты.

Чтобы создать лесную корону, дух оленя должен быть привязан к рогам. Гару, которые пытаются создать его без разрешения самого Оленя, подвергают себя огромному риску.

Железная Корона

Уровень 4, Гнозис 7

Этот фетиш, часто используемый для закрепления пактов между септами или для обеспечения того, чтобы Гару сдержал свою клятву, обычно выглядит как обруч из железа или стали. Он подойдет на голову любому, кто желает его надеть. Владелец (не обязательно носитель) фетиша должен выбрать табу для короны, например, «любой, кто носит эту корону, не должен лгать» или «носитель никогда не может нападать на любого члена септа Великой горы». После активации Железная корона не может быть снята с головы владельца, если только владелец не желает, чтобы фетиш был удален. Любые успешные попытки применения силы удаляют не только фетиш, но также кожу и череп владельца. Каждый раз, когда владелец Железной Короны пытается нарушить табу, он получает один непоглощаемый уровень урона. Эти раны наносятся каждый ход, пока владелец не откажется от своего образа действий. Эти раны не считаются агgravированными, если только это не последняя рана, которую пользователь может выдержать - в этом случае корона отрезает верхнюю часть головы владельца. Табу должно быть установлено до того, как на голову наденут обруч. Оказавшись на месте, табу не может быть изменено. Если владелец фетиша умирает, действие фетиша немедленно прекращается, и он может быть удален. Также владелец фетиша может снять обруч по своему желанию.

Эти фетиши могут быть созданы с использованием Узорных пауков, духов Правосудия или духов земли.

Ключ-камень

Уровень 4, Гнозис 8

Краеугольные камни кажутся простыми каменными плитками, однако они не безобидны и содержат могущественных элементаров земли. После активации ключ-камня владелец может создать отверстие в любом земляном или каменном сооружении, например, в стене замка. Прорез будет достаточно широким, чтобы в него мог пройти один кринос или два человека. Благословенные постройки или те, что защищены вампирскими ритуалами

или обрядами Гару, требуют, чтобы владелец бросил Гнозис со сложностью 7 или выше, в зависимости от характера защиты. Ключ-камни, которые сделаны из того же камня, что и структура, легче создают брешь, что снижает сложность на 1 или 2. Точно так же ключ-камни можно использовать для закрытия брешей. Стражи часто создают ключ-камни.

Призыватель снов

Уровень 5, Гнозис 8

Этот рог из кости или слоновой кости может быть использован для открытия пути между землей и Грезой. Ворота можно пересекать в обе стороны. Духи снов и кошмаров могут быть вызваны в мир бодрствования, а Гару может отправиться в Грезу. Использование Призывателя снов крайне непредсказуемо, и только самые мудрые из Гару осмеливаются владеть им. Врата остаются открытыми в течение одной минуты за каждую успешную активацию Призывателя снов.

Чтобы создать Призывателя снов, Гару связывает в рог различных духов снов.

Чародейская арфа

Уровень 5, Гнозис 6

Эти музыкальные инструменты почти всегда хранятся в мощных пещерах. Когда Гару активирует арфу, струны издадут красивый неземной звук, который опытный исполнитель может использовать для создания мощных эффектов. Каждый набранный успех снижает сложность всех социальных бросков с участием членов септа на 1 до конца сцены, даже если музыкант перестает играть. Чародейская арфа также может быть использована, чтобы загипнотизировать одиночную цель, заставляя ее беспомощно раскачиваться под музыку, если только он не сделает бросок Силы воли со сложностью 9. Некоторые арфы, по слухам, активируют другие эффекты с определенными песнями или музыкальным сопровождением.

Чтобы создать волшебную арфу, необходимо связать дух музыки или эмоций. Некоторые арфы могут использовать вместо них певчих птиц или духов-насекомых.

Ледяной клинок

Уровень 5, Гнозис 8

Оружие, рожденное из самого холодного снега Арктического Севера, Ледяной клинок - бесценный фетиш среди Серебряных клыков и Фенриров. После создания фетиша лезвие не расплавится и не сломается. В руках воина Ледяной клинок наносит Сила + 3 агgravированных урона (сложность 6). Кроме того, Ледяной клинок снимает точку временной Силы воли с любого противника, которого он поражает, из-за сильного холода.

Ледяной клинок можно создать с помощью ледяного или зимнего духа. Он должен быть выкован из льда, взятого из Умбры или далекого Севера. Подобные фетиши принимают форму топоров или копий. Несколько древних Ледяных клинков были наполнены духовной энергией их бывших пользователей и других связанных духов. У этого оружия

есть превосходные способности и собственные названия, такие как Зимняя стужа, Северный ветер и Ледяная борода.

Львиный клык

Уровень 5, Гнозис 8

Львиный клык - это отличное оружие, вырезанное из костей ужасного зверя, очень похожее на Коготь-кинжал. Ходят слухи, что секреты изготовления этого оружия были украдены у Бастет. Это оружие может быть любого типа, например топор, булава или меч, но все это массивное оружие, требующее двух рук даже для сильного человека. Только Гару с текущей Силой более 5 может использовать Львиный клык в бою (Сила + 4 урона, сложность 7). Если Гару ударит противника Львиным Клыком, он получит два автоматических успеха в броске урона. Вдобавок, если Львиный клык активирован, фетиш добавляет еще два автоматических успеха. Урон от Львиного клыка увеличивается.

Чтобы создать Львиный клык, к оружию необходимо привязать дух Льва, дух войны, дух смерти или дух грозного мифического зверя.

Кольцо стихий

Уровень 5, Гнозис 9

Одно из самых могущественных фетишей, Кольцо стихий дает Гару власть над всеми четырьмя стихиями: землей, воздухом, огнем и водой. При активации Гару не может пострадать от атак с участием этих сил. Например, факелы откажутся сжечь Гару, камни или даже металлический меч безвредно отскочат от его кожи, и он не утонет под водой. Он остается уязвимой для когтей, клыков и других атак (например, деревянных копий).

Чтобы активировать этот фетиш, Гару необходимо потратить два Гнозиса. Эффекты действуют в течение одной сцены. Этот фетиш не может удерживать серебро, поскольку это металл Луны, а не элементов. Ходят слухи, что Гелиос мешает этим кольцам иметь власть и над золотом, но до тех пор, пока не будет найден враг, готовый швырнуть деньги в Гару, эта история остается слухами.

Кольцо стихий может быть создано только путем связывания духа каждого из элементов в вместилище - задача не из легких, учитывая общее соперничество между элементами и гораздо более интенсивное соперничество между элементами огня и воды. Если один из этих фетишей будет найден в казне, у Хранителя мудрости непременно будет песня, рассказывающая об эпическом умбральном квесте, взятом для создания предмета.

Талены

Аликорновая пыль

Гнозис 5

Этот тален одинаково полезен для выживания как в самых диких землях, так и в самых «цивилизованных» дворах. При активации и попадании в любое питьевое вещество пыль мгновенно очищает жидкость. Одной полной дозы аликорновой



пыли достаточно, чтобы очистить загрязненный ручей в течение часа или около того, очистить всю бочку отравленного вина или даже очистить рог для питья или огромную кружку от сверхъестественных ядов. Единственным недостатком является то, что Аликорнова пыль очищает алкоголь вместе с другими токсинами. Отравленная бочка с вином, очищенная этим таленом, была бы безопасна для питья и даже сохраняла бы ее аромат, но не могла заставить певца навеселе.

Чтобы создать дозу аликорновой пыли, оборотень должен связать Гаффлинга из выводка Единорога в порошковую смесь из рогов многих зверей.

Камень Кровопийцы

Гнозис 5

Эксклюзивный секрет молодого лагеря Теневых владык, Несущих свет, этот тален очень полезен в определенных отношениях с вампирами. После того, как один Рагабаш принес в лагерь секрет загуливания, Несущие придумали этот тален, чтобы аккуратно обмануть своих «союзников»-вампиров. Он принимает форму камешка, который проглатывается при активации. До следующего восхода солнца пользователь может пить вампирское вино без аллергической реакции или каких-либо других побочных эффектов - «испорченный» Гару не получает Могущество, стареет, как обычно, и не подчиняется Кровавым узам. Камень фактически впитывает в себя всю кровь и безвредно проходит через тело оборотня. Излишне говорить, что этот тален используется в миссиях «глубокого прикрытия», которые часто заканчиваются очень неожиданно для вовлеченного вампира.

Чтобы создать Камень Кровопийцы, Несущий свет должен связать любого из следующих духов в идеально гладкий речной камень: крови, летучей мыши, комари, паука или пиявки.

Иица Фэйри

Гнозис 7

Обычно напоминающий маленькие перламутровые грибы, этот тален очень полезен при общении с народом фей. После потребления тален дает способность видеть любую фею или предмет, созданный феями, таким, какой он есть на самом деле, а также способность различать наваждения и фейские иллюзии такими, какие они есть. Тален

также позволяет Гару видеть сквозь любую иллюзию, созданную Химерией, хотя он не раскрывает скрытых вампиров под Затемнением. Эффекты сохраняются на всю сцену.

Этот тален редко создают, но чаще всего используется для обмена с феями. Поскольку существа Фэйри предпочитают, чтобы люди не могли видеть сквозь их гламур, цена обычно довольно высока.

Илотежор

Гнозис 7

Любимая уловка кровожадного Рагабаша, этот тален, похоже, представляет собой простую охотничью стрелу с заостренным наконечником вместо металлического наконечника стрелы. Он полностью игнорирует любой металл на своем пути полета, проходя даже через лучшую сталь, как будто это утренняя роса. Излишне говорить, что он наиболее эффективен против бронированных целей.

Чтобы создать Плотежор, оборотень должен привязать к стреле дух Войны, Металла или Смерти.

Чешуя Саламандры

Гнозис 6

До появления пороха этот тален был лучшим другом оборотня-поджигателя. Чешуя саламандры, кажущаяся единственной чешуйкой от змеи (и, следовательно, обычно такой же маленькой, как ноготь младенца), тем не менее обладает огромной силой внутри себя. При активации чешуйка может быть установлена где-нибудь и получить указание на зажигание при заданном знаке. Когда это знамение происходит, чешуя превращается в огненную струю около двух футов в поперечнике и пяти футов высотой, воспламеняя любые горючие вещества поблизости. «Триггер» всегда должен зависеть от природного явления (восход луны, солнце в зените, пение третьего петуха утром и т. д.) - шкала не может быть запущена действиями какого-либо разумного существа. Крошечный размер чешуи требует большой осторожности, чтобы пользователь не потерял ее из-за грубо сшитого мешочка или порыва ветра. Однако чешуйку чертовски трудно найти, когда она спрятана, если только поисковик не знает, что он ищет.

Чтобы создать этот тален, оборотень должен привязать какого-нибудь огненного элемента к чешуе рептилии.

Таблица создания персонажа

Шаг за шагом

• Шаг первый: концепция персонажа

Выберите концепт, породу, покровительство и племя

• Шаг второй: выбор атрибутов

Определите приоритеты по трем категориям: физические, социальные, ментальные (7/5/3)

Распределите физические черты: Сила, Ловкость, Выносливость

Распределите социальные черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Распределите ментальные черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность

• Шаг третий: выберите способности

Определите приоритеты по трем категориям: таланты, навыки, знания.

Распределите очки (13/9/5)

• Шаг четвертый: выберите преимущества

Выберите Детали биографии (5 – ограниченные племенем), Дары (3 – каждый от породы, покровительства и племени), Почет (от покровительства).

• Шаг пятый: завершающие штрихи

Запишите Ярость (от покровительства), Гнозис (от породы), Силу воли (от племени), Ранг (1)

Потратьте Свободные очки (15)

Порода

• **Хомид:** Вы выросли суеверным и полны нечестивой Ярости. Только когда вы повзрослели, вы обнаружили, что легенды о волках-оборотнях правдивы.

Начальный Гнозис: 1

Начальные Дары: Убеждение, Запах человека

• **Метис:** вы один из немногих метисов, которым разрешено выжить после рождения. Вы научились мудрости и жестокости, чтобы иметь дело с жестоким миром.

Начальный Гнозис: 3

Начальные Дары: Создать стихию, Чутье Вирма

• **Люпус:** глубоко в диких европейских лесах вы выросли среди своей стаи. Вполне вероятно, что до вашего Первого Изменения вы даже не видели человека.

Первоначальный гнозис: 5

Начальные дары: Обостренные чувства, Чутье дичи

Покровительство

• Рагабаш

Начальная Ярость: 1

Начальные Дары: Размывание, Запах текущей воды, Бег по снегу.

Начальный Почет: 3 в любой комбинации

• Теург

Начальная Ярость: 2

Начальные дары: Ласка матери, Чутье Вирма, Речь духов.

Начальный Почет: 3 Мудрости

• Филодокс

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Сопротивление боли, Чутье истинной формы, Истина Гайи

Начальный Почет: 3 Чести

• Галлиард

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Речь зверей, Зов Вильда, Мыслеречь.

Начальный Почет: 2 Славы, 1 Мудрость

• Арун

Начальная Ярость: 5

Начальные дары: Вдохновение, Заточенные когти, Оглушающее прикосновение.

Начальный Почет: 2 Славы, 1 Честь

Племя

См. Также вторую главу этой книги.

• **Черные фурии:** женщины-воительницы Гару, Фурии борются за защиту женщин в мире, где преследования неизбежны.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные Дары: Обостренные чувства, Кожа мужчины, Чутье Вирма.

• **Костегрызы:** самые низкие среди Гару, Костегрызы размножаются среди крестьян и ведут войну с голодом и эпидемиями.

Начальная Сила воли: 4

Детали биографии: Костегрызы не могут брать Чистоту рода или Ресурсы.

Начальные Дары: Стряпня, Аромат сладкого меда, След кладовой

• **Дети Гайи:** миротворцы Нации Гару, Дети Гайи борются за понимание и милосердие в мире, который не хочет иметь ничего общего ни с тем, ни с другим.

Начальная Сила воли: 4

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные Дары: Благословение Евы, Ласка матери, Сопротивление боли

• **Фианна:** Рожденные как кельтской, так и галльской крови, Фианна стремятся выстоять, даже когда их родина захвачена захватчиками. Они раздираются потерей Белых завывателей и поклялись отомстить за их падение.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Без ограничений.

Начальные Дары: Волшебный свет, Убеждение, Сопротивление ядам.

• **Фенриры:** Хотя времена викингов прошли, Фенрир по-прежнему сохраняют жизнь Фенрира на землях тевтонцев, саксов и норвежцев. Они наиболее осаждаемые и наиболее частые осаждающие.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Фенрир не может брать Контакты.

Начальные дары: Заостренные когти, Сопровождение боли, Бег по снегу.

• **Красные когти:** Когти осторожно шагают среди европейских лесов, пророчествуя время, когда люди приведут к гибели Гайи. Но, как и в случае со многими оракулами, их пророчества остаются без внимания.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Когти не могут покупать Союзников, Контакты или Ресурсы. Их единственные родичи - волки.

Начальные Дары: Речь зверей, Крик жертвы, Запах текущей воды.

• **Теневые владыки:** Повелители Карпат, Теневые владыки постоянно соперничают за территорию со своими соперниками-вампирами - то есть, когда они не замышляют с Пиявками свои собственные планы.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Теневые владыки не могут брать Союзников или Наставников.

Начальные Дары: Аура уверенности, Роковой изъян, Сопровождение ядам.

• **Безмолвные странники:** родом из далеких Арабов и Африки, Странники редко встречаются в септах Европы. Когда они действительно появляются, они несут мрачные вести.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Странники не могут покупать Прошлую Жизнь или Ресурсы.

Начальные Дары: Руководство Небес, Чутье Вирма, Скорость мысли.

• **Серебряные клыки:** Повелители Гару, Серебряным клыкам еще предстоит погрузиться в закат своего племени.

Начальная Сила воли: 4

Детали биографии: Серебряные клыки должны потратить не менее трех очков деталей биографии в Чистоте рода.

Начальные Дары: Глаз сокола, Сияющее пламя, Чутье Вирма.

• **Стражи:** Племя, которое однажды будет называться Стеклоходами, Стражами Людей (или Обезьянами) помнит дни древней цивилизации и пытается побудить человечество выйти из Темных веков.

Начальная Сила воли: 3

Детали биографии: Стражи не могут брать Наставника или Чистоту рода.

Начальные Дары: Приказ мастера, Убеждение, Благословение кузнеца.

Детали биографии

• **Союзники:** ваши близкие друзья, будь то люди или волки.

• **Контакты:** свободные товарищи в человеческом обществе.

• **Фетиш:** мощный магический объект.

• **Родня:** ваша дорогая семья.

• **Наставник:** старейшина, присматривающий за вами.

• **Прошлая жизнь:** ваша мистическая связь с вашими предками.

• **Чистота рода:** чистота вашей родословной.

• **Ресурсы:** товары и богатство, которые вам удалось накопить.

• **Обряды:** количество обрядов, с которых вы начинаете игру.

• **Тотем:** ваше вложение в тотем стаи.

Дары

Один Дар первого уровня из каждого списка: порода, покровительство, племя.

Иочет

Как указано выше.

Ранг

Все персонажи начинают с первого ранга.

Ярость, Гнозис и Сила воли

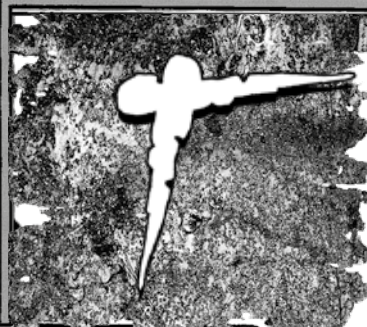
Как указано выше: Ярость согласно покровительству, Гнозис согласно породе, Сила воли согласно племени.

Свободные очки

Все персонажи начинают с 15 Свободными очками

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Деталь биографии	1 за точку
Дар	7 за Дар (Только 1 ранг)
Ярость	1 за точку
Гнозис	2 за точку
Сила воли	1 за точку





глава 4: Сидя у костра

И очень редко выдается свободная минутка вроде этой, перерыв между двумя деяниями, когда ты можешь остановиться и просто пожить. Или поразмышлять над тем, кем ты, в конце концов, стал.

— Урсула Ле Гуин, На последнем берегу

Независимо от того, являетесь ли вы начинающим рассказчиком или ветераном множества хроник, эта глава создана специально для вас. Вот советы, рассказы и ряд других полезных идей для начала и продолжения незабываемой саги **Оборотни: Темные века**. Учтите, что не весь материал здесь подойдет для любой летописи; учитывайте стиль вашей труппы и не забывайте оставаться открытыми и гибкими. Если вы креативны, внимательны и терпеливы, вы и ваша труппа, скорее всего, создадите историю, которую рассказывали и пересказывали еще много сезонов.

Использование темы и настроения

Тема и настроение - неотъемлемые составляющие любой хорошей хроники. Тема в общих чертах описывает, какие основные цели преследует ваш рассказ; В длинных хрониках может быть более одной темы. Примеры тем включают поиски единства или возрождение от раздоров. С другой стороны, настроение - это общее впечатление, которое вы хотите оставить позади, когда история закончена и игроки собирают свои кости. Это эмоциональный тон игры, который сохраняется, как финиш отборного вина во вкусе. Конечно, большинство рассказчиков находят, что эти аспекты игры пересекаются и дополняют друг друга. Определенное настроение, заданное Рассказчиком, усиливает тему и наоборот.

Какова тема истории?

Если бы подруга спросила вас, о чем ваша хроника, смогли бы вы ответить на ее вопрос? Возможно, вы бы начали объяснять, как последнее приключение, осада замка вампира, позволило героям совершить смелое спасение похищенного родича. Ваш друг может покачать головой и сказать: «Да, но о чем хроника? Ты просто проводишь кучу не связанных между собой приключений?». Ваш друг отчаянно пытается понять тему вашей хроники, другими словами, общую картину. Талантливые рассказчики часто знают тему (или темы - в хрониках их может быть несколько), когда начинают обдумывать возможные приключения и то, как все истории сочетаются друг с другом. Это не значит, что все занятия должны быть связаны с темой; иногда отход от рутины - это очень весело. Но ваша летопись может выйти на совершенно новый уровень, если вы вплетете в нее нити, связывающие персонажей и историю с одной общей темой.

Ниже перечислены несколько классических тем, подходящих для хроники **Оборотни: Темные века**. Некоторые из них могут быть более подходящими для одной труппы, чем для другой, поэтому выбирайте их по своему усмотрению.

Выживание сильнейших

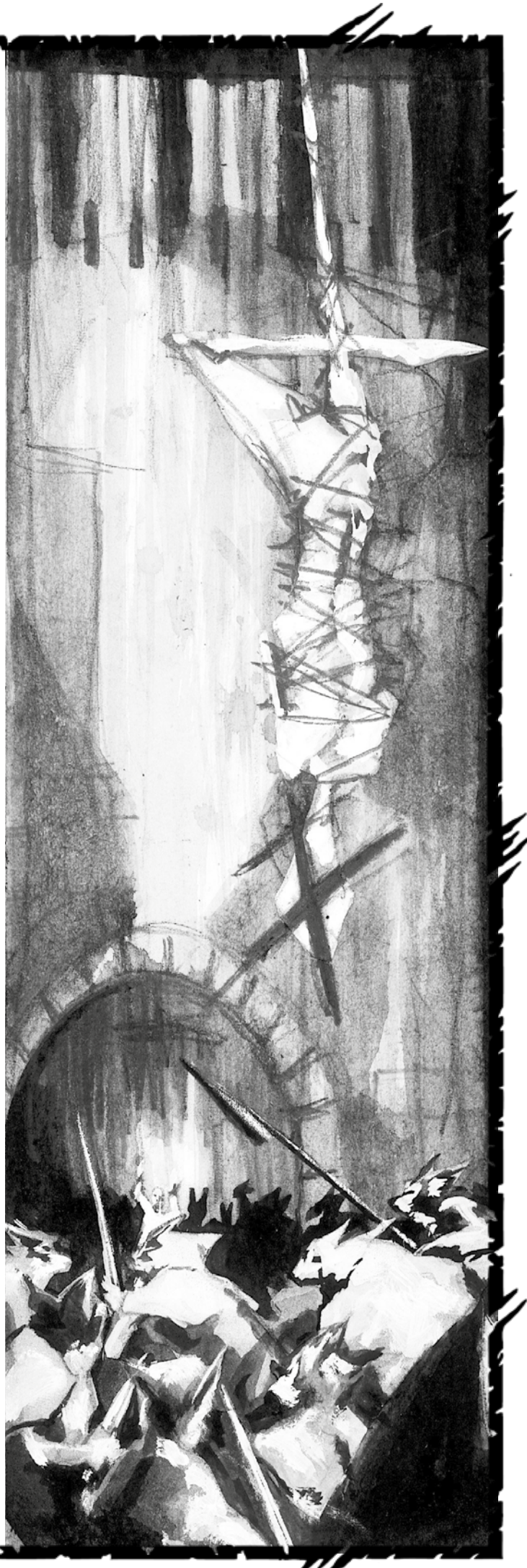
Оборотни обладают врожденным пониманием конкуренции. В мире Темного Средневековья времена тяжелые, и инстинкт выживания должен быть сильным. В хрониках, опирающихся на эту тему, гару будут часто сталкиваться с конфликтами из-за еды, места для жизни и даже лучших сородичей для рождения или вынашивания потомства. Другие оборотни не будут союзниками, вместо этого они будут соперниками в борьбе за ценные ресурсы. Как это повлияет на мировоззрение персонажей? Каким образом им придется поступиться своими личными желаниями, чтобы обеспечить выживание стаи или даже самого племени? Иногда необходимость противостоять бурям повседневной жизни может стоить дорого. Эта тема отлично подходит для хроники, в центре которой - мрачная, высокая судьба.

Сила

Сила для каинитов может быть разной - материальные блага, знания или благосклонность. Для оборотней земля - справедливая территория для охоты, защита заповедников и безопасность для стай и племен. Как персонажи игроков получают эту форму власти? Захватят ли они землю силой, или у них есть более хитрые и коварные планы по защите своих владений? А как насчет таких племен, как Стражи и Костегрызы - есть ли у них те же потребности, что и у племен, живущих вдали от городов? Хроники на эту тему вполне могут столкнуть Гару с вампирами и смертными, владеющими землями, жизненно важными для оборотней.

Секретность

Среди всех племен важна секретность. Однако некоторые оборотни более беспечны, чем другие, в раскрытии своей сущности, особенно перед своими союзниками, людьми и бессмертными. Серебряные клыки требуют добавить в Литанию новые законы, чтобы помешать смертным и другим лю-





дям узнать больше о Гару. Кто поддерживает эту точку зрения? Кто оспаривает ее? Слишком много рассказов об оборотнях могут привлечь внимание охотников на ведьм и церкви. Но бывают ли достаточные причины для обмена знаниями, и если да, то каковы границы секретности? Использование этой темы добавляет оттенок междоусобного конфликта не только между племенами, но и между разными оборотнями внутри каждого племени.

Открытие

XIII век подобен новолунию; это время тьмы на грани растущего света. В течение ста лет первый европейский исследователь Марко Поло отправится на восток, в Китай; примерно за 200 лет до этого первый викинг предположительно уже отправился на запад, чтобы открыть холодные северные земли. Великие знания в области математики и медицины постепенно приходят в Европу от арабов, благодаря возвращению крестоносцев. И волки, и люди - любопытные существа; как могут многие устоять перед желанием путешествовать и открывать для себя новые места и идеи? Многие Гару хотят прочно обосноваться на своих территориях, но многие, например, Безмолвные странники, могут быть вынуждены странствовать. Позволив персонажам путешествовать по всему известному миру, можно добавить необычный и экзотический элемент в хронику.

Каково настроение истории?

Когда вы создаете настроение, подумайте об эмоциях. Что вы хотите, чтобы чувствовали персонажи игроков? Хотите ли вы, чтобы они думали, что в конце концов все наладится? Или вы предпочитаете, чтобы они испытывали страх и опасения? Какой тон хроники - причудливый или смертельно серьезный? С точки зрения темпа, все ли происходит по принципу «сделай или умри», в быстром темпе и напряжении? Или все происходит более спокойно и непринужденно? Четкое определение настроения помогает игрокам вовлечься в драму хроники.

Следующие примеры настроения, как и определенные темы, лучше подходят для одних рассказчиков и игроков, чем для других, поэтому используйте свое лучшее суждение о том, что подходит, а что нет.

Зибель и мрак

Тьма Вирма и черствый порядок Вивер еще не полностью опустили на оборотней в 12 и 13 веках. Однако это время все еще остается мрачным с точки зрения трудностей повседневной жизни. В хронике с таким настроением воздух безнадежности пронизывает землю. Счастье мимолетно, и завтрашний день ничем не будет отличаться от сегодняшнего. Вызвать это настроение может быть непросто, поскольку вы не хотите, чтобы все персонажи были побеждены Харано. Однако, при хорошем исполнении, любые победы и триумфы трупы будут тем более приятными, что они бросят вызов мраку времени.

Суеверия

От страха перед тем, что происходит ночью, до веры в зелья и чары деревенской повитухи и доверия к церкви - все в Темные века полагались на суеверия. Эти верования помогают им прожить

обычный день, предлагая объяснение невероятным событиям. Возможно, некоторые смертные отрицают существование оборотней, но многие крестьяне и даже некоторые дворяне и священники верят в темные силы оборотней. Неважно, смотрят ли они просто косо на персонажей игроков-оборотней или пытаются запретить их присутствие в местной деревне с помощью волчьего угара, над средневековым сознанием, как саван, висит атмосфера страха и суеверий.

(Другая возможность, если вы хотите сделать более смелую хронику, - усилить параноидальное настроение, сделав семь суеверий реальными. Что, если вампиров отпугивают кресты и чеснок, и если они хотят войти в дом, их нужно пригласить? Что если оборотни автоматически впадают в состояние, близкое к бешенству, во время полнолуния? А если вы действительно хотите сменить темп, что если оборотни вообще не рождаются, а заражают новообращенных через очень опасный обряд, передающий проклятие Ликаона? Эти изменения могут на некоторое время дать новый интересный взгляд на Мир Тьмы).

Carpe Diem

Хроники с такой тематикой подчеркивают важность жизни ради момента. Именно потому, что жизнь часто бывает мрачной и унылой, хроники с таким настроением поощряют персонажей игроков жить полной жизнью. Шансы на страсть, известность и славу нужно использовать, а не проходить мимо. Оборотень никогда не знает, когда заходит

солнце, будет ли оно последним, что она увидит, поэтому время отомстить за обиды или предаться шумному разгулу на сеновале наступило сейчас, а не завтра. Рассказчикам следует обыгрывать тот факт, что в Темные века никто никогда не может быть в полной безопасности.

Ностальгия

Правда, у оборотней есть много лет до того, как на них опустится мрак Апокалипсиса. Однако даже в эпоху средневековья им есть на что оглянуться. Есть ли еще Гару, которые жаждут возобновить Владычество или Войну Гнева? А как же славные времена, когда Триаты были единым целым? Некоторые оборотни, возможно, захотят возродить настроение этих древних времен, как горьких, так и сладких. Другие, возможно, захотят остановиться на прошлом в ущерб настоящему и будущему. Такие разногласия, скорее всего, приведут в лучшем случае к разногласиям, а в худшем - к открытому конфликту. Как герои будут решать эти споры?

Советы рассказчику

Если вы опытный рассказчик, вы, возможно, уже слышали строки о хороших персонажах, сюжете и драматургии. Но все равно уделите минуту времени, чтобы просмотреть эти советы; возможно, вы найдете что-то новое, о чем не задумывались. Для начинающего рассказчика здесь приведены основные строительные блоки для создания отличной хроники, которая заслужит много похвал и, возможно, больше игроков, чем вам нужно.



Персонажи

Никогда не забывайте, что персонажи должны занимать центральное место в вашей хронике. Если у вас плоские, двухмерные персонажи-рассказчики, вашим игрокам будет скучно. Если персонажи игроков - картонные вырезки без изюминки и ничего вдохновляющего, вам будет трудно придумывать для них сюжеты. Каждый участник игры должен потратить некоторое время на создание значимых, интересных персонажей.

Чтобы получить некоторое вдохновение для привлечения персонажей, еще раз подумайте о понятии темы. Помните, что тема - это то, о чем повествует история; теперь примените эту концепцию и к персонажам. Большинство хороших персонажей связаны с какой-то темой; у каждого из них есть своя история. Ваша задача - найти эти темы среди персонажей игроков и привести их в хронику. Допустим, Теневой владыка Вейна, Каспар Нивески, потерпел позорное поражение от старейшины своего племени. Каспару свойственна жажда мести, и, будучи Теневым владыкой, он хочет однажды отомстить. В течение хроники Каспар собирает доказательства того, что старейшина сговорился с Пиявками. Затем, на чрезвычайно важном заседании, он использует шанс полностью унизить и обесчестить старейшину. Тогда Каспар сможет добиться признания и успокоить свою давно уязвленную гордость.

Конечно, более сложная часть для Рассказчика - обеспечить драматическое изложение историй персонажей. Вейну было бы глупо скучать, если бы Каспару удалось показать старейшину в первом приключении. Распределите нити, связанные с историей персонажа, по времени, и вы десятикратно усилите драматизм и напряжение. Рассказчик также должен помнить, что такое же использование драмы и истории персонажа должно иметь место для каждого персонажа игрока. Иногда персонажи Рассказчика также становятся неотъемлемой частью труппы, и игроки будут разочарованы, если друзья и враги их персонажей в хронике не получают творческого развития. Один из способов помочь труппе развить своих персонажей - попросить игроков написать письма или истории с точки зрения своих персонажей. Еще один инструмент - одиночная или парная игра. Это позволяет сосредоточить все внимание на интересах одного или двух персонажей, не беспокоясь о том, что это может наскучить другим. Это также отличный способ дать персонажам Рассказчика возможность проявить свою индивидуальность. Теперь, когда многие труппы имеют доступ к электронной почте, сюжеты могут развиваться и через Интернет; Рассказчик получает копии всех обменов между игроками и продолжает думать над хроникой в перерывах между сессиями.

Игроки и рассказчики несут двойные обязательства друг перед другом. Прежде всего, игроки должны предлагать идеи и списки желаний для своих персонажей; рассказать Рассказчику, как сильно они хотят посетить запретный лес или выгнать неумелого барона - это один из способов внести свой вклад в игру. Большинство Рассказчиков ценят отзывы и предложения игроков о том, что они хотят делать дальше. Рассказчик также обязан помочь игрокам сделать их персонажей интересными или,

в худшем случае, мягко объяснить игрокам, что определенные персонажи могут не подойти. Если вы ведете хроники, основанные на поиске трех древних легенд о Фианне, персонаж, который является одиночкой или любит просто сидеть все время у клюки, не подойдет. Никому не будет весело, если рассказчик не сможет убедиться, что у всех персонажей есть причина участвовать в хронике.

Сюжеты

Сюжет - это просто серия причин и следствий. Это совокупность событий в вашей истории и то, как, по вашим прогнозам, персонажи будут формировать или провоцировать эти события. Обдумывая сюжеты для «Гару», задайте себе несколько основных вопросов. Какова общая последовательность сюжета? Какие действия, скорее всего, приведут к кульминации? Есть ли определенные места и персонажи рассказчика, которые вам нужно будет подробно описать? Что является источником конфликта в рассказе?

Многие рассказчики записывают свои идеи в виде приблизительного списка событий. Если конечной целью является кульминационная схватка между лордом Ранульфом Рагабашем Серебряный Клык и Хальвданом Фенрирсоном, злобным персонажем сказителя-норвежца Ахруна, подумайте, как действующие лица этой драмы придут к этому моменту. Прежде всего, персонажам нужна какая-то история. Возможно, когда юный Ранульф был еще щенком, жестокий Хальвдан похитил несколько родственников Серебряного Клыка, в том числе сестру юного Рагабаша. Это могло бы стать отличным началом прелюдии Ранульфа. Позже, возможно, Ранульф сам потерпит поражение или бесчестие от руки норманна, что может стать отдельной

Безымянное зло

Запоминающиеся злодеи никогда не делают ничего просто потому, что могут. Вспомните своих любимых разбойников, врагов и противников - они часто жестокие, злобные ублюдки, но они не скучны и предсказуемы. Помните, как в фильме «Храброе сердце» король Эдуард бесцеремненно расправляется с пижонским советником своего сына? Вряд ли это то, чего можно ожидать от короля!

Создавая противников, подумайте об их мотивах. Какова их история? Почему они ведут себя так, как ведут? Что привело их на этот путь? Пытаются ли они что-то доказать? Они восполняют что-то упущенное своими преступлениями и злодеяниями? Или их собственное видение того, каким должен быть мир, имеет значение?

Манерность также имеет ключевое значение. Возможно, тщедушный барон имеет склонность говорить хриплым шепотом и громко дышать через рот. Возможно, у манипулирующей убийцами настоятельница монастыря есть фирменная тонкогубая бескровная улыбка и склонность проводить ногтем большого пальца по своим четкам. У отверженного Фианны могут быть зубы, вечно окрашенные в розовый цвет кровью его жертвы.

Поверьте нам, ваши игроки полубоят вас за то, что вы создали замечательных, подлых, незабываемых злодеев.



историей. У его товарищей по отряду тоже могут быть личные причины ненавидеть Хальвдана, и они поставят своей целью свалить его. И так процесс продолжается, от идеи к идее, пока не будет создан скелет для истории.

После того как вы изложили основную идею игры, разложите ее на ряд сцен, как будто вы пишете пьесу. Постарайтесь поставить себя на место игроков; какие возможные реакции у них будут? Как они изменят сюжет? Любой опытный рассказчик быстро скажет вам, что единственное, в чем можно быть уверенным, намечая сюжет, - это то, что игроки его изменят! Однако зачастую это может оказаться интереснее, чем то, что вы планировали изначально, если вы готовы идти туда, куда дует ветер. Одно дело - мягко подталкивать игроков к определенным событиям в сюжете; совсем другое - толкать их по своему строгому пути встреч и настроек. Обязательно нужно дать игрокам и их персонажам возможность сделать выбор и вплестись в сюжет.

Аналогичным образом, вам нужно развивать элементы саспенса и драматизма в вашей истории. Не выкладывайте все карты на стол сразу; пусть персонажи узнают, что происходит на самом деле, в течение нескольких сессий, а не во время первой игры. Не стесняйтесь бросить несколько красных следов, и даже пусть некоторые из самых полезных персонажей Сказочника окажутся замаскированными крысами, если вы считаете, что это добавит волнения.

Мудрый Сказочник тратит некоторое время на то, чтобы записать свои идеи, подготовить заметки и персонажей. Опытным рассказчикам часто бывает достаточно базового плана сюжета, как в случае с Ранульфом; другие предпочитают иметь под рукой более подробные резюме. Полезны также блок-схемы, карты и поэтажные планы. Если вы ожидаете большой драки, сделайте быстрый справочный лист для противников, в котором укажите силу воли, уровень здоровья и некоторые статистические данные и способности, такие как инициатива (смекалка + бдительность).

Короче говоря, сделайте все необходимое, чтобы быть готовым практически к любому направлению действий игроков. Это не помешает им радикально изменить ваш тщательно продуманный сюжет, но поможет вам импровизировать и справляться с ударами. Помните, главное, чтобы все, включая рассказчика, хорошо провели время.

Сеттинг

Легкая ошибка рассказчиков заключается в том, что они слишком много внимания уделяют сеттингу, даже такому колоритному, как Темные века. Большинство игроков будут дрожать от восторга, когда вы расскажете им о громе и молниях, сверкающих за пределами тенистой башни-хранилища, а эхо вражеского воя сотрясает толстые каменные стены. Но если вы начнете рассказывать о тщательно уложенных блоках серого известняка размером

четыре на шесть футов, соединенных друг с другом.... Ну, вы поняли. Игрокам будет очень скучно, пока вы будете описывать до мелочей.

С другой стороны, вы не хотите упустить важные детали обстановки. Если вы не позаботитесь о том, чтобы игроки знали о лучнике с серебряными наконечниками стрел, сидящем на виду у обочины дороги, они будут в бешенстве, когда он запустит в альфу одно из этих суконных древков. Подумайте о средневековой атмосфере и о том, как передать эту атмосферу игрокам. Рассмотрите все группы чувств. Постарайтесь найти золотую середину между бесконечным зубоскальством и скупыми деталями; другими словами, убедитесь, что вы описываете сеттинг кратко, но творчески и хорошо.

Конечно, обстановка - это гораздо больше, чем просто сцена; она также включает в себя места, где живут и проводят время персонажи. Спросите своих игроков, каковы жилища их персонажей. Возможно, большинство из стай - семья, живущая в небольшом замке. Что представляет собой местная деревня - процветающий город с населением более сотни человек, собрание коттеджей, пристроенных к поместью, или крошечная, независимая фермерская община? Кто из знати управляет землей и что за поместья он содержит? Является ли он и его семья Гару или Родственников? Если нет, то почему персонажи находятся там? Где персонажи любят есть и пить - есть ли там хорошая охота? Есть ли поблизости аббатства или монастыри? Приходится ли персонажам проделывать долгий путь, чтобы встретить других оборотней? Вклад игроков жизненно важен для развития местной сцены, и часто они могут удивить вас интересными деталями, которые могут перерасти в отличные истории.

Итог таков: сеттинг на самом деле хорош лишь настолько, насколько хороши персонажи и сюжет в нем. Хорошая обстановка улучшит вашу историю, а не затмит ее. Убедитесь, что вам удастся достичь баланса между интересными местами для посещения и творческим, захватывающим сюжетом.

Развязки

В хронике бывает два вида развязок: временная, когда заканчивается одна сюжетная нить и начинается следующая нить приключения, и постоянная, когда вы завершаете всю хронику. И то, и другое - вопрос темпа, правильного ведения записей и внимания к нуждам и желаниям игроков и их персонажей.

Хитрость завершения одного отрезка истории состоит в двух вещах: закончить на логическом месте и оставить достаточно вопросов без ответов, чтобы начать следующий отрезок на захватывающей ноте. Всегда помните, что нужно дать труппе закончить то, что они начали. Не заканчивайте сессию в середине битвы: никто не вспомнит, что происходило, когда вы будете играть в следующий раз. Аналогично, старайтесь не заканчивать многосерийную историю, не дав персонажам дойти до хорошей точки остановки. Даже если они не смогли завершить свой квест, закончить историю на зимней передышке в меделе Фенрира гораздо лучше, чем оставить персонажей на произвол судьбы в пустыне во время снежной бури. Затем, когда вы будете гото-

вы продолжить историю, вернитесь к нерешенным вопросам. Это поможет игрокам вновь почувствовать интерес к сюжету и своим персонажам.

Самое главное, после того как игра закончится, сядьте и поговорите с игроками. Понравилась ли им сессия? Что было самым веселым? Записали ли они всю необходимую информацию о раскрытых секретах и встреченных людях? Что бы они хотели изменить в игре? Часто игроки сами предлагают отличные идеи для следующей серии приключений. Если они упомянут, как здорово было бы посетить Шварцвальд, значит, у вас уже есть зачатки нового сюжета.

Хорошее завершение длительной саги - дело непростое; оно требует гораздо больше усилий, чем просто завершение одного сеанса. Рассказчики должны убедиться, что все сюжетные нити аккуратно связаны, и что у каждого был шанс реализовать предназначение своего персонажа и его историю. Если вы, рассказчик, не оправдаете надежд игроков на своих персонажей, они будут разочарованы и будут вспоминать хронику с неприятным привкусом во рту. Найдите время, чтобы поговорить с игроками, прежде чем планировать финальную сессию. Подумайте, как сделать смертельную битву с главным врагом драматичной и запоминающейся. Убедитесь, что все уйдут домой, потеряв дар речи от продуманной кульминации и ролевых возможностей.

После закрытия хроники вы можете найти возможность провести одноразовые игры для игроков. Это хороший вариант для ностальгии, чтобы вспомнить, какой замечательной была игра. Точно так же игрокам может понравиться, если их персонажи станут приглашенными звездами в вашей новой хронике или хронике другого рассказчика и сеттинга; появление оборотня в качестве главного врага в хронике «Вампиры: Темные века» вполне возможно; возможно, даже есть какая-то правдоподобная причина для сотрудничества пиявок и оборотней в рамках одноразовой сессии. Когда игроки расскажут о ваших способностях, вы обнаружите, что довольно легко запустить еще одну хронику. Не забывайте делать перерыв в рассказывании историй: присоединитесь к другой труппе и заведите собственного персонажа для разнообразия. Вы увидите, что это освежит ваш энтузиазм и даст вам больше идей для ваших собственных игроков.

Условные обозначения эпохи

*Земную жизнь пройдя до половины,
Я очутился в сумрачном лесу,
Утратив правый путь во тьме долины.*
— Данте, «Божественная комедия»

Чтобы создать правильную сцену для хорошей хроники Оборотни: Темные века, вам нужно немного подумать о психологическом складе, культуре и обществе конца 12-го века. Те обычные аналогии и отсылки к 20 веку, которые так часто встречаются в современной игре, не будут иметь большого значения в Темных веках. В этой части главы вы найдете некоторые подсказки по описанию, атмосфере и системам верований, распространенным в конце 12-го века. Все это призвано помочь вам, рассказчику, улучшить настроение и колорит вашей саги о Темных веках.

Разум средневекового оборотня

Оборотни - вспыльчивые и темпераментные существа. Они выходят из себя при каждом удобном случае, и лишь немногие смертные, а иногда даже родственники, могут выдержать их ярость. Но это оборотни двадцатого века. Они научились в большей или меньшей степени приспосабливаться к подавляющему числу бегающих вокруг людей; даже волчатам Гару пришлось сделать поблажки для людей, топчущихся на их территории. Им это ни капли не нравится, но они научились избегать смертных, когда это возможно.

Теперь представьте, что сейчас 1197 год. Человеческие поселения разбросаны, а население, хотя и растет, все еще составляет лишь малую часть того, что будет через 800 лет. Беззаконие - это правило, а не исключение. Ближе всего к офицеру охраны природы стоит вердер, который чаще всего является безжалостным бандитом, чем защитником лесов и животных; здесь нет ни одного древозащитника, который мог бы случайно помешать врагу-оборотню. Даже в большей степени, чем в 20-м веке, если оборотни не защитят себя сами, никто другой этого не сделает.

Этот опыт заставил Гару Темных Веков принять позицию «сила делает право» почти во всем, от территориальных прав до лучшего способа пересечь Карпатские горы. Оборотни Темных веков более самоуверенны и самоуверенны, чем их потомки, если такое вообще возможно. Они не останавливаются на спорах и дебатах, они действуют. Законы для них несущественны, и часто те, кто поддерживает права людей, такие как Надзирате-

ли, оказываются в меньшинстве. Права вырезают собственными когтями, а не ждут, пока кто-то другой проявит инициативу.

Как же этот образ мышления влияет на характеристику? Для начала, группа может захотеть обыграть квинтэссенцию того, что делает Гару теми, кто они есть - гордость, страсть и стаю. Оборотни по-прежнему будут придавать большое значение рангу и уважению к лидерству. Но когда дело доходит до общения с другими существами, они, вероятно, будут менее терпимы и не будут жалеть времени на разговоры. Особенно в случае с пиявками, их реакция, вероятно, будет такой: сначала кишки, потом вопросы. Конечно, это делает выживание более рискованным, но, опять же, что может быть лучше для отражения времени?

Три общества

В Темные века смертные обычно принадлежат к одной из трех категорий людей: те, кто сражается, те, кто работает, и те, кто молится. Статус человека, как правило, фиксирован и неизменен; истории о том, как крестьяне становятся облагоустроенными, по большей части являются мифами. Если дворянин или женщина узнают, что в их супруге течет крестьянская кровь, брак может быть аннулирован. Люди довольно серьезно относятся к званиям и привилегиям. Медленно формирующийся класс торговцев и ремесленников начинает понемногу размывать эти незывлемые линии общества, но время процветающего среднего класса еще впереди.

Те, кто сражается, - это воины и дворяне королевства. Благородство - это право по рождению, и



Смерть и оборотень

Если вы уже играете в **Оборотни: Апокалипсис**, то знаете, что это довольно смертельная игра. Учитывая сеттинг, в **Оборотни: Темные века**, вероятно, будет еще больше жертв. Во время создания персонажа, возможно, это хорошее время для Рассказчиков и игроков, чтобы поговорить о том, как они хотят справляться со смертельным исходом в игре. Вот несколько вариантов броска кубиков, которые могут повысить или снизить уровень смертности.

- Все броски кубиков Рассказчика лежат на столе, от начала хроники до кровавого конца. Это делает игру насыщенной, реалистичной, но часто с довольно частой сменой персонажей; Рассказчик не может подделывать роллы без ведома игроков.

- Рассказчик выбирает бросок для самых важных сражений на открытом воздухе, но делает броски кубиков для случайных и случайных боев за ширмой. Таким образом, если она запланировала, чтобы Кейтлин, бард Фианны, спела на важном мероприятии после короткой встречи с сварливой Черной Фурией, сюжет не сильно изменится, если кости скажут, что Ярость вырывает барду горло. Рассказчик говорит Кейтлин, что у нее будет шрам, но она живет, чтобы спеть в другой день. Результаты игры в кости в незначительных боях - на усмотрение Рассказчика, но судьба решает исход крупных столкновений.

- Рассказчик делает все броски за ширмой и, таким образом, контролирует многие случайные элементы хроники. Это может быть не так уж плохо для начинающих игроков, которые, вероятно, хотели бы иметь приличный шанс опробовать игру до того, как их персонажи умрут, но опытные игроки вполне могут возмущаться постоянным *deus ex machina* и контролирующим Рассказчиком.

Как всегда, решение по этому поводу принимается после консультации с труппой и после рассмотрения их потребностей и пожеланий в отношении хроники в целом.

эти люди считают себя аристократами, задающими моду и манеры. Рыцарство, вежливость, изящество и гостеприимство имеют для благородного человека первостепенное значение. Благородная дама имеет эти права благодаря своему отцу и, в конечном счете, мужу, и от нее также ожидают соблюдения идеалов своего положения, которые иногда включают политические и военные обязательства, а также социальные. Ведь именно военная служба по-настоящему определяет феодала; тот факт, что он должен использовать свой досуг для совершенствования мастерства владения оружием, отличает его от крестьянина, у которого свободного времени практически нет. В обмен на почти неограниченную свободу управлять своими территориями по своему усмотрению, сеньор обязан военной верностью своему королевскому начальнику, обычно королю. В обязанности лорда входит сбор и командование войсками во время войны, защита своих крепостных и вассалов и выполнение функций судьи и присяжных во время споров.

Те, кто работает, - крестьяне-фермеры. Некоторые из них могут быть процветающими и иметь свободу, но большинство - крепостные, привязанные к земле. Свободу получить трудно. Крепостной может сбежать на год и один день в большой город и вступить в гильдию, которая обеспечит ему свободу. Если он может накопить свой скудный заработок, а затем убедить доверенное третье лицо выкупить его свободу у хозяина деревни, это тоже допустимо. Во многих случаях крепостных освобождает сам феодал, возможно, в качестве доброго жеста, но более вероятно, потому что он больше не может позволить себе содержать крепостных. По оценкам современных историков, около 90% всего населения в XIII веке составляли крестьяне. Погода, которая, согласно источникам, в 1200-х годах была приятной и теплой, и световой день диктуют им время работы. Эти люди редко удалялись от своей деревни более чем на день пути. Жизнь крестьянина сосредоточена на работе, семье и вере.

Молящиеся - это священники, монахи и монахини. Некоторые из них странствуют, исцеляют больных и, возможно, обучают детей знати во время своих странствий. Другие живут в монастырях, монастырях или монастырях, якобы ведя простую и благочестивую жизнь. На самом деле, большинство членов духовных орденов - сыновья и дочери дворян. Они занимают посты в церкви в основном потому, что являются младшими детьми высокородных семей. Религиозные ордена могут позволить себе выбирать, а щедрые пожертвования от семьи помогают гарантировать принятие сына или дочери. Поместья церковных лордов имеют много общего с дворянским поместьем, хотя вместо управляющего эта должность называется клерк или кельнер. В остальном структура и управление весьма схожи, а в некоторых случаях монахи и монахини владеют как боевыми, так и более мирными искусствами. Ежедневная работа священнослужителя включает в себя ритуал молитвы, учебы, музыки и управления поместьем. Кроме того, религиозные ордена призваны служить советниками и духовными наставниками как для дворян, так и для крестьян.

Как рассказчик, подумайте о том, как гомид Гару и их родственники впишутся в это общество. К какому классу людей они относятся? Вмешиваются ли мирские дела в дела стаи и племени? Для тех, кто почитает и Бога, и Гею, где конфликтующие обязанности могут привести к беде? Не игнорируйте тонкости феодального образа жизни; вместо этого постарайтесь найти способы вплести эти элементы в истории, сосредоточенные вокруг оборотней. Клыки и когти или нет, гомид Гару и люди родичи должны жить в этом мире и справляться с ним, как могут.

Царство чувств

Создавая сеттинг для Werewolf: The Dark Ages, не забывайте, что оборотни обладают исключительно острыми чувствами. Не забудьте описать не только то, как выглядят люди, места и предметы, но и то, как они пахнут и какие звуки издают. Также подумайте о нормах в средневековом мире. Например, большинство людей купаются всего несколько раз в год, и для современного носа они, вероятно, воняют до небес. Но для средневекового носа эта

вонь и вонь от животных может быть совершенно нормальной. Еще лучше то, что здесь нет дизельного дыма, загрязняющих веществ фабрик и свалок, от которых исходит зловоние. Конечно, вонь от гниющих тел и экскрементов все еще остается.

Точно так же в Темные века не было пластических хирургов. Бородавки, плохо сросшиеся кости и сердечная боль от саркоптической лихорадки никуда не денутся, если только Гайя не решит вмешаться. Мелкие телесные дефекты, которые быстро исправляются в 20-м веке, были обычным делом в 12-м. Физическая красота ценится, но поскольку почти у каждого есть какие-то телесные недостатки, богатству и власти придается такое же значение, как и внешности. Теперь рассмотрим Гару. Конечно, у них могут быть боевые шрамы, но у них не будет ужасных шрамов от оспы или неправильно сформированных рук и ног из-за простого падения с лошади. Их физическая сила и способность к регенерации позволяют им выглядеть гораздо лучше, чем среднестатистический человек (или волк). В Темные века, как и в наши дни, люди часто объединялись вокруг мужчин и женщин, которые радуют глаз. Такое здоровье и энергичность часто наделяет оборотня силой и властью над другими.

Наконец, подумайте о прикосновениях и текстуре. XII век - это век без механизированных ткацких станков; даже тончайшая льняная ткань грубее современной. Мука более грубого помола, хлеб жестче и корочнее, а самые изысканные пирожные все еще зернистые и крупитчатые. В это более примитивное время любые представления о мягкости весьма ограничены.

Путешествия

Путешествия, даже для выносливых оборотней, которые могут легко преодолевать рысью около 40 миль в день, в Темные века - дело рискованное. Восход и заход солнца определяет часы рабочего дня, и хотя темнота не мешает передвижению оборотней, она ограничивает передвижение их родственников. Более того, и крестьяне, и дворяне будут недоумевать, почему группа путешественников едет посреди ночи; их подозрения и предвзвешенные мысли быстро возбуждаются, и персонажи игроков могут оказаться в куче неприятностей. Держаться подальше от населенных пунктов, вероятно, было бы разумной идеей.

Оборотням повезло, что они могут передвигаться на четырех ногах. Дороги в это время неровные и грязные. В разных местах еще сохранились остатки древнеримских дорог, но многие из них находятся в плачевном состоянии. Персонажам может быть гораздо проще и быстрее путешествовать в форме волчанки, хотя это тоже связано с риском. Ранним утром охотничий отряд со сворой волкодавов может жаждать завалить одинокого волка, особенно если волки питались оленями и зайцами в охотничьих угодьях знати.

Лорды и леди

Несомненно, на протяжении этой главы вы задавались вопросом, могут ли леди управлять поместьями и быть преуспевающими независимыми женщинами. Как и в случае со многими элементами Темных веков, ответ на этот вопрос - и да, и нет.



Приемная семья

Дети знати редко жили дома после своего восьмого или девятого дня рождения; вместо этого их отправляли в дом другого лорда или леди для обучения владению оружием или управлению средневековым замком. Эта практика называлась патронажем и служила ряду целей, от укрепления союзов с другими дворянами до поиска брачных перспектив.

Среди гару патронаж - это старая традиция Фиианн. Поэтому вполне логично, что и другие оборотни, особенно если они обладают благородным статусом, могут поступать так же. Приемная семья - идеальное средство для создания готовой стаи персонажей игроков, которые могут быть представителями разных племен и происхождений. Как рассказчик, вы также можете запустить хронику, в которой персонажи будут членами одного племени, находящимися под опекой одного старейшины-оборотня. Позволить персонажам собраться и поработать друг с другом как приемные товарищи - гораздо лучший способ начать хронику, чем, скажем, вездесущая драка в местной таверне.

Крестьянки в равной степени выполняют тяжелый труд в поместье, будь то на поле, на молочной ферме или по дому. Они также отвечают за составление бюджета на еду и варку пива, основного напитка того времени. У многих крестьянок тоже есть полезные народные средства и мудрость. Без умелого управления этими женщинами жители усадебной деревни, несомненно, оказались бы в крайне тяжелом положении.

Дворянки часто обладают огромной властью и ответственностью. Хотя в юности они ограничивались деторождением, зрелые годы дают им возможность получить больше впечатлений. В отсутствие лорда дама может покупать и продавать собственность, принимать важные решения об управлении имением и даже собирать войска и отправлять их против врага. Некоторые женщины умеют охотиться, особенно с луком, а многие - опытные целители. То же самое и с женщинами церкви. Монастыри и женские монастыри имеют структуру, похожую на феодальные поместья, а настоятельница почти как независимая дворянская леди. История средневековья полна примеров очень умных и могущественных женщин. Хильдегард фон Бинген была настоятельницей и уважаемым композитором, а Элеонора Аквитанская была одним из самых могущественных правителей XII века, мужского или женского пола. Это всего лишь два примера из многих.

У Рассказчика и труппы есть несколько вариантов обращения с женскими персонажами. Во-первых, они могут игнорировать реальную историю Средневековья и позволить женщинам быть равными мужчинам во всех отношениях; В конце концов, они Гару, а не люди, хотя им и приходится иметь дело с человеческим миром. Все члены стаи занимают определенные места в иерархии, которые меньше связаны с мужчинами и женщинами, а больше связаны со способностями и силой. Во-вторых, они могут позволить женщинам быть равными мужчинам в обществе оборотней, но ограничить их статус в человеческом мире; волчаночным персонажам, вероятно, даже не придется так много заниматься. Наконец, что касается

смелого подхода, они могут решить, что женские персонажи, особенно гомиды-оборотни, должны соответствовать общему стандарту времени - что женщины были гражданами второго сорта с меньшими правами и привилегиями, чем мужчины.

Семья

Семья является важной социальной ячейкой как для оборотней, так и для смертных, и вопреки распространенному мнению в 20 веке, детство в 12 веке не было полностью несчастным. Смертность была довольно высокой, и у маленьких детей часто были опекуны, кроме их биологической матери и отца, но это не означает, что родители ненавидели своих детей или всегда игнорировали их. Молодых оборотней действительно воспитывает вся стая. Со времен средневековья сохранилось несколько трогательных писем и записок, в которых рассказывается о печали родителей по поводу смерти младенцев и их наставлениях оставшимся детям о надлежащем поведении, образовании и благополучии. Оборотни, конечно, невосприимчивы к естественным болезням, и, возможно, их родственники, люди и волки, также более устойчивы к инфекциям. Конечно, их основная диета лучше. По этой причине Рассказчики могут решить дать Сородичам немного больше шансов на выживание, чем среднему ребенку или волчьему щенку.

Воспитание детей не было таким нежным, как сегодня, но, учитывая трудности времени, это не кажется чрезмерно необоснованным. Крестьянские дети начинают работать в раннем возрасте, выполняя небольшие легкие обязанности, такие как наблюдение за младенцами или сбор фруктов и орехов. Затем они постепенно переходят к взрослым задачам. Есть время для игр, но семья зависит от их труда. Отсутствие надежного контроля над рождаемостью, конечно, позволяло создавать большие семьи, но правда в том, что дети обеспечивали хорошую рабочую силу, даже если они были лишними ртами, чтобы их кормить.

В большинстве благородных семей есть четыре или пять детей, возможно, из 10 или 15, которые доживают до взрослого возраста. У этих детей гораздо больше возможностей для развлечений и игр, чем у крестьянских детей, по крайней мере, до семи или восьми лет. У них есть простые игрушки, и им часто преподают базовые уроки честности и благотворительности. Их судьба обычно решается в колыбели, старшие и самые здоровые сыновья и дочери становятся обрученными и готовятся к жизни как лорды и леди, в то время как остальные предназначены для церкви.

Интересным лакомым кусочком для Рассказчика является бедственное положение рыцаря-холостяка. Поскольку молодые дворяне не переходят к своим наследствам и имуществу до тех пор, пока их отцы не умрут, им нужно найти что-то, что можно сделать с собой. Так что они бродят, дерутся и развлекаются, пока не придет время осесть, пожениться и произвести наследников. Представьте, какие неприятности может найти юный Гару в таком положении! Труппа, состоящая из шумных молодых оборотней, может быть идеальным способом сначала собрать вместе персонажей игроков.

Девушки обычно выходят замуж в 16 лет, за мужей в возрасте тридцати, сорока и пятидесяти лет, чтобы гарантировать по крайней мере дюжину лет деторождения (и, надеюсь, больше). Женщинам

старше этого возраста часто трудно найти подходящего мужа. Проблема одиноких молодых жен и старых занятых мужей заключается во влиянии местного рыцаря-холостяка. Он может состоять на службе у лорда поместья и в частном порядке стремиться... смягчить одиночество дамы. Многие законы придворной любви вступают в силу из-за этого естественного влечения между живыми молодыми людьми. Добавьте к этому уравнению влюбленную даму из Фианны и представьте себе восхитительные осложнения - особенно если молодой рыцарь еще и Гару.

Здоровье и болезнь

Медицинское обслуживание в Темные века пугает. От несчастных случаев в феодальном поместье до ранений в бою и потока болезней, шансы на то, что кто-то заболеет инфекцией и умрет мучительной, продолжительной смертью, очень высоки. Крестьяне верят, что все, от эльфийской дробы до злых чисел, вызывает болезнь, и даже дворяне мало понимают причинно-следственный процесс заражения, инфекции и болезни. Дым и копоть от пожаров часто вызывают раздражение глаз, а плохие санитарные условия на кухне способствуют жалобам на дизентерию и рвоту. Грипп и пневмония свирепствуют и не прекращаются. Женщины встречают беременность и роды не только с надеждой, но и со страхом. И люди, и волки страдают от блох, вшей и других подобных паразитов.

Удивительно, но священнослужители, несмотря на некоторые законы, запрещающие это, являются одними из лучших целителей. Многие монахи и монахини изучали древнегреческие и древнеримские тексты по медицине, и большинство из них хорошо разбираются в травах, даже в тех, которые помогают бороться с инфекцией и облегчают боль. Несколько дворянок также являются талантливыми целительницами. Гару, к счастью, не приходится беспокоиться обо всем этом, поскольку они обладают природными способностями к исцелению и сопротивлению, а также некоторыми целебными Дарами. Однако их сородичи могут ощутить на себе влияние плохого знания медицины. Обратные слишком легко забывают, что их человеческим и люпиновым родственникам не хватает сверхъестественной выносливости и бодрости, даже если их сородичи обладают лучшим здоровьем, чем большинство других смертных и волков.

Волки

По сравнению с волками более поздних времен, волкам Темных веков повезло. Около 30% всех Гару и Родственников - волчата, и большинство обитает в великих первобытных лесах континента или на уединенных болотах. В отличие от банальной фразы XX века о том, что ни один здоровый волк никогда не нападал на людей, волки в мире Темного Средневековья нападают на людей, одиноких путников и испуганных жителей деревень. Одна из причин заключается в том, что люди постепенно вторгаются на территорию люпинов, расселяясь и охотясь. Единственные естественные враги волков - люди, и их собратьям-оборотням ничуть не нравится экспансия смертных и добыча волчьих шкур. Некоторые даже говорят о возобновлении Импергиума, хотя Дети Геи часто отговаривают их.



Атмосфера Темных веков у вас дома

Один из способов создать атмосферу Темных веков - это немного изменить оформление игровой комнаты. Попробуйте вместо верхнего освещения использовать свечи с длинным пламенем, и не забудьте использовать музыку для хорошего настроения. Немного потрудившись, вы можете устроить средневековый «рацион путешественника» с холодным мясом, сыром, хлебом и фруктами вместо привычных чипсов и газировки. Чтобы получить больше идей о средневековой еде, посмотрите некоторые из вкусных и интересных блюд в книге «На вкус короля» Лорны Сасс; это сборник средневековых рецептов для современной кухни. Слишком много фраз 20-го века проникает в ваш ролевой лексикон? Посмотрите несколько фильмов, посвященных эпохе, чтобы найти идеи для грандиозных речей и оборотов речи. Если вы настроите игроков на нужный лад, есть шанс, что и ваш энтузиазм в проведении отличной сессии по Темным векам будет сильным.

Так что для волков жизнь в основном такая, какой она была всегда. Конкуренция за пищу - часть обычной жизни, хотя дичи сейчас, возможно, больше, чем в последующие века. Альфы спариваются и рожают потомство, и вся стая воспитывает молодых. Сильные молодые вожаки противостоят слабым старым. Те, кто является обузой для стаи, уходят и умирают в одиночестве. Стаи выживают, и цикл продолжается. Да, в целом, это очень хорошее время, чтобы быть волком.

Антагонисты

В Темные века вопрос не столько в том, кто является врагом оборотней, сколько в том, кто им не является. В этом разделе подробно описаны различные антагонисты для Werewolf: The Dark Ages, включая смертных, сверхъестественных зверей и даже фейри и колдунов. Информацию о кайнитах см. в пятой главе; их отношения с Гару достаточно жестоки, чтобы заслуживать более чем краткого обзора.

Иростые смертные

Один на один даже у опытного смертного воина мало надежды против силы оборотня. Но целый отряд закаленных в боях солдат вполне может оказаться неприятным противником. Вероятно, не в характере средневекового оборотня слишком беспокоиться о смертных врагах, хотя некоторые из следующих человеческих воинов должны заставить любое существо немного поволноваться.

Норвежцы

Увы для Фенрира, расцвет викингов закончился. После поражений 11 века при Клонтарфе в Ирландии и Стэмфорд-Бридже в Англии норвежские налетчики более или менее вернулись на крайний север. Они до сих пор время от времени совершают набеги на земли Новгорода и Киева, используя те же типы кораблей и оружия, что и много веков назад. Распространение христианства остановило натиск викингов, но их гнев все еще может разго-

реться, если им придется иметь дело с захватчиками или любой другой внешней угрозой.

Золотая Орда

В 1206 году Чингисхан становится князем монголов, и в течение следующих 200 лет эта свирепая группа кочевых племен глубоко вторгается в территории Дальнего Востока, Ближнего Востока и даже Восточной Европы и России. Персия падает в 1218 году; Москва и Киев следуют за ней в 1237 и 1242 годах. Под руководством внука Чингиса Бату Русь переходит под власть монголов, которые правят из города Сарай на Каспийском море. Монголы позволяют русским князьям продолжать править, но линии престолонаследия выбирают завоеватели. Правосудие монголов быстрое и страшное; чтобы предотвратить дальнейшие неприятности в Киеве, они убили его жителей и сожгли город дотла. Любое восстание подавлялось убийством восставших, их семей, слуг и последователей. Монголы также взимают большие налоги и пошлины на товары и проезд; большая часть изящного искусства и культуры Руси была утрачена с этим нашествием. Как даже могущественные Серебряные Клыки могут бороться с такими безжалостными и разрушительными врагами?

Тевтонские рыцари

Незадолго до того, как монголы начнут терроризировать юг, северный город Руси, Новгород, столкнется с мощью тевтонских рыцарей. Эта хорошо дисциплинированная группа воинов-католиков считает, что на них возложена святая миссия - уничтожить всех неверных, а это означает как православную Русь, так и последователей Мухаммеда. На территории современной Пруссии тевтонским рыцарям удалось создать высокоорганизованное и эффективное правительство. Несмотря на то, что поляки просили помощи против пруссов, своих западных соседей, они были встревожены тем, что рыцари продвинулись еще дальше на восток, на территорию самих поляков. Теперь казалось, что они остались, используя Восточную Европу как плацдарм для нападения на неверных в России. Тевтонские рыцари неизменно верны своим братьям и своему лидеру, Хохмайстеру. Преданность, сила в единстве и упорство значат для этой группы фанатиков больше, чем сама жизнь. Это одна из тех групп, которая никогда не отступит перед стаей оборотней.

Церковь

Рассказчики никогда не должны недооценивать силу католической церкви в Темные века в Европе. Она контролировала население, предлагая духовную общину, шанс на вечную жизнь, безопасность и способ сдерживать страхи повседневной жизни. Многие священнослужители благородного происхождения в итоге оказались в лучшем положении, чем их старшие братья и сестры, отдавшие свою жизнь крови на поле боя или при родах. Однако неприятной стороной этого является то, что гару не вписываются в мировоззрение Церкви, поэтому оборотни для них - враги. Если верующие получают известие о том, что в сельской местности появились оборотни, они пошлют охотников, чтобы те

выследили и убили этих демонических отклонений. Несколько священнослужителей с глубоким и истинным пониманием путей мира могут оказаться полезными и интересными союзниками; рассмотрим мужчин и женщин Церкви, которые могут быть родственниками. Но Церковь также может быть одним из самых опасных антагонистов Гару. Они обладают как мирской, так и духовной властью, а также безграничными ресурсами. Могущество Церкви, возможно, является одной из самых сильных причин для инициации Завесы.

Вирм

Во времена Темных веков Вирм еще не так могущественен, как в последующие годы. Токсичные побочные продукты местного кожевника - ничто по сравнению с отходами современности, а ужасы откровенного геноцида только начинают вступать в свои права. И все же там, где есть человеческие страдания, Вирм кормится и размножается. А участь человека в мире Темного Средневековья достаточно жалка, чтобы дать Вирму достаточно выхода для его безумных желаний.

Действительно, одним из величайших орудий Вирма всегда было невежество, а Темные века - питательная среда для невежества. Целые деревни могут попасть под власть одного харизматичного Танцора Черной Спирали, а целые монастыри могут поддаться на приманку неземного удовольствия, исходящую от могущественного Бейна. Хотя Гару обычно очень тщательно пресекают подобные нашествия (ведь кто их остановит или даже узнает?), оборотней почти нигде не бывает. Путешествующая стая вполне может наткнуться на район, где большинство населения уже потеряно для приманки коррупции - что приводит к более страшному вопросу. Должна ли стая рисковать смертью или чем-то худшим, двигаясь среди этих развращенных людей достаточно долго, чтобы найти невинных, которые все еще могут избежать проклятия? Или им следует прагматично сжечь все это место дотла и позже ответить за такие грехи во имя прагматизма?

Приспешников Вирма в эту эпоху следует изображать с максимальным ужасающим эффектом - изоляционистская, замкнутая, суеверная природа поселения Темного Средневековья прекрасно уравнивается монстрами, которым нелегко противостоять. Самые эффективные из слуг Вирма весьма незаметны, они аккуратно избегают внимания Гару, в то же время крепко сжимая сердца жителей. Впрочем, есть возможность быть и неуловимыми - если повелителю вампиров не нужно беспокоиться о том, что жители его деревни поймут его истинную природу, то разве могущественный Танцор черной спирали не может открыто править запуганной, оскорбленной и постепенно деградирующей деревней?

В сеттинге Темного Средневековья достаточно места для монстров-вирмов. Нет, это не означает заполнение лабиринтов существами прямо из средневековых bestiaries - двутелый лев может быть «верен» средневековой легенде,

Танцоры черной спирали

При использовании падшего племени в игре **Оборотни: Темные века** следует иметь в виду следующее:

Гару склонны воспринимать их как шутку.

Отношение Гару 20-го века и средневековых гару к Танцорам радикально отличается. В условиях Темного Средневековья Танцоры встречаются редко; у них не было столько веков, чтобы нарастить свою численность, а нация Гару гораздо сильнее, чем они в эти времена. К моменту Апокалипсиса Танцоры черной спирали будут, по крайней мере, так же сильны, как два любых гайанских племени - но сейчас они даже не самые сильные из них.

Поэтому неудивительно, что большинство Гару Темных Веков чувствуют себя довольно уверенно в своих шансах против павших Белых завывателей. По праву, любое племя могло бы, если бы смогло найти их, полностью уничтожить Танцоров (хотя и понесло бы при этом ужасные потери).

Но Танцоры черной спирали тоже знают об этом.

Танцоры времен Темного Средневековья гораздо умнее, чем все хотят им приписать. Их неустанный инбридинг сказывается на племени, но они еще не настолько выродились. Как умные звери, они спускаются под землю и роют очень секретные туннели под большей частью Европы. Шотландская Фианна, по сути, относительно уверена, что избавила горные районы от львиной доли племени данмеров. Отчасти они правы - но только потому, что большинство Танцоров того времени живут за пределами границ Шотландии, медленно и незаметно распространяя свое пагубное влияние везде, где только можно.

Для вас это возможность использовать Танцоров совершенно иным способом, но с большим эффектом. У Танцоров даже нет достаточного количества пушечного мяса, чтобы создать впечатление воющей толпы мутантов-берсеркеров, поэтому они вообще мало себя проявляют. Убедите персонажей, что Танцоры - это не более чем сказка для детенышей, предостерегающая басня, у которой очень маленькие зубы. Покажите им, насколько чиста и свежа земля, и дайте им оценить великолепие земли, которая никогда не видела прикосновения Черных спиралей.

А потом, когда они меньше всего этого ожидают, содрать кожу и обнажить скрытую гниль. Покажите им врага с ужасающей хитростью и жестокостью, то, что научилось выживать за счет своей смекалки - и что раскрывает себя только тогда, когда уверено, что уже победило.

Им это понравится. Поверьте нам.



но вряд ли он ужасает. Гораздо большего эффекта вы добьетесь, если придумаете монстров отвратительных, чуждых и совершенно ужасных, существ настолько кошунственных, что (для сравнения) санированные сказки о людоедах, хобгоблинах и змеях - единственный способ, которым крестьяне могли говорить об этих существах, не сходя с ума.

Ниже приведены несколько примеров слуг Вирма в XII веке. Рассказчикам предлагается придумать еще столько же, сколько они смогут, ведь зло может принять любое лицо, от доярки до архиепископа. Будьте изобретательны, а если ничего не получается, обратитесь за вдохновением к учебнику истории - например, злодеяния Влада Цепеша послужили источником легенды, гораздо более великой, чем сам сын Дракона.....

Черви-обжоры

Фенриры называют их линнормами; для Фурий они - гидры или черви Тартерана. Безмолвные странники называют их Аапеп или Себау, а Серебряные клыки объявили их «дерьмом Змиев». Как бы их ни называли, это чудовища самого худшего сорта.

Эти отвратительные чудовища обитают по всей средневековой Европе - точнее, под средневековой Европой. Они выглядят примерно как нечто среднее между гигантским хрюком и раздувшейся змеей без кожи; у них нет глаз, только валики блед-

ной розовато-серой плоти, окружающие длинные, похожие на барракуду челюсти. По большей части они большие, как брюхо лошади, и длинные, как две щуки, хотя ходят слухи о червях гораздо больших размеров.

Черви-обжоры - обычный вид монстров-вирмов в эту эпоху: они не вечны, но их численность достаточна, чтобы они могли пережить, когда несколько гнезд вырывают и пускают в ход мечи и когти. Они роют огромные туннели под землей, туннели, которые часто расширяются Танцорами черной спирали, превращаясь в лабиринты. Но они также обладают инстинктом, который станет их гибелью. По какой-то загадочной причине взрослых особей этого вида в ночь новолуния тянет на поверхность, где они питаются любыми растениями и животными, которых могут найти.

Неудивительно, что гару пользуются этой привычкой. Если в окрестностях появляются признаки присутствия червя-обжоры или трех, местные оборотни воспринимают новолуние как сигнал к выходу на охоту. В результате получается то, чего можно ожидать от среднестатистической баллады об «уничтожении драконов» - черви являются безжалостными, злобными противниками, но ничто по сравнению со стаей лучших представителей Гайи. К концу эпохи Возрождения черви-обжоры сходят на нет или остаются лишь несколько выживших с сильными шрамами. Начиная с XVII века, ни один червь-обжора не попадает на глаза ни одному гару.

Тем не менее, возможно, что последние выжившие представители этой породы добрались до 20-го века, где они, в конце концов, мутировали в результате зарождения атомной эры. Было бы иронией судьбы, если бы эти последние слабые, взорванные существа превратились в чудовищных Громовиринов, способных совершить слепую, неосознанную месть целым септам Гару. Возможно, только Танцоры Черной Спиралы могут сказать наверняка.

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

Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 5, Уклонение 3, Запугивание 3, Первообытный инстинкт 4, Выживание 4

Атаки: Укус (8 кубиков), Сдавливание (7 кубиков, продолжается каждый ход, пока жертве не удастся сделать спорный бросок силы), Бросок (6 кубиков, сложность 8, делает броски атаки на все цели по длине червя).

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, Нокаут

Силы: Броня (3 кубика; изолированные слои плоти), Создание туннелей (как Дар Метиса: Рытье), Ядовитый укус (как Дар Танцоров черной спирали: Ползучий Яд).

Лидерци (Джагглинги Карналы, Вирм позывов Желания)

Эти коварные духи - проявления чистого желания, духи-искусители и демоны-любовники. Они особенно распространены в Восточной Европе, в частности в Венгрии, хотя их видели и в других местах. Методика работы лидера зависит от его прихоти, но, похоже, они предпочитают два особых занятия: использовать Касание скверны к прелюбодеям, побуждая их к все более отчаянным и решительным действиям, чтобы удовлетворить свою похоть, и появляться в материальной форме, чтобы соблазнить смертных, некоторое время питаясь от своих жертв, а затем выставляя интрижку на всеобщее обозрение. Результаты неизменно уродливы.

В Умбре Лидерци появляются в виде кружащихся струй яркого пламени с издевательскими акульми зубами в центре. Пламя их форм часто видно перед тем, как они материализуются, и сразу после того, как они исчезают, поэтому многие считают, что Лидерци - это физические монстры, которые могут превращаться в огонь и становиться невидимыми. Их материализованные формы неизменно очень привлекательны и чувственны, хотя из-за какой-то странной причуды одна нога у них всегда деформирована. Лидерц, чья деформированная ступня каким-либо образом выставлена напоказ (а ступня может принимать практически любую форму, включая медвежью лапу или гусиную ножку), обычно старается убежать - Бэйн испытывает сильный стыд за свое несовершенство и не может нормально сражаться, будучи опозоренным таким образом.

Чары: Чутье аэрта, Выстрел (Огонь), Касание скверны, Кровопийца, Материализация (Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Соблазнение 4, 7 уровней здоровья, Укус Сила+2; стоимость 15 Моши), Реформирование.

Ярость 4, Гнозис 8, Сила воли 5, Мощь 50

Захоедж, Бэйн-союзник Ангу, Вирма позывов Жестокости.

Захоедж наслаждается, наблюдая, как земные существа впадают в отчаяние от собственных проступков. Его любимый трюк - контролировать спящего смертного или Гару, а затем заставлять жертву съесть собственное потомство, прежде чем прекратить одержимость. Особенно приятно это делать с людьми, которые любят своих детей. Это злобное существо также обычно остается рядом и наблюдает за наказанием убийцы, наслаждаясь страданиями всех участников. Захоедж выглядит как безволосый гуманоид мужского пола с темной кожей, покрытой сочащимися гнойниками. Его живот вздут, а от тела воняет экскрементами и гнилой плотью.

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

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 4, Скрытность 4

Чары: Разложение, Материализация, Паралич, Одержимость

Ярость 8, Гнозис 2, Сила воли 9, Мощь 60

Нимфлакс, джагглинг Вирма Осквернителя

Нимфлакс любит грязь и болезни, и ее внешний вид отражает ее темные пристрастия. Она похожа на призрака: к ее бледному, костлявому телу прилипли клочья погребальных пелен, а свалившиеся волосы падают на землю. Ногти у нее зазубренные, длинные и покрыты грязью. Когда Нимфлакс использует свои чары Касание скверны, ей кажется, что она когтит своих жертв, хотя прикосновение скорее духовное, чем материальное. Эта ягглинг предпочитает бродить по нищим улицам городов и больших поселков, поражая тех, кто слабо сопротивляется ее чарам.

Чары: Агония, Чутье аэрта, Проявление, Касание скверны, Кровопийца.

Ярость 10, Гнозис 1, Сила воли 7, Мощь 76

Клод Буделье, фомор

Примерно в 20 милях к югу от Парижа находится небольшой городок под названием Ниенте, и в этом приятном в остальном месте живет свободный человек Клод Буделье, родич Черных спиралей и фомор. Клод не знает, как он получил свои «Дары», но он пользуется ими уже несколько лет, всегда радуясь одобрению голоса в своей голове. Фомор - городской кузнец, которого на удивление любят все его соседи. Они не понимают, что Клод несет ответственность за гибель десятков здоровых животных. Клод достаточно умен, чтобы не заразить лошадей и скот в местной деревне; вместо этого он передает свою болезнь животным путешественников, особенно крестоносцев и паломников, пока обувает их лошадей и ремонтирует седла и сбрую. Приезжие уезжают, не подозревая, что их животные могут погибнуть и оставить их на вражеской земле. Клоду около 28 лет, и в настоящее время у него нет семьи, хотя его родители из Спиралей могут это изменить.



Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Гуманитарные науки 1, Бдительность 2, Понимание зверей 3, Рукопашный бой 1, Ремесло 4, Уклонение 1, Лингвистика 1, Холодное оружие 2, Верховая езда 3, Скрытность 1, Хитрость 1, Выживание 1

Детали биографии: Союзники 2, Ресурсы 2

Силы: (Все действуют только на лошадей, скот и других тягловых животных) Вызов безумия, Грибковое прикосновение, Инфекционное прикосновение.

Ярость 0, Гнозис 0, Сила воли 5

Демоны

Никто точно не знает, что такое демоны - возможно, падшие ангелы, владыки Умбры или проклятые души. Гару знают лишь то, что эти существа ужасны и злы до невозможности, и что они готовы пойти на крайние меры, чтобы склонить смертных под свою власть. От них воняет Вирмом, но они не совсем следуют правилам, принятым у банов. Хотя их настоящие тела обитают в каком-то далеком царстве, они иногда вселяют свои духи в земных животных или людей, временно овладевая этими сосудами для различных мерзких целей. Демоны обладают широким спектром способностей, имитируемых Дарами оборотней, которые включают в себя исцеление, огромную силу, контроль над разумом и устойчивость к повреждениям. Демоны часто одиноки и могут казаться нормальными существами, по крайней мере, поначалу. Но обычно что-то выдает истинную inferнальную природу этого существа, например, светящиеся красные глаза, вилообразный хвост или отдаленный шепот криков, преследующих демона. Оборотни могут никогда не столкнуться с ними, но если вы, как рассказчик, решите включить демонов в число противников, сделайте их достаточно мерзкими и неисправимыми. Это кошмары, обретшие форму, а не надежные союзники.

Аугиски, демонский конь

Иногда Фенрир или другой хорошо путешествующий Гару рассказывает об этих темных демонических лошадях, которые преследуют на перекрестках или бродят возле солоноватых прудов и ручьев. Аугиски на первый взгляд выглядит как темная лошадь без пятен и отметин. При ближайшем рассмотрении можно увидеть его клыкастую пасть и острые как бритва копыта. Глаза Аугиски горят тусклым красным светом, а грива и хвост трепещут от жужжания мух. Несмотря на свою хитрость, это не слишком умное существо, и нападает оно с бездумной яростью. Проиграв бой, оно может попытаться убежать или, возможно, выторговать себе жизнь.



Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Понимание зверей 2, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Запугивание 3, Оккультизм 2, Скрытность 2, Выживание 2

Атака: Удар копытом - 5 кубиков, Укус - 3 кубика (оба аггравированные)

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -3, -3, -3, -5, Нокаут

Дары: Разгрызание (как Дар люпусов), Ласка бабушки (как дар дитя Геи), Игры разума (как Дар Галлиарда), Доспехи Луны (как Дар Детей Гайи), Мощь Тора (как дар Фенриров)

Ярость 5, Гнозис 2, Сила воли 6

Феи

Сияющее воинство, Тилвит Тег, Маленький народ - у фей много имен и характеров, они рассеяны по всей Европе Темных веков и даже на Ближнем Востоке. Большинство гару поддерживают с фейри по крайней мере вежливые отношения, а Фианна и некоторые другие утверждают, что состоят в родстве с этими волшебными существами. Рассказчики должны заметить, что эти существа не являются подменшами - современным переплетением душ фей и человеческой плоти. Хотя время Сокрушения и ухода фей приближается, оно не завершено в 12 веке. Персонажи игроков, ожидающие, что феи будут хитрыми и капризными, не будут разочаро-

ваны, но те, кто воображает фей слабыми и легко управляемыми, - глупцы. Простые люди того времени бояться фейри и делают все возможное, чтобы успокоить «Старый народ» - ведь феи могут быть прекрасно и ужасно жестоки к смертным, когда им это доставляет удовольствие (а это часто так и бывает).

Феи обычно делятся на несколько широких категорий; к ним относятся благородные сидхе, природные фейри, домашние феи и трикстеры. Любой Гару, знакомый со знанием о феях, знает, что существует два двора, Благой и Неблагой, и что эти два двора делят год на две части для своего руководства. Феи питаются тем, что называется гламуром - мистической энергией, которая подпитывает их магию, и они часто получают ее, участвуя в праздниках оборотней. Феи используют гламур, чтобы менять облик, создавать иллюзии и быстро перемещаться с места на место; наблюдательный Гару заметит, что при использовании магии они обычно поют песню, повторяют стишок или совершают какое-нибудь другое небольшое действие. Фейри также склонны «заимствовать» вещи у смертных и других существ, хотя редко друг у друга и никогда ничего незаменимого, например, ценный меч. Феи вполне могут быть неотъемлемой частью хроник, действие которых происходит в Британии и Ирландии; из них получаются как полезные союзники, так и проблематичные враги. (Более подробную информацию о феях можно найти в разделе **Подменши: Греза**).



Неблагой двор

Некоторые из Неблагих - просто жестокие шутники. Другие - откровенно злобны и без колебаний совершают ужасные злодеяния. Некоторые крадут детей, заменяя их бревнами и камнями, и только с мольбой возвращают малышей. Некоторые из самых темных Неблагих совершают с младенцами невыразимые ритуалы, наслаждаясь страданиями и ужасом так же, как Благие наслаждаются музыкой и танцами. Могущественный Неблагой фей, которого обделил Гару, может долго мстить, трагивая всю стаю; многие из этих фей умеют накладывать проклятия и воплощать в жизнь темные пророчества.

Цейликаны

Цейликаны - это племя кошек-оборотней, которые также имеют кровные связи с феями. Родом из Британии, Скандинавии и даже с юга Бретани, они обитают среди всех видов странников. В отличие от Фианнов, Цейликаны тяготеют к страсти и удовольствиям - но их гедонизм очень эгоистичен, и когда они выбирают для себя определенную игру, их не особенно волнует, хотят ли их товарищи участвовать в ней или нет. Они вычурно одеваются, пьют и дерутся, исповедуя романтизм, что совершенно неуместно в то время. Но их природа фей также проявляется в их угрюмости и отсутствии

осторожности. Если фея вспылит, она с такой же радостью убьет кого-нибудь, как и помирится, даже из-за крошечной мелочи или недоразумения, на виду у смертных. Цейликаны также не слишком придирчивы к компании, которую они составляют, и известны случаи, когда они заводили других в ловушки, расставленные Церковью и различными охотниками. Они размножаются с европейскими дикими кошками и часто с любыми привлекательными существами, которые попадают на глаза. Цейликаны - это магнит для неприятностей, и если кто-то из них сталкивается со стаей оборотней, то его непременно ждет какое-нибудь мучение.

У Цейликана три породы - гомид, метис, фелин - и пять форм: Хомид, Сокто (Глабро), Кринос, Чатро (Хиспо) и Фелин. У них есть Дары, Ярость, Гнозис, Честь и Сила воли, как и у Гару, но Слава и Мудрость заменены на Свирепость и Смекалку. Прийо заменяет Покровительство на варианты Дневное, Сумеречное и Ночное. (Для получения более конкретной информации см. **Бастет**). Ниже приведен шаблон типичного молодого Цейликана.

Порода: Хомид

Прийо: Сумеречное

Племя: Цейликан

Атрибуты: Сила 2 (2/3/2/1), Ловкость 4 (6/7/8/8), Выносливость 3 (4/4/4/3), Обаяние 4, Манипулирование 3 (3/3/1/1), Внешность 3 (4/1/1/3).



Способности: Бдительность 3, Понимание зверей 1, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Загадки 2, Этикет 2, Знание фейри 2, Лингвистика 2, Рукопашный бой 3, Окультизм 3, Примал-Ург 3, Скрытность 3

Детали биографии: Контакты 2, Секреты 3

Дары: Кошачьи лапы, Мудрость сатира, Улыбка сладкого охотника

Ранг: 1

Ярость 4, Гнозис 2, Сила воли 6

Маги

Как и в наши дни, оборотням трудно понять магов. Многие из них кажутся отстраненными и пренебрежительными; лишь немногие - народные целители и ведьмы, которые в какой-то мере уважают и ценят путь Гару. Как оборотни и фейри, маги имеют тайные места силы, и они, очевидно, жаждут большего. Естественно, это приводит их в контакт с оборотнями, которые возражают против жажды магов получить гнозис священных мест. Колдуны не глупы; они знают, что лучше не нападать на разъяренных оборотней лоб в лоб. Они гораздо более хитры - и опасны.

У рассказчика есть несколько вариантов при создании персонажей-магов. Во-первых, он может выбрать, чтобы эти мистические враги (или союзники) были магами хеджа; World of Darkness: Sorcerer - окончательное руководство по этому виду. Другой вариант - использовать Mage: The Ascension или Mage: The Sorcerers Crusade для создания истинных магов, тех, кто может формировать статическую реальность. В любом случае, для баланса летописи будет лучше, если маги останутся в руках Сказителя.

Другие Гару

Наконец, следует рассмотреть вражду между самими оборотнями. Чаще, чем кейликанцы, демоны и монголы, злейшими врагами гару будут их собственные сородичи. Права на территорию, оскорбление чести (реальной или воображаемой) и потребность в ресурсах заставляют оборотней часто ссориться. Самые опасные из всех антагонистов могут находиться за соседним холмом - они воют на ту же луну, что и стая персонажей игрока.

Истории для повествования

В какой-то момент источник творческих идей каждого рассказчика иссякает. Приведенные ниже сюжетные семена - это краткие сценарии, посвященные Гару Темных Веков; это не полноценные хроники сами по себе, а зародыши идей, чтобы дать волю вашему воображению. Выбирайте и комбинируйте или смешивайте и сочетайте по своему усмотрению, как всегда подстраиваясь под нужды вашей хроники и персонажей игроков.

Шаги предков

Один из действительно креативных способов связать современные хроники и хроники Темных веков - позволить персонажам игроков на несколько игр встать на место своих предков; возможно, им так понравится этот краткий экскурс в про-



шное, что они попросят вас начать хронику **Оборотни: Темные века** с нуля! Игра в предков также дает трупке шанс поменяться ролями. Может быть, тихий, созерцательный Теург вдруг должен стать Ахруном из легенды, а буйный Гальяр должен сыграть роль хладнокровного Филодокса. Посмотрите на биографию всех современных персонажей в Чистой породе; это даст вам представление о том, какие роли и статус могут быть у персонажей-предков.

Наличие отличного сюжета и интересных противников жизненно важно для того, чтобы игра за предков была приятной. Хорошим вариантом являются эпические квесты, например, поиск трех забытых сокровищ Одина; выясните, что это за сокровища и где они находятся, а затем стройте сюжет на основе этого. Затем подумайте, как современные персонажи займут место своих предков. Это миссия, предписанная Гайей, или тотем стаи? Возможно, изменение перспективы необъяснимо, оно просто происходит во время сходки, шокируя всех. Может быть, приключение - это общий сон или результат того, что вы выпили слишком много фейри-медовухи. Как бы то ни было, убедитесь, что вы знаете, что произошло, даже если персонажи этого не знают.

Если это приключение задумывалось как сюрприз, ответственность за подготовку всех персонажей лежит на Рассказчике, а затем распределение их на сессию. Если игроки в курсе, они могут помочь в создании персонажей; так будет меньше драмы, но и меньше работы для Рассказчика. Имейте под рукой некоторые ресурсы для игроков, которые

могут быть незнакомы с историей; например, если персонажи - воины Фенрира, может пригодиться книга с изображениями викингов и их артефактов. Обратите внимание на некоторые предложения из этой главы по улучшению настроения и колорита времени.

Наконец, решите, как вы собираетесь поступить со смертельными случаями. Приведет ли смерть предка к тому, что персонаж очнется в своем собственном теле? Или смерть в прошлом равна смерти в настоящем? Если вы выберете последний вариант, убедитесь, что у вас есть правдоподобная причина, почему это так. Игроки гораздо более склонны к снисходительности, если обоснование драконовских мер логично.

Сказка о Демесне

У феодала Гару серьезная проблема: по необъяснимым причинам несколько крестьян-кинфолков из его большого поместья исчезли, и их нашли растерзанными и убитыми в ближайшем лесу. Персонажам предлагается выяснить, кто или что ответственно за эти смерти. Оказывается, лорд невольно выпустил древнего и могущественного Бэйна, который охотится на смертных. Персонажи должны выследить и остановить Бэйна, пока не погибло еще больше крестьян, а затем рассказать лорду о его необдуманных действиях.

Иослы в Аркадию

Вожак септы персонажей выбрал их для почетного задания - передать приветствия и подарки стаи ко двору фейри на Белтайне. Это возможность

для веселого кроссоверного приключения; оно может быть легкомысленной забавой, в центре которой - просто приятное времяпрепровождение, или может иметь более мрачный подтекст. Возможно, лорды и леди Неблагого двора совершат немыслимое и откажутся отдать свои короны; Благой двор, несомненно, мог бы воспользоваться помощью Гару, чтобы все исправить.

Миссия милосердия

Родственница могущественного персонажа гомида или люпуса скоро должна родить ребенка или детенышей; несколько теургов предсказали, что это рождение приведет к появлению великого героя Гару. И вдруг случается несчастье: самку отравляет злой дух, возможно, посланный соперником. Вождь септы посылает героев искать лекарство у восточного целителя, такого как Надим (см. «Оборотни»). Время поджигает; персонажи должны пройти через Умбру и отважить всех врагов, которые попытаются преградить им путь, чтобы спасти будущего героя.

Деликатная дипломатия

Заключено временное перемирие с конкурирующей септой, местным вампиром или группой вампиров, или даже культом магов. По условиям соглашения, стая должна отправиться со своим непрочным «союзником» в определенное место, где союзная группа может уничтожить соперника или получить важную для обеих сторон информацию. Между двумя сторонами должно быть достаточное напряжение, хотя вампир может наслаждаться тем, что она вызывает трения среди люпинов.

Излишне говорить, что двойная подлость почти гарантирована. Будут ли персонажи сами делать грязные дела своему «гостю», или гость нанесет удар первым? В любом случае, помните, что возможность - это все: первой должна действовать та сторона, у которой больше всего оснований полагать, что это сойдет ей с рук.

Большая охота

Суровая зима и засушливое лето сильно ударили по земле, и гару и сородичам септы, будь то волк или человек, стало нечего есть. После долгих раздумий теурги обращаются к могущественному Инкарне (например, Оленю или Кабану) с просьбой помочь им и земле. Инкарна соглашается и посылает могущественного представителя своего рода на смертный план - если избранная стая Гару сумеет выследить это животное и убить его чисто и с честью, то его тело даст местным жителям достаточно пищи, чтобы прокормить их еще немного. Более того, если охота будет проходить в рамках великого ритуала, возможно, жертвоприношение благородного животного вызовет дождь и новый рост на земле, положив конец голоду.

Однако охота не должна быть легкой. Гару придется использовать все свои первобытные инстинкты, чтобы преследовать животное, огромную силу и мастерство, чтобы сбить его (сверхъестественно мощная добыча не сравнится ни с одним гару), и величайшую мудрость, чтобы убедиться, что ритуальная охота выполнена в точности. В качестве

дополнительной сложности стая Танцоров Черной Спиральи вполне может попытаться продлить голод, саботируя охоту, либо нападая на охотников, либо убивая добычу самостоятельно. Стая должна быть на высоте, так сказать; от этого зависит благополучие их семьи и рода.

Травля медведя

По счастливой случайности или благодаря уловке внешнего игрока, например, тотему, стая осознает невозможное - живет Гурахл и поблизости. Рассматриваемый медведь-оборотень может быть недавно переодетым детенышем, возвращением к древней родословной, или это может быть старший Гурахл, только что пробудившийся от многовековой спячки. Если стая уведомит септу, Гурал может быть убит сразу - и все же стая, как и другие стаи Гару, должна чувствовать лояльность к своей септе и наставникам и, возможно, почувствовать потребность в совете. Сможет ли стая в одиночку акклиматизировать Гурала к условиям Темного Средневековья и помочь ему в достижении его целей исцеления? А если Гурал - детеныш, как стая найдет подходящего наставника, чтобы научить детеныша путям своей расы?

Бог желает этого

Недалеко от местной септы возник священник, утверждающий, что видит видения, которые заставляют его поднять новый крестовый поход. Подобно Петру Отшельнику до него, он быстро побуждает множество местных жителей следовать за ним, обещая сарацинское золото, ожидающее взятия, подслащенное наградой в виде рая для тех, кто унесет его от язычников. В сопровождении своей разношерстной армии он направляется к Иерусалиму - и под протекторат септы.

Излишне говорить, что когда приходит армия, они и голодны, и задорны. Стая может столкнуться с угрозой для своих Сородичей из-за этих фанатиков; Хотя поначалу армия может выпрашивать еды, ситуация может обостриться, когда выяснится, что еды действительно не хватает. Если среди местных жителей есть меньшинства, например евреи, то чрезмерно усердные «солдаты» могут решить начать свой крестовый поход раньше (как они обычно это делают). Как септа с этим справится? Убийство армии просто привлекло бы внимание Церквы в полной мере (а также ужаснуло бы более сострадательных старейшин и духов септы); Убить священника - тоже не самое простое решение. Но какое бы решение они ни нашли, им лучше найти его поскорее ...

Черное Рождество

Территорию септы посещает либо в глухом лесу, либо в местном городе или деревне, очень беременная молодая девушка с окровавленными босыми ногами. Вскоре становится очевидно, что она прошла долгий путь - но почему в таком состоянии, и когда ей некому помочь? В зависимости от того, спрашивает ее стая или нет (и как она на них отвечает), она может дать им ответ не сразу, но они узнают правду, когда она родит. Ее ребенок - отвратительное чудовище, явно извращенец.

Если девочка умерла при родах, тогда стая могла вызвать и расспросить ее дух; если они помогли ей выжить, то она скажет правду. По ее словам, в ее деревне есть проклятие, из-за которого рожденные там младенцы становятся ужасными и уродливыми. Она надеялась, что, родив в другом месте, она освободится от проклятия.

Правда намного гнуснее проклятия. Какой-то избранный зверь Змея-осквернителя, будь то фомор или танцор Черной спирали, поселился в деревне девушки. Там он оплодотворяет многих местных женщин, соблазняя или изнасилуя, чтобы родить новую армию, избранную Змеем. Стремление стаи уничтожить этого монстра и его союзников может стать поистине ужасающей историей, особенно когда подчеркивается, что крошечная деревня не имеет никакой надежды избежать этой кошмарной судьбы в одиночку.

Знаменитые оборотни

Следующие персонажи могут занимать самые разные места в вашей хронике, от лидеров септ до противников и союзников. Эти оборотни известны и печально известны, вероятно, вызывая какие-то эмоции у других Гару, которые их знают. Как отреагирует ваша труппа? Используйте этих персонажей Рассказчиков, чтобы улучшить свой сюжет, добавить пикантности в хронику или в качестве корма для идей во время творческой засухи.

Сестра Хелены Агнес Адостопулус

В скалистых землях северного Пелопоннеса находится изолированный монастырь православной церкви. Сестры ведут скромную жизнь, ухаживая за несколькими оливковыми и фиговыми рощами.

Тем не менее, на столе всегда много мяса, обычно это сочная баранина из соседних блуждающих стад. Не все здесь так, как кажется, поскольку настоятельница, Хелена, является Теургом Черных Фурий, а другие сестры - оборотнями или родственниками, которые все дали обет безбрачия. В любой момент времени существует как минимум две пачки. Елена - настоящая монахиня; просто она больше доверяет Гайе, чем Богу. Она уже была послушницей, когда обнаружила свою природу Гару, и вместо того, чтобы оставить свой орден, она решила построить место для своего племени и Сородичей. Хотя Хелена и многие ее сестры миролюбивы, они сражаются так же яростно, как и любые оборотни, если их территория находится под угрозой. Монастырь стал известен среди меняющихся пород как убежище и убежище, особенно для женщин. Хелена приближается к своему среднему возрасту, ее темные волосы на висках становятся серебристыми. Она маленькая, компактная женщина, у которой такой же умный голос, как и когти.

Хью, граф Честер

Граф - высокий темноволосый мужчина в возрасте около 30 лет. Шрам через всю правую щеку и отсутствующая левая рука свидетельствуют о его храбрости на войне. Этот Норман Ахрун обладает властью и следит за тем, чтобы все об этом знали. Он известен своей независимостью и надежностью, а также склонностью быть абсолютно безжалостным, когда возникает угроза его владениям. Однако при всем том, что он кажется жестким в этом отношении, за его нахмуренными бровями скрывается острый ум и большая политическая хватка. Хью умеет маневрировать, заставляя людей





делать то, что он хочет, без особых затрат для себя. Помимо Честера и его окрестностей, граф владеет землями в Нормандии. Король Ричард считает его своим достоянием, идеально подходящим для стратегически важного региона Честера. Он исправно платит налоги, подавляет мятежи в своих землях и никогда не был пойман в заговоре с целью получения большей власти. Некоторые из наиболее раздробленных баронов хотели бы, чтобы он бросил вызов королю, как это сделал его дед (покойный граф Честер) во время правления короля Стефана. Если только граф не претерпит странную морскую переменную, это вряд ли произойдет.

Леди Эльзебета фон дер Нактшверт

Отец Эльсебеты был ее первым септ-лидером, и когда появилась возможность выдать ее замуж за политически хорошо расположенного, но пониженного теневого лорда Кинфолка, ее родители сделали это быстро. У ее нового мужа уже был маленький сын от предыдущего брака, тоже Кин, и, похоже, мальчик будет его единственным ребенком. Старик умер вскоре после свадьбы, оставив Элсебету богатой и влиятельной вдовой, которая якобы держала земли семьи для своего пасынка. Она сразу же сделала ряд проницательных торговых вложений, получив большую выгоду от контактов Повелителя Теней на Ближнем Востоке. Затем, когда мальчику исполнилось 10 лет, она вышла замуж и за него, решив сохранить свой статус фактического главы семьи. Ее семья, поначалу шокированная, стала восхищаться ее умом; за короткое время она также увеличила их богатство и престиж. Элсебета, филодокс, особенно умеющая манипулировать другими, постоянно ищет агентов

среди гару для выполнения торговых и шпионских миссий. В настоящее время Эльсебета находится в возрасте около десяти лет; ее светлые волосы, ярко-голубые глаза и мягкие манеры скрывают безжалостный характер.

Эйдан ФицБурк

История Эйдана странна даже для Фианны. Его мать, волчица, чья стая бродила по Буррену, сошлась с человеческим дворянином, и через некоторое время на свет появились Эйдан и его товарищи. Возможно, потому, что его мать любила проводить дни и ночи в двуногом облике, Эйдан также имеет к этому склонность. В подростковом возрасте, уже после Первого изменения, мальчик разыскал своего человеческого отца, англо-ирландца Берка. Тот не смог сделать Эйдана своим наследником, но предложил сыну место судебного исполнителя в доме. Это позволяет Эйдану много путешествовать и иметь определенный статус в мире людей. Он хорошо знаком с маршрутами путешествий по всей Ирландии и знает немало полезных знакомых фейри и оборотней, как гомидов, так и люпусов. Рагабаш - красивый волк с зелеными глазами и густой соболиной шерстью. В форме гомида он чисто выбрит и носит черные волосы до пояса.

Надим-целитель

Надим любит говорить, что наличие только одного глаза заставило его с ранних лет смотреть внутрь себя. Физик из Silent Strider, безусловно, накопил много знаний, возможно, благодаря своим обширным путешествиям по Леванту, Византии и Северной Африке. В настоящее время он живет в Испании и предлагает свои услуги в качестве це-

лителя и трубадура. Галлиардский метис мало говорит о своем происхождении, но большинство других оборотней подозревают, что он своего рода изгой из Марокко. На самом деле Надим происходит из незначительной знатной семьи в Эфиопии и сбежал вскоре после своего Первого Изменения. Он считал, что навлек позор на свою семью, и хотел избавить их от бесчестия. Кроме того, она поняла, что жить в качестве женщины-метиса будет еще беднее. Ибо правда в том, что Надим, родившаяся с именем Абия, - женщина. Сбежав из семьи, она переделалась в мальчишескую одежду и поступила в медицинскую школу в Александрии. Ее приняли, и с тех пор она странствует, предлагая свои огромные способности людям, волкам и даже христианским крестоносцам. Гальярда не требует платы, но всегда благодарна за песни, рассказы и хорошую еду.

Иларио Бланко

В начале XIII века библиотека Кордовы является одной из лучших в мире, в ней хранится более 400 000 томов. Город также отличается большой красотой и образованностью. Именно здесь нашел свой дом теург Костогрыз Иларио Бланко. То, что Кордова принадлежит мусульманам, не имеет для Иларио никакого значения; его гораздо больше интересуют книги и необычные артефакты в библиотеке, некоторые из которых привезены из земель Индии и Китая. Иларио считает своими друзьями нескольких фенриров, молчаливых страйдеров и вардеров, и помимо того, что он грамотен, он говорит на нескольких языках. Костяной грызун смотрел на карты и читал древние свитки из мест, которые настолько стары, что люди забыли об их существовании. Иларио маленький и косоглазый, обычно он ходит по городу в пыльном заплятанном плаще. Он был бы бесценным помощником для любого Гару, ищущего давно утерянные предания.

Тибальт Л'Эмил

Тибо гордится тем, что он воин, а не ученый; он не очень понимает все разговоры теургов о том, что умбральные огни уничтожают Машину и тому подобное. Однако он посвятил себя тому, чтобы помогать своим септам спасать «еретиков», преследуемых церковью за их интерес к науке и обучению. В Париже находится крупнейший средневековый университет на континенте, и именно сюда Тибо приводит большинство смертных, которым грозит отлучение, пытки и смерть. Он объездил всю Священную Римскую империю и даже итальянские города-государства. Ахрун всегда жаждет новых возможностей путешествовать и враждовать с рыцарями церкви. Тибо - гигант в любом обличье, его рост в обличье гомида составляет почти шесть футов.

Отец Рассел

Хотя он давно оставил веру в христианскую церковь, отец Рассел все еще сохраняет атрибуты странствующего монаха. Старый филодокс - умный психолог-любитель, и у него исключительно хорошо получается убеждать людей и оборотней думать самостоятельно. Известны случаи, когда он появлялся на септе и начинал критиковать их защиту Гайи и ее святынь. Часто случается, что начинается драка, и тогда оборотни понимают, что Дитя Геи может более чем позаботиться о себе. Отец Рассел хорошо знаком со многими септами и каэрнами на Британских островах, хотя большинство его странствий ограничивается Англией и южной Шотландией. На вид ему около 40 лет, он худощавого телосложения.

Ираудфанг

К северу от Дуная на западном краю Карпатских гор находится Септа Темных Вод. Пещера уединенно расположена на поляне древних елей, где холмы сходятся с лесом. Вождь септы - краснокожий Ахрун, известный как Праудфанг. Темно-серый волк находится в расцвете сил, и его сильно беспокоит наплыв путешественников с востока и запада. Многие из этих людей злобны и расточительны, они сжигают деревья и уничтожают землю. Хуже того, они часто охотятся на волков ради их шкур. Праудфанг подозревает Повелителей Теней на севере и задается вопросом, не они ли несут ответственность за все эти убийства и разрушения. Ахрун готов нанести ответный удар по вторгшимся людям или темным волкам Тени. Его сородичи тоже готовы к нападению, поэтому вероятность войны в этой части континента возрастает с каждым днем. Любой Гару, заботящийся о шатком мире между племенами, должен вмешаться в ситуацию в ближайшее время, чтобы предотвратить насилие.

Астрид Сноррисдоггтир, Сокрушающая врагов

В молодости Астрид прославилась как скальд и пивовар; фенриры приходили за много миль, чтобы послушать ее рассказы и выпить ее медовухи. Однако в один весенний день она обрела новое имя и репутацию. Большинство воинов септы отплыли на юг в поисках добычи, когда сильный ветер пригнал с Северной реки отряд вражеских норгов. Налетчики атаковали с размаху, рубя на мечах как кинозвезд, так и молодых гару. Астрид в одиночку сдерживала нападавших из пещеры, пока вороны не смогли созвать воинов септы домой. Окровавленная и покрытая шрамами, Астрид впоследствии заняла свое место хранительницы пещеры. Сейчас, в свои зрелые годы, Гальяр все еще владеет клэйвом, хотя набеговых кораблей норвежцев стало меньше. Многие фенриры по-прежнему посещают септ, чтобы услышать ее мудрость и отведать ее медовухи.





глава 5: Кровь и Ярость

Достойней смерть, чем иго самовластия.
— Эсхил, Агамемнон

Оборотни и вампиры Долгой ночи неизбежно пересекутся. В мире Темного Средневековья численность вампиров очень велика, поскольку они увеличивают свое число, не опасаясь расправы. Аналогичным образом, хотя Гару никогда не были многочисленными, они далеко не вымирающая порода, какой они являются в Конец Времен. Обе стороны склонны считать Европу «своей».

Конфликт не только неизбежен, но и является кровавой, воющей неразберихой. Идеально подходит для истории **Оборотни: Темные века**.

Конечно, привлечение вампиров в полном составе (или привлечение люпинов в вашу игру **Вампиры: Темные века**) не обязательно является искренним призывом к смешанным партиям каинитов и гару. Эти две фракции находятся в состоянии войны, и так было на протяжении многих веков. Конечно, то тут, то там заключаются временные перемирия, но кровавая вражда больше, чем у каждой из сторон. Саксы примут норманнов всем сердцем, а крестоносцы и сарацины будут называть друг друга братьями задолго до того, как между вампирами и оборотнями установится мир.

Но это не страшно - ведь тысячелетняя, пропитанная кровью, ядовитая вражда дает богатую почву для историй.

Что знают оборотни

Вампиры - ужасные существа, созданные Ткачом и Вирмом, с худшими чертами каждого из них. Они функционально бессмертны, если их не убить когтем, огнем или солнечным светом. Они - воплощение голода, и пируют как на крови, так и на невинности. То, что вампиры не могут контролировать или обладать, они злобно уничтожают, подобно собаке в яслях. Они могут управлять умами как людей, так и зверей, а их сверхъестественные способности навязывают им ужасную преданность. Многим людям, отравленным присутствием вампира, лучше умереть, потому что их души больше не принадлежат им, а свободная воля утрачена.

Мир духов не желает иметь ничего общего с вампирами, кроме выводка Бэйнов Вирма. Гелиос ненавидит их и проклял, чтобы они сгорели в его лучах или от прикосновения очищающего пламени. Они не являются созданиями этого мира - они просто находятся в нем. Они не принадлежат себе и, как дети, чувствующие ненависть родителей к себе, стремятся запятнать дела своих родителей из злобы.

Они не без пользы, и некоторые из них еще не утратили последние остатки того, что когда-то делало их людьми. Но они не могут быть искуплены. Искупление - для тех, у кого еще есть душа.

О чем не знают оборотни

Гару не знают о родословной клана - некоторые старейшины в какой-то мере осведомлены о склонности вампиров объединяться в семейные группы, но для оборотня слово «гангрел» означает «странник». Конечно, некоторые неосторожные вампиры иногда упускают из виду название клана, но для большинства Гару нет никакой реальной разницы между «проклятым Тремере» и «проклятым Росталихом». Точно так же нет реальной связи между родословной вампира и вариациями его силы - гару Иберии верят, что контроль над тенями - это сила, которой обладают многие вампиры, но не все научились этому трюку.

Точно так же оборотни ничего не знают о мифе о каинитах, а если бы знали, то высмеяли бы его. Они не знают ни о понятии «поколение» («Вампиры стареют с возрастом - как это может быть проще?»), ни о методах кровавых уз. («Они управляют сознанием своих подданных с помощью своей силы - это знает любой детеныш»).

Что знают вампиры

Среди вампирических ученых оккультного мира признано, что оборотни - это дикие звери, над которыми тяготеет проклятие Ликаона. Они жестоко сильны и яростно территориальны. Они бесконтрольно ненавидят вампиров, и нет никаких причин для того, чтобы это чувство не было ответным. Оборотни научились хитрости ходить как человек и как волк, и поэтому обладают лучшим из обоих разумов. Они знают тайные колдовские таланты и иногда могут совершать колдовство, чтобы внезапно исчезнуть или вызвать огонь. Они могут появляться из ниоткуда, возможно, потому, что являются мастерами-перевертышами, способными принимать другие формы, кроме волчьей. Они берсерки, склонные к безумию, как и любой вампир. И их вдвойне трудно убить.

Вампиры не понимают оборотней и не могут их контролировать. Человеческий и нечеловеческий ответ - это ненависть.

Чего не знают вампиры

Понятия племени, покровительства и породы незнакомы каинитам. Большинство вампиров полагают, что оборотни заражаются, а не рождаются - распространенная практика Гару нападать на выращенных людьми потомков незадолго до Первого Изменения намеренно усиливает это заблуждение. Каинит вряд ли подумает о том, что оборотни собираются в племена или кланы - это всего лишь разветвленные стаи, численность которых пополнилась за счет зараженных жертв. Редкие люди догадываются, что некоторые оборотни рождаются от волков, но склонны считать, что это проклятие касается и людей, и волков.

Секрет серебра на самом деле не так уж хорошо известен в настоящее время; только в двадцатом веке аллергия оборотней получила широкое распространение в человеческих преданиях. Те вампиры, которые обнаружили слабость (обычно это алхимически настроенные люди, которые экспериментируют с лунными связями оборотней), склонны держать это в секрете. В конце концов, слабость люпинов - это отличный козырь, который можно принести на стол переговоров - или прекрасная вещь, которую можно утаить от бедного, осажденного волками соперника. Каиниты знают, что огонь наносит оборотням раны, которые быстро не заживают, что дает им в руки обоюдоострый меч. Такое оружие часто является последним средством, поскольку оборотни гораздо менее уязвимы для пламени, чем каиниты.

[В большинстве случаев, чтобы определить слабые места люпинов, попросите бросок Интеллект + Оккультизм или Мудрость Очага, сложность 8. Один успех показывает их уязвимость к огню; два - аллергию на серебро].

За исключением редких астральных путешественников, каиниты абсолютно ничего не знают об Умбре. Их не удивит, что люпины придерживаются анимистических идеалов - это лишь докажет, что примитивные звери связаны суеверием не меньше, чем проклятием Ликаона.

Сделка с дьяволом

Иногда, однако, две породы чудовищ могут сотрудничать, пусть и на короткое время. Неизбежно необходимость заключения такого договора вызвана общим врагом - вторгшимся кланом вампиров, угрожающим обеим сторонам, шайкой колдунов - чем-то, что угрожает и Гару, и каинитам, и что слишком опасно для обеих сторон, чтобы справиться с ним в одиночку.

Кроме того, иногда заключаются договоры между людьми по другим причинам. Гару может узнать, что его любимая родственница попала в объятия, и взять на себя непосильную задачу по ее искуплению. Вампир может узнать, что его смертные потомки произвели на свет волчью породу, и почувствовать аналогичную защиту бедного проклятого ребенка. Пара ученых может обменяться теориями о невидимом мире (хотя ни один из них, опасаясь предательства, не станет рассказывать другому подробности о своих родственниках). Два



интригана могут заключить сделку, в результате которой каждый из них получит доступ к оружию, о котором его соперники ничего не знают. Существует даже возможность запретной любви (хотя это крайний пример пары, у которой нет ничего общего).

Однако все эти примеры, практически без исключения, являются перемириями между отдельными людьми. Война между оборотнями и вампирами началась еще в Первые Времена и только разгоралась из-за постоянно увеличивающейся популяции вампиров. Те, кто ищет союзников в стане врага, делают это под угрозой быть пойманными и казненными (или еще хуже - гораздо хуже) за предательство. К таким союзам обращаются только в самые отчаянные времена.

Но даже в раздираемой войной средневековой Европе безвыходная ситуация будет возникать время от времени.....

Зоны противостояния

Хотя практически любой холм или долина могут стать местом противостояния между Пиявкой и Люпином, простой факт, что ни вампиры, ни оборотни не распределены по Европе равномерно. В Шотландском нагорье, например, просто нет достаточного количества вампиров, чтобы стать зоной войны между двумя расами; любой Гангрел, скрывающийся в тени, не может позволить себе начать драку. Аналогично, Константинополь кишит потомками Кейна, и это не место для того, чтобы благонамеренный Люпин начал крестовый поход.

Но есть несколько мест, где обе стороны на протяжении веков наращивали мощь, территории, где ни оборотень, ни вампир не желают уступать. Следующие области особенно подходят для хроник, посвященных борьбе между нежитью и оборотнями; конфликты там назревали давно и вряд ли закончатся в ближайшее время.

Карпаты

Самая известная область, где оборотень и вампир вступают в конфликт, - это Трансильвания. От Праги до Черного моря, от Киева до Адриатики, на всем протяжении Карпат и Дуная - идет полночная война. Ужасные Цимисхи живут здесь столько, сколько помнит человечество, и то же самое можно сказать о Теневых владыках. Замки среди карпатских скал дают убежище ужасным Фиендам (и их ненавистным соперникам, Тремере), а густые леса по всей Восточной Европе - несомненно, территория Теневых владыкавая история - это история жестоких войн, случайных напряженных перемирий и редких дьявольских договоров.

По сути, битва между вампирами и оборотнями здесь - это борьба за контроль над разрозненным, напуганным человеческим населением; Лорды хотят сохранить контроль над податливым племенным скотом, а Цимисце желают содержать достаточное количество стад, чтобы удовлетворить любой свой голод. И Владыки, и изверги также видят друг в друге сильных противников и не желают мириться с присутствием соперников, которых невозможно контролировать. Но на самом деле, продолжающаяся война имеет столько же отношения к территориальной гордости, сколько и ко



всему остальному. Обе стороны всегда были здесь. Ни одна из сторон не признает притязаний другой на эти земли. И так продолжается, и будет продолжаться до самого Апокалипсиса.

Однако Карпатские горы примечательны еще и тем, что это одно из мест, где враги заключают пакты чуть более охотно, чем в других местах. Повелители Теней - прагматичный, интригующий род; если и есть грех в заключении временного союза против третьего врага, то это маленький грех, не имеющий большого значения в общей схеме вещей. Эти перемирия обычно направлены против других вампирических семей, таких как Тремере или Гангрел (хотя Лорды иногда временно заключают союз с Гангрелом и против Цимисце; племя никогда не отказывалось играть на стороне одного против другого). Такие союзы часто бывают ужасно эффективными, но поскольку обе стороны знают, что другая обязательно попытается предать, как только поставленная задача будет выполнена, они не так уж часто встречаются.

В этом регионе кипит потенциальный конфликт. Цимисхи собирают свои стаи охотящихся на люпинов ревенантов в лесах, а Гару используют огонь, когти и магию духа, чтобы сразить порожденных вампирами монстров земли. Духи бури и ночного неба сотрясают небеса, требуя жестоких испытаний от своих сторонников. Серебряные клыки и Фенриры витают на границах, ожидая последнего доказательства того, что Теневые владыки непригодны для владения своими землями. Тремере, Цимисце и Гангрел продолжают свой трехсторонний кровавый паван. Танцоры Черной Спиральи тихо

скользят по земляным туннелям, влекомые запахом разврата и отчаяния. И под всем этим скрывается угроза ужасного Купалы, который, как говорят, является одним из величайших демонов, когда-либо рожденных из чресл Вирма.

Если в Карпатах и есть что-то определенное, так это то, что ни один из отпрысков оборотней или вампиров не растолстеет от безделья.

[Карпаты подробно описаны в различных дополнениях к **Вампиры: Темные века**. Из них **Трансильвания в Ночи**, вероятно, наиболее полезна для игр **Оборотни: Темные века**, хотя серия **Хроники Трансильвании** может предложить интересные идеи - или даже (при достаточно большой работе) полную хронику с совершенно другой точки зрения!]

Скандинавия

Времена викингов и их набегов на остальную Европу прошли. Имена Вотана и Тора вышли из употребления, и вместо них в залах Скандинавии звучат пения в честь Христа-бога. Как бы то ни было, на Севере все еще есть существа, которые с любовью вспоминают кровавые времена. С одной стороны стоят Фенрир, великие волки Фенрира, с другой - Эйхерьяр, мертвые, которые сражаются снова. Ни те, ни другие не терпят слабости скандинавского народа и его нового бога. Ни один из них не терпит другого.

Скандинавия примечательна тем, что это одна из немногих областей Европы, где численность вампиров чрезмерно велика даже без крупных городов, которые могли бы ее поддерживать. Среди

вампинов Северных земель много варгров - Гангрелов и прочих, привыкших к постному питанию кровью животных и любыми глупыми деревенскими жителями, которых они могут подчинить себе. Некоторые даже управляют старыми кораблями и возвращаются к прежним временам, совершая набеги на другие поселения - правда, на этот раз трофеи в виде золота и грабежей достаются их вассальным командам, в то время как они выбирают куда более ценные трофеи в виде крови.

Фенриры и эйнхерии ненавидят друг друга со страстью. Каждый из них видит в другом насмешку над норвежской честью; каждый считает другого хищным зверем, не более человеком, чем дикий кабан. Фенрир хорошо знают, как кощунственно вампиры пересказывают старые легенды; любой вампир, осмелившийся сказать об Одине как об отце расы вампинов, скорее всего, получит свой лживый язык, вырванный из черепа. Аналогично, эйнхерии считают Гару детьми Фенрира-Волка, внуками Локи и врагами Рагнарока. Обе группы разделяют схожую веру, и эта вера настраивает их друг против друга. (И, конечно, есть еще норвежские сету, которые считают себя детьми Йормунганда. Вирм под любым другим именем...)

[В дополнении **Морские волки** содержится много информации о норвежских вампирах, а также множество подробностей о жизни Скандинавии во времена викингов. Рассказчики, заинтересованные в хронике X века с участием Фенрира, должны обязательно ознакомиться с ним.]

Иберия

Борьба за Пиренейский полуостров втянула в эту неразбериху и каинитов, и гару. Пока Церковь проводит Реконквисту, чтобы отвоевать южную Иберию у королевств Тайфа, Теневые владыки видят возможность расширить свою территорию - как и столь же тенебразные Ласомбра, и их современники Тореадоры. Точно так же у враждующих королевств Тайфа есть свои защитники, которые не хотели бы, чтобы такая цивилизация была раздавлена под пятой европейского невежества. Ассамиты стоят на первом месте среди каинитов - защитников Тайфы, но на их стороне также много Бруха. Дети Гайи и Стражи Людей, со своей стороны, также делают все возможное, чтобы помешать северным армиям, а иногда им помогают Безмолвные странники.

Во многих отношениях борьба за Иберию - это просто смесь тех же мотивов, которые движут другими конфликтами между вампирами и оборотнями по всей Европе. Это и вопрос территориальности, и использование человеческой войны как предлога для захвата новых территорий. Есть вопросы человеческой культуры и того, как сверхъестественные существа будут сражаться за идеалы, которыми они больше всего восхищаются - или считают наиболее удобными. Есть проблема церкви и ее угнетения кинов большинства племен (хотя, признаться, это несколько иная форма). В Иберии, однако, все эти проблемы сразу выходят на первый план. Не менее двух враждующих фронтов вампинов, враждующих в одних и тех же кругах и работающих на одни и те же цели.

Неудивительно, что в Иберии пути гару и ка-

инитов пересекаются чаще, чем в других местах. Здесь власть принадлежит Гару, которые готовы ходить по человеческим городам. Оборотням интереснее посмотреть, какая из человеческих культур окажется победителем, чем следить за тем, чтобы никто из людей не переступил границы дозволенного. Конечно, это не значит, что у каждого ласомбра есть контакт с Повелителем Теней или что каждый ассамит знает, где найти Silent Strider - но если вам интересна история с большим количеством интриг и колорита, поместить ее на тройной фон христианской Испании, исламских королевств Тайфа и иберийских диких земель будет отличным выбором.

Пересечение

В мире Темного Средневековья повсюду вампиры. Вы прекрасно понимаете, что вам нужно подчеркнуть, что города находятся под властью нежити, но великие леса - это, несомненно, территория оборотней. Вы отмечаете, что большинство дополнений по Темному Средневековью просто не отходят от темы вампинов. Поэтому вы решаете извлечь из этого максимальную пользу и провести игру с высокой частотой пересечений. Может быть, вы решите, что позволить игроку отыгрывать оборотня в игре «Вампиры: Темные века» или вампира в «Оборотне: Темные века». А может быть, вы даже решите, что смешанная группа - это то, что нужно для уставших игроков.

Сложно. Но возможно.

Вызывание настроения

Пересадка вампинов в игру «Оборотень», будь то в качестве приглашенных звезд или антагонистов, добавляет нотку холодной, убийственной интриги. В большинстве случаев темп игры действительно немного замедляется. Дикий, стремительный ход обычной хроники **Оборотней** принимает новый оборот, когда оборотням приходится замедляться и иметь дело с совершенно другим противником. Вампиры холодны и расчетливы и добиваются наилучших результатов, когда терпеливы. Вызвать это чувство, тщательное, осторожное подкрадывание, определенно важно для того, чтобы игроки почувствовали, что Пиявки приложили руку к происходящему. Вампиры должны медленно потягиваться и разворачиваться там, где оборотни воют и прыгают; вампиры ступают осторожно и медленно, пересекая комнату, как в медленном танце, а Гару бросаются из одного дверного проема в другой.

Для сравнения, если добавить оборотней в хронику **Вампиры: Темные века** значительно ускорит события. Конечно, каиниты имеют дело с существами, которые хотят добиться чего-то в течение своей жизни, и которые отказываются сидеть на корточках, чтобы дать своим планам осуществиться. Оборотни подобны лесному пожару, молнии, сбежавшей повозке - они могут скрываться на заднем плане, медленно выслеживая свою добычу в течение некоторого времени, но когда они появляются, они должны взорваться на сцене. Враги оборотней (часто персонажи игроков) оказываются в обороне, спешно пытаясь сравниться с люпинами в электрической жестокости.

Духовно опустошенный

Имейте в виду, что даже если вампир с большой симпатией отнесется к вампирам Гару, он никогда не сможет стать их товарищем по стае - тотемии стаи, как и любые другие духи, кроме Бэйнов, не имеют дела с живыми мертвецами.

Этот маленький факт создаст множество проблем для вампиров, которые попытаются завязать с ними дружбу. Хранитель пещеры не позволит вампиру войти в пещеру; союзники Пиявки из рода Гару не смогут защитить его в Умбру; и забудьте о ритуалах вызова дружественных духов, когда рядом с вами стоит мертвец.

Что ж, невзгоды закаляют характер....

Смешивать и сочетать - вот в чем сложность. Если вы заинтересованы в том, чтобы уделить равное внимание обеим сторонам, то контраст становится правилом дня, а не редким и мощным инструментом. Возможно, привлечение внимания к циклам ночи и дня может послужить инструментом для переключения внимания с оборотней на вампиров в нужный момент. Могут сработать и другие инструменты повествования - например, противопоставление воспоминаний вампира о древности и прошлой жизни оборотня - но во всех случаях помните, что вы стремитесь к балансу. Пусть обе стороны вносят одинаковый вклад в настроение и развитие сюжета.

Идеи историй

Оборотни против вампиров

Следующие примеры сюжетных крючков призваны представить несколько идей для конфликта между двумя группами. Каждый из них может быть разыгран как с точки зрения вампиров, так и с точки зрения оборотней; достаточно легко изменить детали, чтобы любая из сторон выглядела действительно обиженной стороной или той, на чьей стороне вес правосудия. (Если вас вообще волнуют такие вещи, то есть; и оборотни, и вампиры хорошо известны тем, что придерживаются своих собственных стандартов, а не чьих-либо еще).

- **Кровь моей крови:** Ничто так не бесит оборотней, как посягательство на их драгоценных сородичей. А родственники люпинов - очень заманчивая мишень: их часто лучше кормят, у них лучше здоровье и острее ум, чем у их современников-люпинов. Возможно, вампиру приглянется любимица септы (возможно, даже та, которая должна выйти замуж за многообещающего детеныша Гару, когда оба достигнут совершеннолетия). Оборотни будут жаждать мести и делать все возможное, чтобы отомстить, спасти или (если потребуется) уничтожить своих сородичей. А со стороны вампира - что, если жертва, о которой идет речь, будет искренне счастлива по другую сторону конфликта?

- **Паломничество:** Одной из немногих вещей, которые заставляли средневековых людей покидать свои дома, было паломничество. Они отправлялись в путь по незнакомой территории, прося

прибежища по пути, и все это во имя веры. Вампир или два вампира с остатками человеческой веры тоже могут так поступать (особенно те, кто идет по Небесной дороге), намереваясь найти особое священное место в дикой природе и воздать ему почести. Хотя гару делают это реже, возможно, они ищут благословения у какого-то конкретного источника, расположенного на некотором расстоянии - возможно, у источника исцеления или плодородия. И конечно, путешествие паломников приводит их на территорию того, кто не хочет их там видеть. Преимущество этой истории в том, что паломники понятия не имеют, чего ожидать от местных жителей (или наоборот, если вы хотите, чтобы персонажи были теми, на чью территорию вторглись путешественники). Стая, привыкшая иметь дело с плотскими местными жителями, может быть в ужасе и недоумении от теневигов на новой территории; точно так же, как вампиры, подготовившиеся к штормовым шаманам Люпина, как у себя дома, могут быть готовы к оборотням, призывающим в союзники самих фейри?

- **Предательство:** Кто-то перебежал на другую сторону. Скорее всего, это был обиженный кин или упырь, сорвавшийся с поводка, но кто-то знает о своем начальстве чуть больше, чем следовало бы. Конечно, ее информация неполна и неконкретна, но даже указания на местную пещеру или убежище достаточно смертельно опасны. Игроки должны выследить предательницу, пробраться на вражескую территорию, чтобы выманить ее от новообретенных союзников и не попасться самим - ведь враг наверняка достаточно силен, чтобы уничтожить одиночную стаю или группу на незнакомой территории. И хотя она, несомненно, должна быть наказана, этот эпизод, безусловно, наложит отпечаток на отношения героев с их сторонниками и родственниками - или, по крайней мере, должен наложить.

- **Кровная вражда:** Люди носят в себе обиды - это в их природе. Не в меньшей степени это относится и к обитателям Долгой ночи. Кровная вражда скандинавов эпохи викингов стала темой многих саг; если провести некоторое время с книгой по истории любой страны, можно найти истории о вражде, которая пережила тех, кто ее начал. Наставник одного или нескольких героев вел именно такую вражду - и теперь считает нужным послать своих детей или протеже на битву за него. Теперь персонажам предстоит проверить всю глубину своей преданности - могут ли они пойти и убить всех членов семьи врага, вплоть до последнего слуги? Честь требует не меньшего, но, конечно же, такой поступок порочен для души. А когда выяснится, что враг - один из них, персонажи могут пожалеть о своей верности раньше, чем все закончится.

Временные союзники

Истории с заключением договора между Пиявкой и Люпином требуют немного больше рационализации. Тем не менее, после создания хроники их может быть даже легче придумать; в конце концов, причины, побудившие к союзу в первую очередь, вероятно, позволяют использовать несколько сюжетных крючков. В конце концов, если Тремере и Повелители Теней объединяются для войны про-

тив группы Цимисцей, первое, чего будут ожидать игроки, это история, которая настраивает их против извергов. Тем не менее, ниже перечислены несколько возможных зачатков, которые могут послужить началом многих хроник.

• **Великая охота:** Эта история может послужить «ледоколом», чтобы доказать персонажам, что сотрудничество возможно. Как таковая, эта история является классической. Персонажи попадают в плен к задумчивому военачальнику фиендов, который стал самым изнуренным и нуждается в спорте - другими словами, в персонажах. Воевода приводит персонажей к своему двору, где каждого вампира приковывают к люпину адски крепкими цепями (если число персонажей неравное, добавьте персонажей Рассказчика по мере необходимости). Персонажи слышат, как различные придворные судачат и делают ставки на то, какая пара продержится дольше всех или какая пара убьет друг друга первой. Разумеется, персонажей отпускают в дикую природу, а затем их выслеживает воевода и его чудовищный охотничий отряд. Чтобы выжить, гару, вероятно, придется научить своих вампиров-«собратьев» тактике поведения в стае; взамен дар крови может достаточно укрепить вампиров, чтобы помочь им выжить. Только работая вместе, у них есть шанс выжить. Признаться, это не самый оригинальный сюжетный крючок, но он может быть хорош для начинающих ролевиков, и он определенно начинает хронику с напряженной ноты. Здесь также присутствует постоянный

антагонист, воевода... Ослабленная группа добычи может прогнать его, но потребуется время и более тесное сотрудничество, чтобы уничтожить этого могущественного военачальника.....

• **Видения Тьмы:** Банов привлекают вампиры. Они порхают вокруг самой чудовищной из нежити, питаясь страданиями и ужасом, которые порождают эти чудовища. Вампиры, которые в той или иной степени сохранили совесть, больше всего досаждают духам Вирм. Баны могут пытаться посещать таких существ соблазнительными видениями и ужасными предложениями, побуждая каинитов поддаться греху. Куда может обратиться вампир? Уж точно не в Церковь! Тем временем местные теурги заметили рост активности Бейнов и отправляют молодых людей преследовать Вирм-духов. И все же, когда выясняется, что Баны отчаянно умоляют вампиров, а не пируют на их деяниях, это может заставить Гару задуматься. В конце концов, зачем Бэйнам вообще нужно поощрять вампиров? И почему эти вампиры сопротивляются?

• **Инфернализм:** У поклоняющихся дьяволу баали много врагов, и на то есть веские причины. Ни одна здравомыслящая каинитка не позволит такому человеку беспрепятственно проникнуть на ее территорию, а гару чувствуют запах вампиров-инферналов за много лиг. Если такой старший баали прибудет, чтобы присвоить территорию себе - жаждущий мистической силы местного каэрна и крови всех вампиров, которых он сможет найти, - у игроков возникнет проблема. Но вместо того, что-



бы дьяволорожденный просто прибыл, объявил о своих намерениях и ждал, пока его прикончат персонажи, все должно быть гораздо тоньше. Скорее всего, оборотни узнают лишь половину картины из своих гаданий на духах, а вампиры - другую половину из своих сетей влияния. И чтобы собрать головоломку воедино, раскрыть личность своего врага и собрать достаточно сил, чтобы отправить старейшину в Окончательную смерть, они должны работать вместе.

• **Deus Vult:** Хотя Инквизиция еще не родилась, Церковь все еще может сплотить своих последователей против любых предполагаемых врагов. Один харизматичный местный священник может превратить обычный спокойный и угрюмый город в кроважадную толпу. С этими крестьянскими армиями не обязательно бороться с помощью клыков и когтей. Что, если толпа подвергает опасности как родственников Гару, так и вампиров? Что, если бунтовщик знает одного или трех персонажей такими, какие они есть, - он просто удачлив и проницателен или является пешкой чего-то большего? А чтобы придать игре поистине эпический поворот, всегда можно поставить игроков на пути одного из крестовых походов, когда голодная, ксенофобская армия прибывает, чтобы сжечь их территорию. Сотрудничество может оказаться единственным вариантом выживания.

Руководство по кроссоверу

Запас крови

Считается, что у оборотней запас крови составляет 20 или около того (25 в Криносе). Это говорит не о большем объеме жидкости, а о чрезвычайной силе крови Гару. Вампиры, которые питаются из этого источника дикости, чрезвычайно восприимчивы к безумию (как подробно описано в книге «Вампир: Темные века», стр. 247).

Ярость и гнозис

Во многих случаях, когда делаются броски Ярость против Ярости или Гнозис против Гнозиса, тому, у кого нет Ярости или Гнозиса, не повезло. Однако если рассказчик считает, что каинит должен обладать некоторой устойчивостью к силе, для сопротивления которой требуется бросок Ярости или Гнозиса, он может заменить Мужество на Ярость или Самоконтроль/Инстинкт на Гнозис. Однако имейте в виду, что это работает не во всех случаях - некоторые вещи можно сделать только с помощью Гнозиса (например, настроить фетиш на себя).

Фетиши

Вампиры не могут использовать фетиши, за исключением редкого фетиша Вапе, который был создан для смертных. Конечно, вампир все еще может взять в руки клайв или кинжал Клыка и ударить им Гару - но в руках того, кто не обладает живым духом и соответствующим гнозисом, клайв будет просто большим серебряным ножом, а кинжал Клыка - не слишком эффективным костяным ножом. Ни один из них не нанесет серьезного урона сам по себе.

Заметка

Сейчас некоторые из вас могут подумать: «Ага! Долгожданные официальные правила о том, как совместить Оборотней и Вампиров!»

Ну... вроде того.

Видите ли, Оборотни делают много предположений о вселенских истинах. Они написаны с точки зрения того, что существует мир духов, что существует мировая душа в стиле Гайи, что оборотни были созданы, а не эволюционировали - список можно продолжать и продолжать. Вампиры написаны без учета этих принципов. Поэтому, когда возникает конфликт между одной игровой системой и другой, в конечном счете, это книга по Оборотням - поэтому мы исходим из того, что сторона Оборотней является правильной, к черту золотую середину.

Нижеследующее - это просто рекомендации, не более того. Они могут не подойти для игр на вампирскую тематику. Вам предлагается использовать их по своему усмотрению, но не чувствовать себя скованными ими.

Добродетели

Игры про вампиров в значительной степени полагаются на систему правил добродетелей, чтобы подчеркнуть акцент игры на внутренней борьбе. Оборотень сосредоточен на внешней борьбе, как политической, так и насильственной (хотя внутренняя борьба вряд ли чужда существам с двойной природой, таким как Гару); кроме того, оборотни просто не подвержены такому большому риску вырождения. Там, где вампир ощущает пустую, голодную пустоту, где когда-то был его живой дух, гару чувствует прилив жизни, вдвое более мощный, чем у любого человека. В результате можно предположить, что им легче делать «броски добродетели», чем нежити. Когда правило **Вампир: Темные века** правило требует броска Добродетель, вы обычно можете заменить Силу воли или Ярость на Храбрость, Силу воли, Гнозис или Первобытный инстинкт на Самоконтроль/Инстинкт, а Гнозис на Совесть/Убеждение.

Сопротивление поцелую

Большинство существ бессильны против удовольствия, даруемого Поцелуем. Вампирам очень выгодно, чтобы их жертва спокойно стояла, пока из нее вытекает кровь, как доярка из призовой коровы. Однако парализующему эффекту Поцелуя можно противостоять. Жертва может сделать бросок силы воли, сложность 8, чтобы действовать, будучи пьяной от; рассказчики могут выбрать, чтобы Гару вместо этого бросал ярость.

Более распространенная форма сопротивления Поцелую довольно проста и обычно гораздо более эффективна: Путешествуйте со своей стаей. Пиявке трудно обездвигать вас Поцелуем, пока ваши товарищи по стае вытаскивают атрофированные внутренности из его туловища.

Дисциплины и люпины

Дисциплины из **Вампиры: Темные века** были написаны для использования против вампиров, смертных или люпинов, а не Гару. (Да, есть разница.) Таким образом, есть несколько расплывчатых областей, в которых правила противоречат друг другу. Эти руководящие принципы (и мы подчеркиваем это - руководящие принципы, а не священное писание) предназначены для устранения потенциальных проблемных точек и способов их решения, оставаясь верными духу Оборотня.

Нет никаких руководящих принципов для Дисциплин шестой точки или выше - нехватка такой силы и их склонность быть уникальной для данного Каинита делают невозможным рассмотрение каждой ситуации на этих страницах. Рассказчики должны руководствоваться здравым смыслом.

Абондве

У оборотней есть свой Зверь, хотя он чуждый, раскаленный добела даже для чувств вампира. Таким образом, они уязвимы для определенных видов использования этой Дисциплины.

Поскольку у Гару нет добродетели Храбрости, они могут противостоять силе *Свиста зверю*, бросая Ярость.

Занимая шкуру может позволить Лайбону принять форму Люпина, но здесь есть свои трудности. Мертвые Гару возвращаются к своей породе после смерти. Таким образом, Лайбон мог принимать только волчью или человеческую форму, если только ему не повезло убить одного из трижды редких метисов - или было достаточно сильным, чтобы содрать кожу с Гару заживо, удерживая его в Криносе.

Анимализм

Оборотни - не животные, как бы каиниты ни думали иначе. В результате Анимализм мало влияет на Гару. Исключением является *Шепоты зверя* - вампир с этой силой может общаться с оборотнем в форме Люпус, поскольку он фактически «говорит на волчьем языке», как это делает Гару. Однако такие способности, как *Зов Ноя*, *Усмирение зверя* и *Оседлать дикий разум* (*Слияние духа*), бесполезны против сверхъестественных волков, таких как Гару, точно так же, как они были бы против превращенных вампиров или ведьм-оборотней.

Ирорицание

Прорицание не является автоматическим счетчиком Даров скрытности, так же как Дары восприятия не противодействуют автоматически Затемнению. Вампир обычно имеет такой же шанс пробить завесу иллюзии Дара, как и другое сверхъестественное существо. Помимо этого предостережения, большинство способностей Прорицания просты и требуют небольшой настройки для работы в играх-оборотнях.

Тем не менее, *Прогулка души* (*Духовная проекция*) представляет собой особую проблему, особенно для Рассказчиков, которые считают, что мертвым существам нет дела в Пенумбре. Предположим, что анима вампира путешествует через отражение материального мира в Темной Умбре, а не через Пенумбру. Это увеличивает вероятность того, что вампир встретит призраков, но менее ве-



роятно, что его пути пересекутся с оборотнем или духом. Если вы утверждаете, что анима входит непосредственно в Пенумбру, имейте в виду, что она кажется бесцветной и эфемерной, выделяясь как мертвое существо в живой Умбре. Оборотни могут сражаться с анимой в Пенумбре, как если бы они были вампиром, о котором идет речь, хотя и с заменой физических атрибутов ментальными, как описано. Некоторые Дисциплины, вероятно, будут плохо работать или вообще не работать в духовном мире, хотя Рассказчику решать, какие из них (изменчивость может быть одним из примеров) жизнеспособны только в мире плоти.

Стремительность

К счастью, Сметрительность довольно проста. При добавлении его в игру **Оборотни: Темные века** никаких изменений не требуется.

Химерия

Излишне говорить, что иллюзии Равноса не так полезны против волчьих чувств Гару. Однако в сочетании с Обостренными чувствами эту силу можно использовать для создания тонкостей, способных обмануть люпусов. По сути, если вампир знает, как доспех пахнет для человеческого носа, он не может создать рыцаря в доспехах, который обманет Люпина в форме Люпус, но если он сможет воспринимать мир острыми чувствами зверя, он может создать иллюзии, чтобы обмануть зверей. Помимо этого соображения, Химерия работает против оборотней во многом так же, как и против всех остальных.

Демонизм

Сила Баали, порожденная адом, ужасно воняет Вирмом. Любое использование Демонизма значительно упрощает обнаружение Баали с помощью Чутья Вирма в течение нескольких часов после этого. Но прямое воздействие на Гару довольно простое (хотя они могут оставить на своей жертве стойкий след скверны Вирма - Гару, который наносит удар первым, а потом раскаивается, может не заметить, что зараза на их собратьях не внутренняя, а мимолетная. и вызвано близостью, а не фактической порчей).

Сложность использования *Ощущения греха* против Гару - это Гнозис + 2 цели. *Страх перед глубокой бездной* может вызвать Лисье бешенство у жертв Гару; Гару сопротивляется с Силой воли +2 (максимум 10). *Огни преисподней*, конечно, наносит аггравированный урон, но оборотень может поглотить его. И когда его касается *Психоматия*, оборотень делает проверку бешенства, как если бы луна была полной.

Наконец, сила *Проклятия* слишком сильна, чтобы ее можно было снять с помощью Обряда очищения; как правило, теург должен найти Инкарну, чтобы снять проклятие, и такие могущественные духи никогда не делают таких услуг, не требуя платы в ответ.

Темная тауматургия

Эта сила портит. Каиниты, владеющие Темной Тауматургией, не могут скрыть свою скверну Вирма от сверхъестественных чувств Гару. Сложность

обнаружения дьявольского тауматурга уменьшается на единицу. Если рассказчик предпочитает использовать Бэйнов вместо более традиционных демонов, то можно предположить, что эта Дисциплина позволяет призывать Бэйнов, принуждать их и защищать себя.

Рего Веналис: Не обладая показателем Пути, Гару бросают Гнозис, чтобы противостоять эффектам этого пути.

Рего Долор: использование этого пути против оборотней - дело опасное. Сверхъестественные боли или пытки почти наверняка приведут Гару в бешенство, и вполне могут позволить ему восстановить потраченную Ярость с большой скоростью. Обряд очищения может изгнать паразитов, которых посеял Семя порчи. Оборотни могут, как обычно, поглощать урон, наносимый Вечным мучением.

Рего Манес: Из всех обитателей Средней Умбры только Бэйны отвечают на зов вампира. Старая версия этого пути не может вызывать духов, верных Гайе, хотя падшие версии запрошенных духов природы вполне могут ответить.

Ритуалы: Нет нужды говорить, что Гару с Даром Обостренные чувства могут легко найти кости, необходимые для *Кровавых костей* - при умном отслеживании, Гару в форме Люпуса без Дара могут даже обнаружить спрятанные кости. Оборотней нелегко усыпить, и они могут сделать бросок на Ярость (сложность 8), чтобы сбросить эффекты *Руки Славы*.

Деймос

Различные эффекты Ихора могут быть отменены регенеративными способностями Гару; чтобы отменить эффект одного из гуморов (кроме Билиуса, который может быть регенерирован как обычный урон), Гару требуется всего три хода быстрого исцеления.

Сила *Черного дыхания* вызывает Харано у Гару, которым не повезло попасть под его дыхание. Хотя этот недуг не так силен, как желание полной смерти (хотя в любом случае может закончиться именно так), количество кубиков жертвы уменьшается вдвое, пока она не излечится от тоски. (Это может оказаться непросто - Харано относительно неизвестная вещь в Темные века, когда Апокалипсис не так заметен. Немногие Гару знают секреты лечения Харано; только старейшины, вероятно, вообще узнают его).

Иомешательство

Силы этой Дисциплины действуют на Гару так же, как и на других вампиров или смертных. Страсть инкуба использует Гнозис цели Гару как число цели, а сложность *Преследования* и *Замешательства* равна Восприятие + Первобытный инстинкт Гару.

Дар Серебряных клыков: Божественная воля эффективна против одержимости, как и против других психических дисциплин; все эффекты, использующие эти способности против защищенного Клыка, имеют сложность 10.

Доминирование

У Доминирования нет особой слабости против Гару в целом; оно может быть использовано для

командования любым оборотнем, встретившимся с вампиром взглядом. Однако оборотни могут тратить Силу воли на сопротивление Доминированию, как и вампиры; по одному очку за успех, полученный при броске Доминированию. Дар Серебряных клыков: Божественная воля также эффективен против Доминирования; все эффекты Доминирования Гару, защищенного таким щитом, имеют сложность 10.

Сила *Носитель* не так эффективна против оборотней, хотя она сильнее, чем против других вампиров. Рассматривайте борьбу как встречный бросок; если жертва-оборотень получает пять успехов, он разрушает силу *Носителя* и не может быть подвергнут этой силе снова до конца истории. Кроме того, имейте в виду, что вампир, контролирующий тело оборотня, не может использовать ни одну из способностей Гару, основанных на Ярости, Гнозисе или мире духов - вампир не может использовать ни один из Даров носителя, пересекать Барьер, менять форму или что-то в этом роде.

Стойкость

Без этой Дисциплины каинит не может выдержать урон от когтей и зубов оборотня. По усмотрению Рассказчика, она также может быть использована для поглощения других специфических для оборотней источников агgravированного урона (например, урона от клайвов или огня).

Малефиция

Эта Дисциплина действует на Гару точно так же, как и на смертных; однако большинство проклятий можно снять с помощью особенно успешного Обряда очищения.

Мортис

Власть Каппадокийцев над смертью действительно сильна, но не всегда непобедима против сверхъестественно жизнестойких Гару. *Увядание* действует на Гару так же, как и на обычных смертных, хотя они не подвержены сердечной недостаточности, находясь под действием этой силы. Однако *Черная смерть* не так эффективна; мощная сопротивляемость Гару к болезням позволяет им не поддаваться смертельному воздействию Дисциплины. Хотя Гару сильно болеют, пока их организм не оправится от чумы (-2 ко всем броскам кубиков, пока не будет восстановлено семь уровней здоровья), болезнь не может убить представителя перевертышей.

Затемнение

Хотя у оборотней нет доступа к Прорицанию, у них все же есть некоторый шанс проникнуть сквозь слой Затемнения — как сторожевая собака может почувствовать некое неестественное, невидимое присутствие, так и животные чувства Гару дают некоторое предупреждение. Обостренные чувства, Чутье Вирма и подобные сенсорные Дары имеют шанс обнаружить, что с областью что-то не так. Однако их нельзя использовать в качестве сверхъестественного радара — они не обнаруживают каинита напрямую и даже не сообщают, где он может находиться в той или иной комнате. Оборотень просто знает, что что-то не так; он не может сказать, что это или где это, только что что-то не так.

Однако силы Затемнения не достигают Пенумбры. Гару в духовном мире, который заглядывает в физический мир, видит Каинита таким, какой он есть, а не таким, каким он хочет казаться. (Рассказчики, обратите внимание: теперь, когда мы это сказали, ваши пронирыливые маленькие игроки начнут выполнять рутинное сканирование Пенумбры, независимо от того, есть у них для этого какие-либо основания или нет. Высекайте их самым безжалостным образом, если они используют это несвойственное характеру знание несправедливо. Мы поощряем это.)

Дар Серебряных клыков Божественная воля влияет на попытки Затемнения, так как труднее послать иллюзии в защищенный разум. Попытки Затемнения против Гару, защищенного таким образом, выполняются на уровне сложности 10.

Власть над тенью

Гару признают эту силу не чем иным, как колдовством субстанции Бездны, темного царства тьмы и пустоты. Гару получает -1 к сложности Бешенства, когда поблизости активны способности Власти над Тенью. Жуткая чернота заставляет их души нервничать.

Игра теней работает как обычно, хотя эффекты исчезают под светом Солнечного кристалла или Дара Детей Гайи: Сияние Солнца. Точно так же Ноктюрн не может погасить Сияние Солнца, хотя он может временно заглушить свет Солнечного кристалла. Контакт с *Ночными тенями* или *Формой мрака* требует немедленной проверки на бешенство.

Огам

Господство Лианнанов над духами не так дружелюбно по отношению к Матери-Земле, как они могли бы утверждать. Только одна порода духов откликнется на зов нежити — Бейны. Силы Огама, призывающие духов для усиления эффектов Дисциплины, будут призывать только злых духов Вирма, хотя Лианнан не знает об этом различии.

Излишне говорить, что эта сила раздувает пламя ненависти Гару, как кузнечные мехи. Когда лианнанцы, наконец, истреблены до последнего вампира, это, без сомнения, отчасти произошло благодаря помощи Фианны.

Могущество

Эта сила говорит сама за себя, когда имеешь дело с оборотнями. Гару должны рискнуть против сверхъестественно сильных, как и все остальные.

Присутствие

Силы Присутствия могут расшевелить волчью грудь так же легко, как и любую другую. Оборотни бояться гипнотических сил каинитов, поскольку знают, что могут быть очарованы сверхъестественными чарами нежити. Однако у оборотней много страсти, и разжигание ее может быть опасным.

Присутствие, как и Доминирование, трудно использовать на оборотнях или вампирах в бешенстве. Вообще говоря, попытки использовать Присутствие на находящейся в бешенстве жертве — за исключением случаев поощрения бешенства жертвы — получают +2 к сложности.

Оборотни бросают Силу воли, а не Храбрость, чтобы сопротивляться *Величию*, и могут тратить Силу воли, как это делают вампиры, чтобы парировать эффекты. Дар Серебряных клыков: Божественная воля также эффективен против Присутствия.

Иротеан

Гару может поглощать урон, нанесенный *Когтями зверя*. Каинитов, использующих *Слияние с землей*, можно раскопать, хотя это и трудное дело; в конце концов, вампиру не нужно тонуть прямо от точки входа в землю. Как правило, любой, кто пытается эксгумировать погребенного вампира, должен раскопать общую территорию, что действительно практично только с использованием сверхъестественной силы, такой как Дар метисов Рытье. В любом случае погребенный вампир не регистрируется Чутьем Вирма. Только самый отвратительный каинит оставит на поверхности запах своей порчи, и даже в этом случае это слабый запах, который может обнаружить только самый проникательный Гару, и он не указывает общего направления источника.

Когда Каинит принимает форму волка с помощью *Облика зверя*, он все еще пахнет мертвецом! Без мускуса, производимого живыми волками, у вампира мало шансов сойти за Люпина или простого волка.

Смертоносность

Даже Обостренные чувства не могут воспринять любой звук, издаваемый *Безмолвием смерти*, хотя отсутствие определенных звуков (например, биения сердца) можно заметить с большой трудностью и по усмотрению Рассказчика. Оборотень, снизивший до нуля Выносливость из-за *Слабости*, теряет свои регенеративные способности до тех пор, пока болезнь не пройдет или не будет излечена (путем могущественных обрядов или вмешательства Инкарны). Вампир получает +1 к сложности наложения *Болезни* на оборотня из-за врожденной сопротивляемости оборотней к болезням.

Серпентис

Силы Серпентиса могут быть тревожными и ужасающими, но они также очень прямолинейны. Единственное, что требует решения для проблем с оборотнем, — это *Обман весов Тота*. Оборотни, увидевшие, как Сетит вырывает свое сердце из груди, могут сделать бросок Силы воли вместо Храбрости, чтобы сохранить свою решимость. И, конечно же, Безмолвные странники могут счесть это зрелище странно вдохновляющим...

Стрига

Следует сказать, что сила Маска не может позволить вампиру принять форму Гару.

Тауматургия

Путь крови (Рего Витэ): Кража Витэ обычно действует на Гару; жертва-оборотень получает урон на один уровень здоровья за каждые два украденных пункта крови. Этот урон поглощается. Из-за силы крови Гару, оборотень также получает только один уровень урона здоровью за каждые два пункта крови, вскипяченные Котлом крови. Это повреждение усугубляется.

Путь огня (Крео Игнем): По словам теургов Гару, огонь, вызванный этим путем, является продуктом огненных Бэйнов, служащих Керну, Повелителю Адского огня.

Путь стихий (Рего Темпестас): Урон, наносимый молнией, усиливается, хотя Гару может поглощать его естественным образом. Долговременным эффектам этого пути можно противопоставить соответствующие Дары, контролирующие погоду, или призвать и умиротворить стаю духов Штормовых ворон. Однако вы не можете заставить Штормового ворона взять для вас молнию под контроль...

Путь воды (Рего Аквам): Хотя чернокнижник с этим путем может командовать самой водой, ему гарантировано отсутствие союзников среди водяных духов. В космологии оборотней каинит с этой способностью, скорее всего, имеет врагов среди стихийных дворов воды — ибо духи воды не хотят, чтобы их принуждали к повиновению, особенно со стороны неживых, бездуховных существ.

Путь элементов (Рего Элементум): Элементальные духи не заботятся о нежити, и их нужно заставить подчиниться. Однако известно, что некоторые чернокнижники призывают необычно дружелюбных элементалей, которые с радостью помогают им в их начинаниях. Более чем вероятно, что эти духи являются созданиями Вирмов Стихий (Хога, Фурмас, Х'ругг и Вакшаа), которым еще предстоит принять действительно ядовитые формы, которые они носят во второй половине тысячелетия.

Ритуалы: Оборотни не считаются смертными из-за *Прикосновения дьявола* — хотя большинству Гару не нужна помощь этого ритуала, чтобы нервировать людей. *Надевание маски теней* имеет ограниченное

применение против Люпинов, которые могут автоматически чувствовать чернокнижника в Криносе, Хиспо или Люпусе. *Защита против Люпинов* наносит не-аггравированные, поглощаемые повреждения — хотя оборотень все равно должен сделать бросок Силы воли, чтобы добровольно прикоснуться к защищенному объекту во второй раз. *Привязать зверя* не действует на Люпинов. *Защита от духов* действительно защищает от духов Гайи и других духов.

Валерен

В большинстве случаев, когда речь идет об этой Дисциплине, с оборотнями обращаются как со смертными, хотя исцеляющие аспекты Валерена мало что могут сделать из того, чего не могут сделать естественные исцеляющие способности Гару.

Обжигающее прикосновение почти наверняка приведет оборотня в бешенство, а также восстановит его ярость.

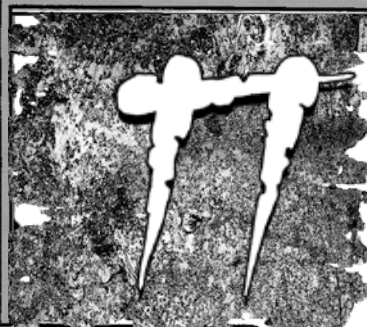
Сила *Чахнувшего духа* теоретически может поднять Гару из Харано, хотя, конечно, это никогда не пробовали.

Изменчивость

При использовании на Гару способности *Живая глина* и *Расщепление костяной основы* не так уж эффективны. Точно так же, как вампиры могут излечивать такие превращения, как если бы они были простыми ранами, восстановительные способности оборотня восстанавливают эти изменения как не-аггравированные повреждения. Однако Ласки матери недостаточно, чтобы обратить вспять такого рода повреждения людей или животных — оно может исцелить раны, нанесенные Изменчивостью, но не может отменить фактические преобразования.







приложение

Лошади

Есть причина, по которой большинство Гару, даже самые высокомерные Серебряные клыки или самые учтивые Стражи, предпочитают бегать на собственных ногах, а не ездить верхом. Лошади не любят Гару — они чувствуют чистого хищника, скрывающегося под человеческой кожей. Обратное будет трудно ездить верхом, потому что животное прекрасно понимает, что несет на спине волка. В присутствии разгневанного Гару, даже если гнев направлен на что-то другое, даже обученный боевой конь чувствует необходимость броситься наутек.

С практической точки зрения, эта антипатия приводит к тому, что Гару получает +2 к сложности любого броска Езды верхом или Понимания зверей, связанного с лошадью, поскольку животное постоянно отвлекается и пугается присутствия Гару. Накопив десять успехов в длительном броске Обаяние + Понимание зверей (сложность 8, считая модификаторы), вы достаточно убедите животное в том, что Гару не хочет причинять ему вреда — конечно, это может быть довольно сложно сделать, если вы пытаетесь украсть призовой конь барона, чтобы сбежать из горящего замка.

Однако, если Ярость соответствующего Гару превышает его Силу воли, то у него нет шансов успокоить животное таким образом; только использование Даров (таких как Дар Стражей Маска хищника) или помощь духов успокоят лошадь.

И всегда помните, что даже спокойная лошадь — это все-таки животное, причем довольно пугливое, к тому же с очень плохими привычками. У них есть собственное мнение, и они не очень хороши в решениях (знаменитый пример — лошадь, вбегающая в горящий сарай, поскольку она ассоциирует свою конюшню с безопасностью). Если вы ищете транспортное средство, которое будет реагировать на каждую вашу команду, оставаться там, где вы его оставили, и в целом действовать с машинным послушанием, вы можете с таким же успехом ждать автомобиль.



Конный бой

Даже не-Гару обнаруживают, что конный бой не так прост, как может показаться. Некоторое оружие совершенно жалко, когда им орудуют при езде верхом (в частности, древковое оружие, двуручные мечи и длинные луки — японцам пришлось изобрести особый вид лука, чтобы стрелять из длинного лука верхом).

В любом случае, в конном бою вы настолько хороши, насколько хороши в верховой езде. При броске кубиков для атаки вы можете использовать только столько кубиков из вашего набора кубиков для ближнего боя, сколько у вас есть кубиков для верховой езды — если у вас Холодное оружие 5, Верховая езда 1, а Ловкость 4, то для удара вы бросите пять кубиков, а не девять. Только когда ваша черта Верховая езда равна или больше вашей черты Рукопашного боя, вы можете использовать свой полный запас кубиков Рукопашного боя в конном бою.

Использовать Рукопашный бой в седле еще сложнее. Во-первых, Рукопашный бой рассматривается как Холодное оружие с точки зрения того, может ли персонаж использовать свой полный запас кубиков или нет. Более того, Рассказчик имеет полное право запретить какой-либо конкретный маневр Рукопашного боя верхом на лошади. Например, всадник вполне может оттолкнуть стражника, пытающегося схватить поводья его лошади, но не может ударить ногой

другого всадника. Разбить бронированным кулаком шлем лакея — это одно, а ударить того же лакея по лицу — совсем другое. Как всегда, руководствоваться следует осторожностью.

И еще: лошадь не может нести Гару в Криносе. Концентрированная масса боевой формы, а также ее устрашающий аспект гарантируют, что лошадь так или иначе рухнет. Тем не менее, попытка не пытка.

Боевые осложнения

На самом деле мы не имеем в виду «осложнения» в плохом смысле. Эти правила призваны добавить немного разнообразия боевой сцене, облегчая точное представление нюансов средневекового боя, не увязая в игре. Если вы обнаружите, что тратите слишком много времени на перелистывание книг или бросание костей, игнорируйте эти правила.

Оружие

Иногда говорят, что любой, кто когда-либо играл в ролевую игру, знает свое средневековое оружие вдоль и поперек. Что ж, может быть. Но на случай, если это не так, вот несколько описаний оружия того времени (и чуть позже), просто чтобы вы знали, что мы имеем в виду, когда говорим «палаш».

Меч — самое знакомое и знаменитое оружие средневековья. В сеттинге Темного Средневе-

ковья существует ряд разновидностей. **Палаш** — это одноручный меч, используемый больше для рубящих, чем для колющих ударов; яркими примерами являются мечи тевтонов и норвежцев, хотя палаша можно найти практически везде. **Ятаганы** — изогнутое оружие арабов, предназначенное для рубящих ударов в одиночку; они хорошо работают верхом. **Полуторный меч** явно длиннее (около трех-трех с половиной футов) и предназначен для использования одной или обеими руками по мере необходимости (хотя Сила 3 или выше обычно необходима для использования его одной рукой). -вручил на полную мощность). **Цвайхандер** может иметь длину до шести футов и явно является двуручным оружием; даже Кринос Гару не может эффективно использовать двуручный меч в одной руке. На данный момент цвайхандер еще не стал популярным (он появился в более тяжелых пластинчатых доспехах более поздних веков); но его характеристики включены сюда на тот случай, если Рассказчикам будет интересно вести хроники в более поздние периоды времени или иметь в игре особо новаторского кузнеца.

Гораздо чаще встречаются **ножи и кинжалы**; они используются не только для самообороны, но часто являются единственной столовой утварью, которую используют средневековые люди. Основное различие между ними заключается в том, что нож, как правило, является больше инструментом, чем оружием, предназначенным для резки, тогда как кинжал предназначен для колющих ударов.

Копья распространены, дешевы и просты в использовании. Характеристики здесь представляют собой копье длиной от пяти до восьми футов с металлическим наконечником; однако длинные, заостренные и закаленные огнем **копья** также могут соответствовать этому описанию (и наиболее полезны при охоте на вампиров). **Дротики** предназначены для навесных бросков. Характеристики представляют собой настоящее боевое копье, а не рыцарское копье. И хотя на самом деле **вилы** не предназначены для использования в качестве оружия, они часто ближе всего к оружию войны, которым владеет крестьянин.

Топоры находят широкое применение в бою, в основном в таких областях, как Скандинавия. **Боевая секира** — самый тяжелый практичный вариант; для этого требуются обе руки. Ручные топоры меньше по размеру, и их можно использовать в ближнем бою или метать по мере необходимости; викинги, в частности, очень любили их и часто давали своим топорам такие имена, как «боевая ведьма» или «земляной тролль». Требу-

ется большое мастерство, чтобы точно метнуть топор, но немногие виды метательного оружия лучше подходят для рассеивания плоти и костей.

Булава — это технологическая дубина, сокрушительное оружие с железным наконечником, часто с фланцами, ребрами или шипами. Крестьяне часто используют цепи для зерна, когда им трудно; они напоминают короткий кусок дерева, прикрепленный цепью к более длинному шесту. (Как историческое примечание, нунчаки Востока произошли от цепей с зерном гораздо меньшего размера — отсюда и сходство.) Более боевой вариант цепи — это шар и цепь, которая обычно состоит из металлического шара (иногда с шипами), прикрепленного к рукояти цепью; хотя это громоздкое оружие, такое расположение позволяет голове достигать большей сокрушительной силы.

Может ли человек поглотить урон от меча?

В споре смертных и бросков поглощения есть две стороны. Одна сторона считает, что не каждая отдельная рана должна быть смертельной, иначе не было бы рассказов о героическом рыцаре, истекающем кровью из полдюжины ран, но продолжающем упорствовать. Другая сторона утверждает, что смертная плоть просто недостаточно устойчива, чтобы отмахнуться от лезвия меча, и что большое число смертных среди смертных в любом случае подходит для игры ужасов. (Кстати, эта последняя точка зрения взята из **Вампиры: Темные века**.)

В сеттинге **Оборотни: Темные века** обе точки зрения одинаково верны — ужас и героизм идут рука об руку в любой игре про оборотней. Следовательно, мы рекомендуем вам разрешить людям поглощать большинство сокрушительных атак как обычно (хотя некоторые виды оружия, такие как шестоперы, могут считаться более смертоносными оружиями), но повысить сложность поглощения более смертоносных атак, таких как мечи и стрелы, до 8. Броня может усилить эти броски на поглощение, а броня всегда поглощает урон со сложностью 6.

Однако без доспехов нельзя позволять людям поглощать аггравированные повреждения. Никакая физическая подготовка не позволит человеку стоять в костре и поглощать урон. Если вы хотите проявить снисходительность, то пусть люди попытаются увернуться или избежать таких источников урона — но если когти Гару могут прорвать цепную кольчугу, у них не будет особых проблем с мягкой смертной плотью.

Оружие ближнего боя

Оружие	Сложность	Урон	Размер	Требование силы
Палаш	6	Сила +4	П	2
Ятаган	6	Сила +4	П	2
Полуторный меч	6	Сила +5	П	3
Цвайхандер	5	Сила +6	Н	4
Нож	5	Сила +1	КА	1
Кинжал	4	Сила +1	К	1
Копье, в одной руке	7	Сила +1	Н	2
Копье, в двух руках	6	Сила +3	Н	1
Рыцарское копье*	8	Сила +6	Н	2
Вилы	6	Сила +1	Н	1
Топор	7	Сила +4	П	2
Боевая секира	7	Сила +6	Н	3
Булава	6	Сила +4	П	1
Цеп †	7	Сила +4	Н	1
Шар на цепи †	7	Сила +6	П	3
Дубинка/посох	4	Сила +(1-3)	П / Н	1

* Рыцарское копье - это кавалерийское оружие; указанные повреждения наносятся при использовании копья верхом на лошади на полном скаку. Если копье используется верхом на лошади, движущейся медленнее, оно наносит меньший урон (Сила + 3 или около того); если оно используется пешим воином, оно наносит урон только по Силе.

† Неудачная атака цепом или шаром на цепи - всегда серьезное дело. Цеп может запутаться где-нибудь в неудобном месте, или оружие может выйти из-под контроля и поразить своего владельца.

Оружие дальнего боя

Оружие	Сложность	Урон	Скорострельность	Размер	Требование силы	Дальность
Короткий лук	8	3	1-2	П	2	55 метров
Длинный лук	8	5	1-2	Н	3	110 метров
Лук Гару	8	6	1-2	Н	4	110 метров
Арбалет	7	4	1-4	Н	2	82 метра
Метательное копье	Варьируется	Сила +2	Нет	Н	2	14 метров
Метательный нож	Варьируется	Сила +1	Нет	П	1	9 метров
Камень	Варьируется	Сила -1	Нет	П	1	9 метров
Метательный топорик	+1	Сила +1	Нет	К	2	11 метров

Размер: КА = может быть спрятан во вместительной поясной сумке; К = можно спрятать в складках одежды, например туники или короткого плаща; П = можно спрятать в длинный плащ, пальто или монашеское одеяние; Н = вообще не может быть скрыто на человеке.

Скорострельность: 1/2 означает одну атаку каждые два хода, а 1/4 означает одну атаку каждые четыре хода; арбалет перезаряжается за три полных действия. Правильная стрельба из лука требует, чтобы одно действие заряжало и натягивало, а другое — правильно и свободно прицеливалось. Лучник может сделать быстрый выстрел из длинного или короткого лука за одно действие, но может использовать только половину своего обычного запаса кубиков для броска.

Дальность: Вы можете стрелять на удвоенную указанную дальность, но это будет считаться дальним выстрелом с более высокой сложностью.

(Рассказчик может разрешить использовать в хронике специальные наконечники для стрел; хотя они и не очень распространены в реальной истории, они могут добавить дополнительный элемент к драматическому использованию стрельбы из лука. которые не предназначены для войны — их более легкие наконечники добавляют единицу к запасу кубиков атаки, но вычитают единицу из урона, стрела с широким наконечником, наоборот, тяжелее и наносит больший урон, она вычитает кубик из запаса атаки, но добавляет один кубик к запасу урона.)

Луки

Стрелковый бой с луками достаточно легко решить; лучник делает бросок Ловкость + Стрельба из лука, чтобы попасть, и запас урона рассматриваемого лука. Многие из осложнений перестрелки, перечисленных в **Оборотнях** (стр. 230), могут быть использованы для изменения сложности, но они не являются обязательными.

(Рассказчикам, которые заинтересованы в том, чтобы стрельба из лука была более смертоносной в игре, рекомендуется добавлять дополнительные успехи в броске атаки из лука к урону, как и в случае с огнестрельным оружием. смертельная драма в боевых ситуациях.)

Метательное оружие

Хотя большинство армий не пытаются полагаться на метательное оружие, эта практика более популярна среди небольших групп бойцов. Учитывая расстояние для этого, часто разумно смягчить врага, метнув в него копье или ручной топор, прежде чем он приблизится к радиусу действия меча.

Персонаж может метать обычное оружие (под этим мы подразумеваем то, что создано для того, чтобы его бросали, например, топор/метательный топорик викингов или копье) до его Силы, умноженной на 10 в ярдах. Предмет должен весить не более двух фунтов на единицу Силы метателя.

(По усмотрению Рассказчика персонаж может сделать один к одному компромисс между дальностью и весом. Таким образом, Гару с Силой Криноса 7 может бросить десятифунтовый камень, как если бы у него была Сила 9, или 20-фунтовый камень, как если бы его Сила была равна 4. Это немного усложняется, но позволяет избежать проблемы, когда персонажи бросают однофунтовые и десятифунтовые камни на одно и то же расстояние, несмотря ни на что.)

Чтобы поразить противника метательным оружием, персонаж должен сделать бросок Ловкость + Атлетика. Сложность определяется делением дальности в ярдах до цели на Силу персонажа; таким образом, Фианна с Силой 5, бросающая копье в солдата на расстоянии 40 ярдов, наносит удар со сложностью 8. Дополнительные успехи в броске атаки не увеличивают урон.

Брошенный нож всегда считается на один фунт тяжелее, чем он есть на самом деле; это представляет собой контроль, необходимый для удара по лезвию цели первым. Топоры (в том числе многие ручные топоры) являются естественными рычагами для увеличения силы и добавляют дополнительный кубик к запасу урона, если у метателя есть соответствующая специ-



Убийство вампиров кольями

Вампиров Мира Тьмы нельзя убить колом в сердце, вопреки некоторым мифам. Однако их можно обездвигнуть кольями - а вампир, которого заколол Гару, в любом случае считается мертвым. Так как же вы это сделаете?

Большинство Гару предпочитают копьа - хорошие деревянные древка с заостренными, закаленными в огне остриями, а не металлические наконечники. Копье вонзается в вампира, как обычно, но владелец должен набрать не менее пяти успехов в броске атаки (после того, как вампир увернется, если увернется - а почему бы и нет?), чтобы попасть в центр сердца.

Кроме того, попытка удара колом должна нанести как минимум три уровня урона здоровью (после поглощения) за один удар. Меньше этого, и кол не сможет полностью проникнуть в сердце.

Прострелить сердце вампира стрелой или картечью тоже возможно, и хорошее ясеневое древко служит так же хорошо, как и любой другой кол. Сложность выстрела повышается на два; кроме этого, он рассматривается как любая другая попытка заколоть.

альность. Однако сложность метания топора всегда на единицу выше; их труднее контролировать, чем ножи.

(Кроме того, на усмотрение Рассказчика, если атака брошенным ножом или топором промахивается только с одним успехом, оружие нанесет удар рукоятью или рукоятью вместо лезвия. Уменьшите запас кубиков урона на пять кубиков; наиболее вероятно, что атака будет вообще не наносить урона, хотя мощный бросок все же может сильно ушибить — а в случае некоторых Гару, может быть, даже убить — цель.)

Броня

Когда есть большая вероятность, что кто-то захочет проткнуть свои мягкие внутренности тремя футами острого металла, концепция доспехов внезапно кажется более привлекательной. Хотя доспехи в мире Темного Средневековья обычно можно найти только в руках солдат или знати, можно поспорить, что рано или поздно оборотень либо столкнется с врагом, который настаивает на защите своих жизненно важных органов кожей или металлом, либо наденет костюм. самой почты.

Излишне говорить, что доспехи могут сильно ограничивать способности Гару к изменению формы, и многие оборотни полностью пренебрегают доспехами. Как инструмент Вивер и костыль для людей, он плохо отражается на своем носителе; Гару, постоянно отказывающийся вступать в бой без кольчуги, может потерять Славу. Хуже того, если они не посвящены (а многие оборотни плохо смотрятся в освящаемых кольчугах), они могут ранить переусердствовавшего оборотня. Чем тяжелее броня, тем выше вероятность того, что она нанесет урон оборотню Гару до того, как его ремни и слабые звенья лопнут. Большинство форм доспехов наносят некоторый урон владельцу, который переходит в Глабро, и больше тому, кто носит фор-

Боевые маневры и дуэли на клайвах

Вооруженный бой — это нечто большее, чем бесконечная череда диких ударов тела. Обученные воины умеют парировать удары, тщательно выбирать удары и обезоруживать врагов. Хотя средневековые европейские стили оружия так и не достигли статуса художественной формы, вполне разумно предположить, что опытные бойцы могли использовать определенные боевые маневры с большой легкостью.

Самый простой способ имитировать улучшенные навыки обращения с оружием — позволить персонажам-экспертам в Холодном оружии использовать определенные боевые маневры. Для простоты Рассказчики, имеющие доступ к **Оборотни: Руководство для игроков**, могут использовать определенные приемы дуэлей на клайвах, чтобы представить приемы, открытые для данного оружия. Все эти маневры должны быть доступны любому бойцу, специализирующемуся на данном оружии; менее опытным бойцам должно быть разрешено, по крайней мере, использовать Сильный удар, Парирование, Разоружение и Укол (если они доступны).

Мечи: Пойманная сталь, Обезоруживание, Финт, Сильный удар, Джеб, Парирование, Ответный удар, Укол, Бросок

Дубины/булавы/цепы: Пойманная сталь (только цеп), Обезоруживание, сильный удар, парирование, укол

Топоры: Пойманная сталь, Обезоруживание, Мощный удар, Парирование, Укол, Бросок

Копья: Обезоруживание, Финт, Джеб, Парирование, Укол, Бросок

[Обратите внимание, что некоторые маневры, такие как Серебряная стена и Ранение в голову, здесь не отображаются. Эти маневры специфичны для клайваскара и не имеют эквивалентов, которым обучают европейских латников.]

му Кринос (и помните, что переход в Хиспо или Люпус требует, чтобы Гару превратился в Криноса «по пути»). Кольчужный хауберк просто не должен был содержать девять футов твердых мышц. Наносимый урон определяется уровнями здоровья, а не кубиками; тем не менее, он полностью поглощается и не считается аггравированным уроном. (И в случае необходимости, нет, вы не добавляете кубики на поглощение доспехов к броску на поглощение, когда расправляете швы своей кольчуги.)

Теоретически возможно изготовить доспехи, подходящие для формы Глабро или Кринос, но помните, что Гару не предложит это сделать (из-за плохой славы), а кузнецы-люди, как правило, не подходят для такой задачи. Гару рекомендуется доверять своим способностям, дарованным Гайей, а не безделушкам.

Ничто не заменит качественный текст о средневековых доспехах; а так как это тема, о которой люди любят писать, вы часто можете найти хорошие книги на эту тему в отделе скидок вашего местного книжного магазина. Тем не менее, вме-

сто полной лекции о различных типах доспехов, следующие правила предлагают рекомендации по тому, как сделать их простыми, но точными.

Легкая броня может представлять собой большинство видов кожаных доспехов, будь то кирасы, проваренные в масле (*вываренная кожа*) для придания им жесткости, стеганные или просто толстые слои тяжелых шкур. Он также может представлять собой толстые накладки, надетые под металлическую броню. Это достаточно распространенная форма защиты, особенно в мирное время. Гару, который превращается в Криноса в неспециализированных легких доспехах, не получает особого урона; броня наверняка сдастся раньше, чем стокаменная масса мускулов и сухожилий.

Композитная броня представляет собой большинство форм составной брони; обычно он состоит из различных кусков кожи, укрепленных заклепками и кольцами, дополненных несколькими обрывками кольчуги или металлических пластин и, возможно, потрепанным шлемом. Это не форма брони, которую изготавливают оружейники; скорее, его обычно собирают с трупов на поле боя. Это фаворит многих Гару, которым плевать на проблемы с тяжелыми доспехами и у которых нет средств постоянно менять кольчуги. Если Гару переходит в Глабро, нося композитную броню, он должен получить один уровень здоровья от сужения, прежде чем ремешки порвутся; переход в Кринос нанесет два уровня урона здоровью.

Более тщательная защита кольчуги относится к категории тяжелых доспехов. К этой категории относятся кольчуги, усиленная кожа или бригантина (слои ткани или кожи с металлическими пластинами между ними). Все формы требуют какой-либо стеганой прокладки внизу. Даже в шлеме лицо (а иногда и руки или шея) остается открытым. Это доспехи латников и более бедной знати; он весит около 50 фунтов, поэтому его не носят постоянно. Тяжелая броня не очень щадит оборотней; даже принятие формы Глабро нанесет три уровня урона здоровью, а полное превращение в Криноса нанесет шесть уровней здоровья.

Наиболее совершенные доспехи того времени обычно называют рыцарскими доспехами. Он состоит из кольчуги по всему телу, громоздких рукавиц и большого шлема, закрывающего всю голову. Он может весить более 100 фунтов, и только богатые дворяне могут позволить себе покупать и содержать такие костюмы. Рыцарская броня особенно неумолима по отношению к оборотням — использование Глабро означает получение четырех уровней урона для здоровья, а переход в Криноса — восемь уровней урона для здоровья. На самом деле возможно, что ваше тело сдастся раньше, чем броня — одна из причин, по которой Гару избегает брони.

Другие эффекты ношения доспехов, преимущества и недостатки, приведены в таблице ниже. Рей-

тинг брони описывает количество кубиков, которое броня добавляет к вашим броскам на поглощение; это эффективно против аггравированного урона и даже может дать оборотням шанс поглотить серебряный урон (хотя они получают только уровень защиты в своем бассейне поглощения, а не свою Выносливость). Модификаторы Ловкости и Восприятия применяются до тех пор, пока носит броня, хотя ни один из Атрибутов не может быть уменьшен ниже 1. А Минимальная Сила просто описывает минимальную Силу, необходимую для ношения брони и сохранения способности двигаться.

Щиты

Щиты не считаются броней. Смысл щита не в поглощении ударов, а в их отражении. В результате щит усложняет противнику удар по персонажу, а не добавляет кубики поглощения. Оборотни, как правило, презирают щиты, так как их недостаточно, чтобы оправдать необходимость таскать их с собой. (Опять же, это презрение может иметь какое-то отношение к тому факту, что даже самый прочный металлический щит может разорвать пополам разъяренный Гару.)

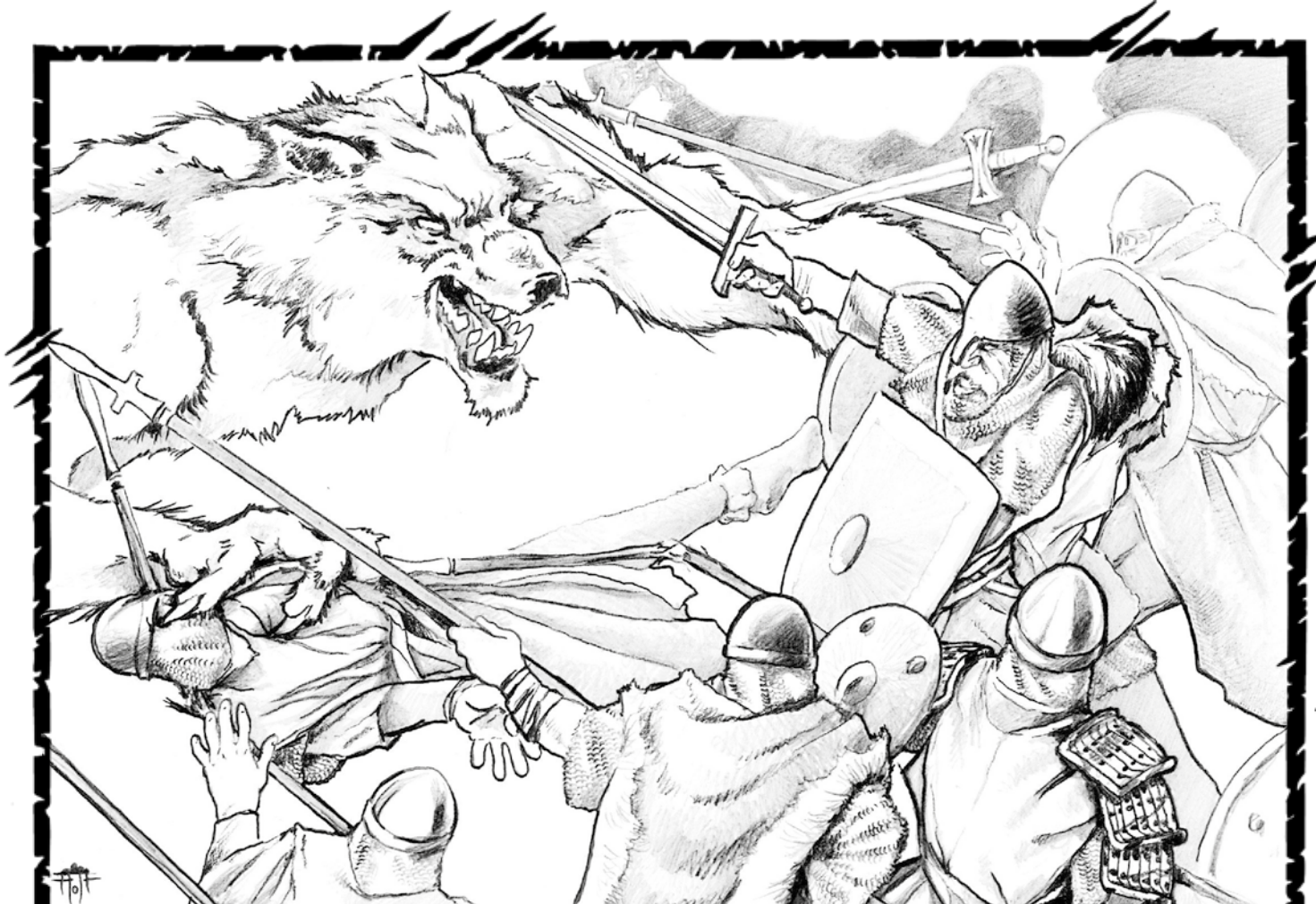
Щиты пехотинца обычно круглые или треугольные и имеют ширину от одного до трех футов. Любой, кто сражается с персонажем, использующим щит пехотинца, увеличивает сложность бросков Рукопашного боя или Холодного оружия на единицу. Кавалерийские щиты, с другой стороны, большие, металлические, тонкие и обычно имеют форму воздушного змея. При использовании пешим персонажем кавалерийский щит увеличивает сложность Рукопашного боя или Холодного оружия противников на два. Конный персонаж получает те же бонусы, но только на своей защищенной стороне; кавалерийский щит нельзя перемещать по спине лошади для отражения ударов.

Во всех случаях имейте в виду, что щит эффективен только в том случае, если у вашего противника нет реальной возможности атаковать вокруг него. Щиты не защищают от атак с тыла, а некоторые сверхъестественные атаки (такие как бесчисленные шупальца чистой тьмы Ласомбра) могут легко обвиться вокруг щита, уменьшая вдвое или полностью сводя на нет бонус к защите. В некоторых случаях щит может быть даже неэффективен против длинных рук девятифутового Криноса, однако Рассказчик должен решать это по ситуации, а не давать всем Гару еще одно боевое преимущество только за то, что они Гару.

Искусство войны

Массовая война, хотя, безусловно, одна из самых драматических сцен в любой средневековой истории, не была чем-то легким. Требовались деньги, и немалые, чтобы собрать, вооружить и

Броня	Рейтинг брони	Штраф на Ловкость	Штраф на Восприятие	Штраф на Силу
Легкая броня	1	—	—	1
Композитная броня	2	-1	—	1
Тяжелая броня	3	-1	-1	2
Доспех рыцаря	4	-2	-2	3



содержать армию даже в течение короткой кампании — в результате война была чуть ли не «дворянским спортом». Королю часто приходилось фактически выпрашивать финансирование у различных дворян, чтобы начать войну — и бароны, герцоги и кто-то еще часто пользовались такой просьбой, чтобы выторговать себе немного больше власти.

Держать постоянную армию в темном средневековом мире было совершенно невозможно. Во-первых, почти ни один дворянин не мог позволить себе платить жалованье солдатам без постоянного источника грабежа. Во-вторых, армия должна путешествовать на животе, а часто скудных продовольственных ресурсов, доступных в любой конкретной области, никоим образом недостаточно для содержания армии и людей, которые выращивают пищу.

По большей части войны приходилось вести с целью истребления или извлечения прибыли (путем захвата ценных земель) — часто и того, и другого одновременно. Кровная месть могла служить оправданием, но, как правило, дворянин шел на войну только в том случае, если чувствовал, что есть хороший шанс немного расширить свои границы. Даже в войнах на истребление дворяне не разрушали земли своих врагов — земля была слишком ценна. (Однако разграбление городов — это другое дело; обычно вы платили солдатам за то, что позволили армии бесчинствовать по улицам города вашего врага.)

И, как всегда, не все считались равными на поле боя. Рыцари в доспехах иногда пришпоривали своих лошадей по собственной пехоте, чтобы вступить в бой с врагом. В записях о несчастных случаях обычно упоминался каждый павший дворянин, каждый павший рыцарь или оруженосец, а затем

делались необдуманные предположения о любых других потерях. Этот менталитет в сочетании с очень реальными экономическими требованиями кампании означал, что у павших рыцарей или дворян был хороший способ обеспечить свое выживание. Однажды сваленный с лошади, бронированный рыцарь был беспомощен, но его оставили в живых, чтобы посмотреть, какой выкуп он сможет заплатить. Многие трусливые рыцари начинали выкрикивать свои собственные цены выкупа, как только покидали седло! И хотя выкуп обычно был доступным, были и исключения. Король Ричард Львиное Сердце фактически обанкротил Англию, когда сам попал в плен в бою.

Оборотни на поле боя

Есть много славных историй о Гару, сражающихся вместе со своими родичами в битве за битвой. Тем не менее, средневековое поле битвы вряд ли было идеальным местом для проявления себя оборотнем. Без явного раскрытия того, кем он был, у оборотня было очень мало шансов когда-либо столкнуться с кем-либо примечательным. Большинство Гару не в состоянии вести благородный образ жизни, а тем немногим, кто это делал, обычно приходилось использовать могущественные сверхъестественные способности только для того, чтобы удерживать своих лошадей на поле боя. Средний Фенрир или Фианна мог рассчитывать на встречу с ордой других пехотинцев или, возможно, с атакующим рыцарем — но не более того. Ему придется активно искать чемпионов другой стороны — и даже тогда у него не будет возможности достойно сражаться с ними, сохраняя при этом свой секрет.

Наиболее важным из всех является рассмотрение Ярости. Гару слишком легко впасть в ярость посреди битвы, когда запах крови пропитывает воздух, а воюющие люди атакуют со всех сторон. Для оборотня-берсерка вполне возможно превратить неизбежное поражение в победу, но сомнительно, что его старейшины одобряют это. Слишком часто люди вынуждены идти на войну по приказу своих тайных хозяев-вампиров. Раскрывать присутствие Гару этим людям — а тем самым и их хозяевам — глупо.

Тем не менее, Рассказчик может рассмотреть возможность использования сражений меньшего масштаба, чтобы оживить хронику. Да, вам будет трудно поддерживать эпический масштаб обычной битвы в *Храбрых сердцах*, когда оборотни участвуют с обеих сторон, но почему бы не устроить более мелкие стычки и засады? Смогут ли хитрые игроки завести отряд бронированных рыцарей в грязную ловушку, которая не обязательно будет кричать «оборотень» до небес? А как насчет использования больших сражений в качестве фона для любого поручения, которое нужно выполнить игрокам? В конце концов, иногда есть дела поважнее, чем удержать разношерстный полк копейщиков, особенно если от этого зависят жизни родичей.

Осады

Когда с Востока была принесена технология постройки замков, Европа изменилась практически за одну ночь. Там, где раньше простые бревенчатые частоколы на земляных насыпях были верхом изощренной защиты, теперь континент был усеян массивными каменными сооружениями, казавшимися неприступными. Конечно, нет, но поставить крепость на колени было настоящим подвигом.

Чтобы полностью взять замок, нападающий обычно должен был превосходить силы защитника в десять раз. Умные (и удачливые) генералы иногда могли совершить подвиг с шансами всего три к одному; и соотношение двадцать к одному считалось наиболее близким к «надежному». Даже тогда нападавшие редко штурмовали замок большими силами; это было просто неэкономично. Чаще нападавшие просто осаждали замок, перерезая его линии снабжения и дожидаясь, пока защитники уморят голодом. Чтобы разрушить стены, захватчики обычно прибегали не столько к осадным машинам, сколько к саперам — рабочим, которые прокладывали туннели под стенами под углом, чтобы разрушить их. (Интересно отметить, что первая цель рва, как правило, заключалась в том, чтобы помешать саперам использовать эту тактику, так как их туннели быстро затоплялись, и все внутри тонуло. Не дать нападавшим подойти к стенам было почти второстепенной целью.)

Однако для тех, кто находится в осаде, это может быть ужасным временем. Злоумышленники часто запускали гнилых животных или другую грязь через вражеские стены, истощая силы своих противников чумой. Хотя сами Гару невосприимчивы к такой войне, эти техники слишком хорошо работают на людях. Когда враг перекроет снабжение замка продовольствием, те, кто внутри, могут впасть в каннибализм.

Так что же могли сделать оборотни, чтобы преследовать и разделять нападавших? Во-первых, осада обычно прекращалась ночью — идеальное время для нападения разъяренных звероловцев или для саботажа умных стай. (Конечно, всегда есть одна потенциальная проблема — как только осаж-



дающие сочтут цель достаточно ослабленной, они могут совершить свою последнюю атаку ночью, и персонажи могут оказаться на поле битвы.) Конечно, разведка ответственных дворян может оказаться интересной. — а также любые соперники, Каиниты или Гару, которые могли спокойно вести дело. Также персонажам следует внимательно следить за собой — отчаяние может заставить голодающего защитника превратиться в предателя, планирующего открыть ворота для нападающих или отравить главные колодцы в обмен на свою жизнь. И в случае необходимости осада всегда могла закончиться одним отчаянным сражением, с ордой хорошо бронированных, сытых людей с одной стороны и утомленным костяком защитников с другой, у которых есть преимущества каменных стен, и помощь оборотней.

И, конечно, это только при условии, что игроки на стороне осажденных. Нападение на трансильванский замок, защищаемый гротескными горгульями-нежитью, отвратительно вылепленными адскими гончими и даже вампирами, было бы тем, из чего сделана настоящая Слава...

Осадные машины

Для нетерпеливых есть множество способов попытаться свести на нет защиту замка, чтобы проникнуть внутрь. Безусловно, самым известным из них был таран, который мог иметь форму простого заостренного бревна или даже огромного устройства с причудливо выкованной головкой. Для эффективного использования тарана обычно требовалось несколько десятков человек, хотя это число можно было уменьшить, поддерживая таран в тележке. Излишне говорить, что небольшая группа оборотней в форме криноса могла нанести по крайней мере столько же повреждений с помощью барана, сколько группа людей, вдвое превосходящих их по численности.

Для защиты таранов и других осаждающих нормой были специальные бронированные тележки, называемые черепахами; у них обычно был слой щитов, так сказать, для крыши. Черепахи были надежной защитой от кипящего масла и тому подобного, хотя удачно поставленный катапультный камень достаточного размера мог сломать позвоночник. (Кроме того, они особенно полезны для сокрытия своего экипажа: Гару в Криносе может подтолкнуть черепаху к воротам замка, и те, кто наверху, вероятно, не будут знать об этом.)

Осадные орудия, такие как баллисты, стреляющие болтами, и катапульты, кидающие камни, почти невозможно нацелить на конкретных персонажей; тем, в кого на самом деле попали, обычно просто не везет. Те, кто достаточно несчастен, чтобы быть пораженным баллистическим болтом или катапультным камнем, получают от десяти до пятнадцати кубиков повреждений, как обычно, поглощаемых.

(Два небольших примечания: Прицеливание в конкретную цель размером с лошадь с помощью осадной машины должно считаться сложностью 9, даже если персонаж обладает вторичным навыком осадного оружия; если персонаж просто использует свой навык Стрельба из лука, то для попадания он должен иметь три успеха даже после того, как защитник уклонился. Во-вторых, баллисты стреляли болтами такого размера, что ковка металлической

головки оказалась бы нерентабельной. Поэтому их остриями обычно служило заостренное, закаленное огнем дерево. Один из таких массивных болтов, выпущенный через грудную клетку вампира, почти наверняка заставил бы зверя впасть в оцепенение. Хотя неточность осадного оружия такова, что намеренный выстрел «в сердце» на расстоянии практически невозможен, даже в ничего не подозревающую цель, но случались и более странные вещи).

Зажигательные

Большинство средневековых армий не имеют привычки использовать огонь против своих врагов. Мало того, что огонь уничтожает ценные пахотные земли, но нет никакой гарантии, что ветер не принесет пламя обратно к ним. Однако в осаде все обстоит иначе; высоко на своих каменных стенах защитники могут обрушить на нападающих несколько отвратительно разрушительных веществ, не беспокоясь о ответной реакции. Следующие виды оружия использовались с разной частотой в осадах того времени — жестоко разрушительные и ужасно деморализующие, они являются идеальным представлением насилия, характерного для мира Темного Средневековья. Каждое из этих горючих веществ наносит аггравированные повреждения и пропитывается огнем (**Оборотни**, стр. 197). Излишне говорить, что любые Боевые шрамы, которые приведут к такой атаке, будут самыми ужасными. В большинстве случаев эти формы нападения также являются достаточной причиной для немедленного теста на безумие — животная сторона большинства оборотней — мощная вещь, и что-то еще более сильное, чем огонь, обязательно сведет зверолодей с ума.

• Кипящее масло

Само клише арсенала защитника осады (хотя и не обязательно самого эффективного) — котел с кипящим маслом. Нефть сохраняет свою температуру лучше, чем вода, требует гораздо больше времени для охлаждения и гораздо более практична, чем сбрасывание ограниченных запасов воды на врага. Повреждение от кипящего масла обычно имеет сложность 7 для поглощения — даже если масло впоследствии не загорается (и да помилует Господь несчастного, который страдает и тем, и другим). Даже если кому-то удастся пережить такое нападение, он останется с шрамами на всю жизнь — и такие шрамы, вероятно, заставят суеверных горожан обращаться с ним как с прокаженным или хуже.

• Кипящий деготь/смола

Еще хуже, чем кипящее масло, деготь и смола прилипают к своим целям, продолжая наносить ущерб, пока не смоются или не остынут. Повреждения от кипящей смолы или смолы трудно поглотить 6; как и огонь, уровни ранения зависят от того, какая часть персонажа покрыта. Эта атака может ранить жертв еще более ужасно, чем кипящее масло.

• Песок с подогревом

Имея дело с осаждающими в доспехах, защитники иногда нагревали котлы с песком, а не с маслом или смолой. Хотя потребовалось некоторое время, чтобы нагреть песок настолько, чтобы причинить вред, результаты были ужасны. Однажды выброшенный на бронированного человека, нагретый песок легко проходит через все щели в доспехах, хотя и не так легко

просачивается наружу. Эта тактика могла поджарить рыцарей заживо в доспехах, как моллюсков. Жертва обычно должна снять свою броню, чтобы выбраться из песка, что подвергает ее еще большей опасности — лучники часто выжидают, чтобы выстрелить в кого-нибудь из выживших. Нагретый песок имеет сложность 6 или 7 для поглощения; очевидно, броня не может добавить к этому броску.

• Греческий огонь

Хотя рассказы о греческом огне, кажется, основаны больше на слухах, чем на фактах в нашем собственном мире, в темном средневековом мире эта порочная химическая смесь слишком реальна. Однажды загоревшийся греческий огонь нельзя залить водой, что деморализует и смертоносно. Хотя секрет его изготовления выпал из поля зрения смертных, несомненно, что некоторые вампиры сохранили этот секрет для собственного использования. Против вампиров греческий огонь — почти непревзойденное оружие — как бы пиявки ни боялись огня, огонь, который нельзя залить водой, гораздо, намного хуже. Конечно, вампиры, достаточно проницательные, чтобы раскрыть его секрет, будут использовать его только в самых ужасных обстоятельствах; возможность ответного удара беспокоит даже самых злобных каинитов.

Греческий огонь прилипает к любой поверхности, на которую попадает, и его чрезвычайно трудно смыть. Цели могут потушить его, только полностью погрузившись в воду или иным образом полностью подавив пламя. Поглощение имеет сложность 6 и, безусловно, считается аггравированным повреждением.

Именные слабости

Понятие племенных слабостей является строго необязательным и впервые представлено в Справочнике рассказчика-оборотня. Их следует использовать только в том случае, если Рассказчик и игроки желают этого, и их не всегда следует навязывать — например, Черной фурии не нужно злиться на человека, который относился к ней с величайшим уважением и вниманием.

В следующем списке перечислены те племенные слабости, которые сохранились до наших дней, и обозначены некоторые из них, которые были заменены в наше время. Например, Серебряные клыки еще не поддались безудержному инбридингу, который однажды потребует коллективного здравомыслия племени; но в наши дни они совершенно не привыкли к тому, что другие ставят под сомнение их авторитет.

Черные фурии

Гнев: -1 к сложности бросков бешенства, иницированных мужчинами.

Фурии не терпят жестокости мужчины по отношению к женщине. Их абсолютная ненависть к сексизму и сексуальному доминированию подпитывает их Ярость, но делает их неподходящими для того, чтобы хорошо обращаться с людьми мужского пола. В наше время эта восприимчивость к безумию иногда вызвана патриархальным диктатом Церкви, а также более личными проявлениями сексизма.

Костегрызы

Презрение: +1 к сложности всех социальных бросков с участием других племен.

Костегрызы — самые низшие среди Гару, презираемые своими собратьями за то, что они живут среди наименьших и самых жалких людей.

Дети Гайи

Слабость Завесы: Свидетели получают +5 при броске по таблице Первобытного ужаса.

Из-за прикосновения духовного блаженства к племени Дети Гайи не вызывают столь серьезной реакции Первобытного ужаса у людей, которые видят их в форме Кринос. Иногда это благословение, но чаще проклятие; когда Инквизиция поднимает голову, Детям суждено потерять больше своих родичей, чем любому другому племени, просто потому, что другие люди помнят их лучше всех.

Фенриры

Нетерпимость

Фенриры воспитаны на одном уроке: никогда не идти на компромисс. Никогда не сдавайся. В результате у каждого Фенрира есть по крайней мере один объект ненависти, что-то, что он не может переварить. В ситуациях, когда эта штука вступает в игру, Фенрир постарается избавиться от ее присутствия любой ценой.

Обычными объектами нетерпимости в этот период времени являются трусость, алчность, слабость, христиане и их «Церковь сывороточной крови», норманны, сарацины (включая многих Безмолвных странников) или даже люди в целом. Игроки должны избегать выбора явно оскорбительного предубеждения; нетерпимость к евреям, например, может иметь исторический прецедент, но вряд ли подходит для вечернего развлечения. (С другой стороны, Фенрир, контролируемый Рассказчиком, вполне может иметь такие предубеждения, особенно если это вызовет интересные конфликты со стаей.)

Рассказчик должен решить, являются ли вампиры возможным объектом презрения. Если хроника в основном посвящена борьбе с вампирами, то это явно не такая уж и слабость. Если, с другой стороны, хроника может часто просить игроков заключить временное перемирие с нежитью во имя большей цели, эта нетерпимость, очевидно, достаточно пагубна, чтобы считаться слабостью.

Как всегда, твари Вирмана могут быть выбраны — ожидается, что все Фенриры будут ненавидеть таких существ как само собой разумеющееся.

Фианна

Низкий самоконтроль: +1 к сложности бросков Силы воли.

Величайших героев Фианны хвалят за их крайние страсти, будь то головокружение от радости, впадение в ярость или впадение в меланхолию. Они не практикуют сопротивляться искушению и могут изменить свое настроение только при интенсивной концентрации.

Красные когти

Метка зверя: +2 к сложности всех социальных бросков с участием людей.

Красные когти источают воздух хищника, как и любой другой Гару, но без практики размножения с людьми у них нет причин ослаблять эту ауру. На самом деле, они даже не знали бы, как это сделать. Это исключительно мощно в очень суеверное время Средневековья, когда любой, кто кажется другим, может быть одержимым, ведьмой или даже хуже.

Теневые владыки

Кинжал неудачи: -1 Почет за неудачу

Теневые владыки хвалят только победителей и проклинают проигравших всех мастей. Всякий раз, когда Теневой владыки терпит неудачу в начинании, которое обычно принесло бы ему Почет, он теряет одно очко временного Почета в соответствующей категории. (Если бы успех принес ему Почет в нескольких категориях, он все равно теряет только одно очко из категории, которая принесла бы наибольшую выгоду.) Это в дополнение к любым другим потерям Почета, которые обычно влечет за собой неудача. Однако он получает полный Почет за любой соответствующий успех. Наказывается только неудача.

Безмолвные странники

Преследуемый призраками

Древнее проклятие, наложенное на предков Странников, не только изгнало их с родины, но и бросило за ними по пятам беспокойных мертвецов. Всякий раз, когда Странник делает неудачный шаг за грань, он не только попадает в Перчатку, но и привлекает внимание призрака. Когда Странник наконец сбегает из Барьера, призрак невидимо следует за ним. Призрак не обязательно доброжелательный или злой, но у него есть четкий мотив, и он требует от Странника помощи. (Книга старых легенд о привидениях может послужить источником вдохновения для скорбных духов и задач, которые они должны выполнять.)

Единственный способ, которым Странник может избавиться от призрака, — покинуть область (призрак не может следовать дальше определенного диапазона, установленного Рассказчиком), или выполнить просьбу призрака. Если он убегает, то должен целый месяц уклоняться от духа — затем призрак теряет след и не может найти его снова. Если, конечно, Странник снова не застрянет в боку...

Серебряные клыки

Высокомерие господина: Должен делать проверки на бешенство, когда авторитет подвергается сомнению.

Серебряные клыки были лидерами нации Гару с незапамятных времен. Они знают всеми фибрами своего существа, что это их врожденное право. Если кто-то достаточно нагл, чтобы усомниться в этом, то в их глазах это не что иное, как богохульство против плана Гайи.



Рассказчики, которые считают, что это немного круто, могут позволить Серебряным клыкам обойтись без проверки на бешенство, если их власть будет оспорена способом, подходящим для Литании. Однако вопрос о праве Клыка на лидерство в военное время всегда требует проверки на бешенство.

Стражи

Известный вампирам

Города темного средневековья забыты вампирами, и мало кто может путешествовать анонимно. Стражи Людей, выполняя свои священные обязанности, очень сильно рискуют привлечь внимание вампира. В конце концов, они вращаются в одних и тех же кругах, а быть Гару трудно полностью скрыть.

С точки зрения игры, каждый игровой месяц, в течение которого Страж проводит в городе не менее десяти дней (всего), Рассказчик должен тайно сделать бросок Сообразительности + Хитрость Стража. Неудача указывает на то, что

Страж каким-то образом привлекла к себе внимание одного из местных вампиров. Вампир не обязательно сразу же бросится убивать Стража — или даже угадывать все особенности характера оборотня — но он, по крайней мере, будет внимательно наблюдать за Стражем, чтобы определить наилучший план действий.

Этот недостаток является дополнением к любому вампирскому вниманию, которое Страж может привлечь во время игры; единственный способ избежать броска — либо полностью очистить территорию Стража от вампиров (почти невозможно), либо быть известным уже каждому вампиру в этом районе (что хуже, чем делать проверку). Тем не менее, это также может быть отправной точкой для истории за историей — пока Рассказчик не игнорирует других игроков, чтобы решить проблемы Стража, это может привести к многим вечерам напряженной игры.

