

Пангея/Pangaea

Пангея – оставшаяся в памяти духов изначальная Земля. Девственные леса, густые джунгли, бескрайние равнины и луга. Единственная пустыня на Пангее – размером с Африку. Горы, которые делят ее пополам – высотой от Аппалачей до Гималаев. Это Гайя, которую мы потеряли.

Всё живое на Пангее – это духи. Джагглинги спуют среди духов животных своих инкарн. Люди¹, живущие здесь – охотники и собиратели, застрявшие в каменном веке и не имеющие оружия Вивер против Красных когтей, которые охотятся на них. Кинфолки-шаманы приходят сюда в поиске видений.

На Пангее есть духи всех видов животных, включая давно вымерших, таких как мамонт и саблезубый тигр. Динозавры пожирают неосторожных гару, Фианна бегают вместе со стаями Canis dirus, а в глубоководных пещерах по слухам живет кракен. Гигантские пчелы дают чудесный мед, просеки в лесу зарастают за сутки, а в смоляной яме может утонуть неосторожный путник. Где-то есть кладбище², полное костей великих чудовищ и всех животных, вымерших на Земле.

Высоко в горах живет Старый змей – дух в ранге младшей селестины, величайший из драконов. Он не является ни тотемом моколе, ни Зеленым драконом, которого почитают Танцоры Черной спирали. Прочие духи боятся его и прячутся, когда он летит.

Молчаливые странники и Звездочеты отправляют стаи на поиск этого божества. Серебряные клыки считают, что Змей создан для уничтожения гару. Теневые владыки и Потомки Фенрира жаждут славы за убийство этой твари Вирма. Никому из гару не удавалось застигнуть Змея во время сна. Храбрейшие из оборотней смогли встретиться с ним в его логове. К остальным он приходит сам, как только узнает об их присутствии (например, после использования такого Дара, как Зов Вильда). При встрече со Змеем гару должны сделать бросок ярости на бегство в ужасе. Змей атакует оборотней только в порядке самозащиты.

Старый змей утверждает, что гару, сражаясь с Вирмом, приближают Апокалипсис. Для восстановления баланса и спасения Гайи необходимо ослабить Вильда и Вивер. Змей потребует, чтобы гару уничтожили одну из фабрик Шрама или принесли Сердце полуночи (фетиш 5 уровня) из Бездны и вознаградит их знаниями и Дарами. Если они не сделают этого, Змей не пощадит их при следующей встрече.

Рассказчик сам волен решать, кто же такой Старый змей – раб Вирма-искажителя или воплощение Вирма баланса³.

На Пангею ведут многие лунные пути, причудливые и извилистые из-за близости к Вильду. Многие умбральные Поляны связаны с Пангеей вратами духов. Ходят слухи о гару, которые отправились в дикие места и оказались на Пангее, сами того не ведая. В царстве Эльдорадо (Rage Across the Amazon) был водопад, скрывающий вход на Пангею. Кинфолки проникают сюда с помощью обрядов. Нувиша и кораксы знают множество тайных путей к Пангее⁴.

Реки Пангеи несут свои воды в океан, воды которого стекают с края Пангеи в Ближнюю Умбру. Также в нее можно попасть через разбросанные по Пангее аналоги каэрнов – для этого даже не нужна броска, достаточно желания. Поляны и глубокие пещеры ведут в материальный мир и другие царства Ближней Умбры. Некоторые травы и ягоды позволяют попасть в Грезу.

Многие подцарства, среди которых есть царства тотемных духов, содержат в себе отражение Пангеи и какую-то часть дикой природы.

¹ В revised уточняются племена примитивных людей, обитающих на Пангее.

Барвары пустыни вооружаются топорами из вулканического стекла и копьями из колючек гигантских кактусов хиха. Из этих же кактусов они делают свою одежду, их мякоть добывают по ночам, из их сока делают хмельной напиток.

Гордые бронзовокожие Тулан (Thulan) используют кремниевые орудия и заселили большую часть Пангеи. У них богатая культура и налаженная торговля. Всей душой ненавидят Зарак-ур. В W20 уточняется, что у них нет письменности, но устная речь близка к высокому наречию гару.

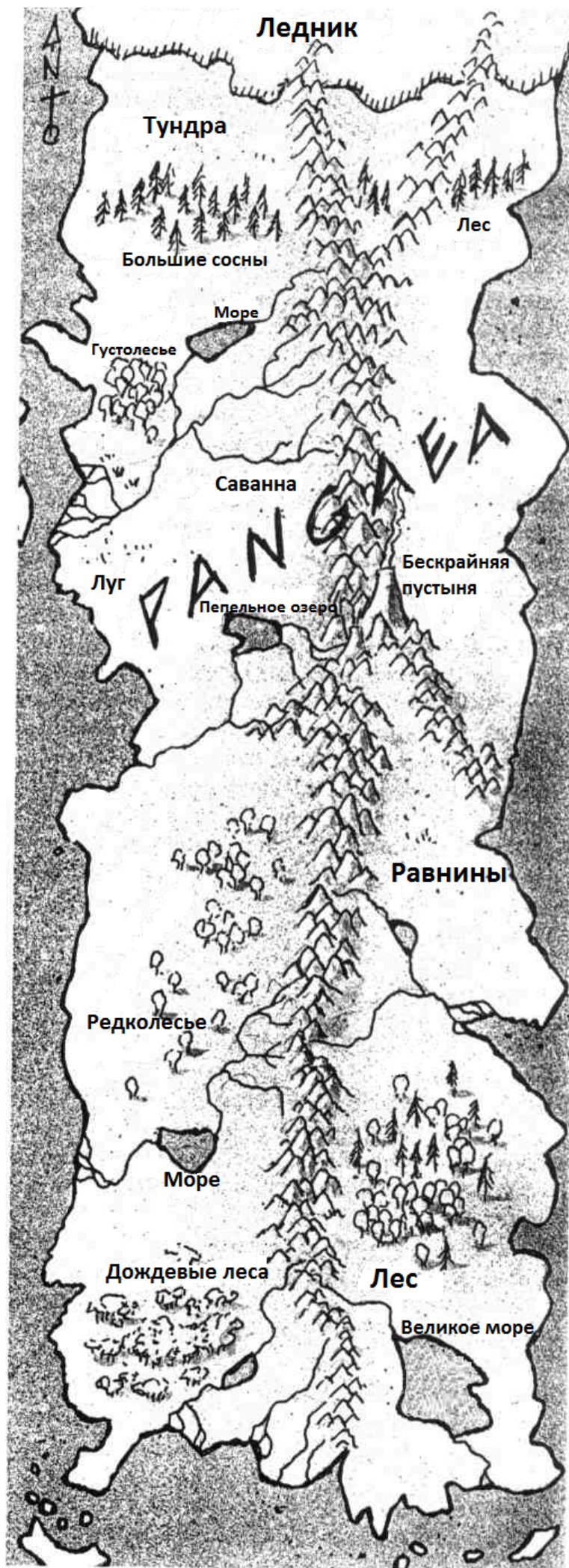
Зарак-ур (Zarak-Ur) поклоняются бейнам, совращены Вирмом и практикуют каннибализм. На стенах пещер рисуют кого-то, странно похожего на Танцоров Черной спирали (Танцоры на Пангее неотличимы от других племен, но Зарак-ур видели их в своих снах – W20), а недавно научились разжигать огонь. Кроме того, Козодой обучил их примитивной письменности, которой нет у других племен (W20).

В W20 появляются еще и слепые жители горных пещер с голодными ртами, полными острых зубов.

² В revised это еще и каэрн 6 ранга. В W20 – 5 ранга.

³ В W20 Старый змей – это однозначно изначальный Вирм баланса. В награду он обучает обрядам. А вот в Аросалypse он (сюрприз!) является частью самой Гайи и делит с ней один разум на двоих.

⁴ Нувиша используют путешествия на Пангею в качестве одного из средств для наставления гару «на путь истинный». Такие гару называют себя вагнерианцами и живут отдельным тайным племенем.



Правила

1. Все броски основного инстинкта (Primal-Urge) получают автоуспех.
2. Сложность всех бросков выживания (Survival) уменьшается на 1.
3. На рассвете восстанавливается пункт гнозиса⁵.
4. Все гару на Пангее (включая Танцоров Черной спирали) принадлежат к одному племени⁶, не помнят своей племенной принадлежности и способны без штрафа изучать Дары⁷ других племен.
5. Все броски ярости идут по сложности +2. Если гару впадает в безумие, то не только игнорирует раны, но и получает +1 ко всем физическим атрибутам. Безумие длится дольше, а его усмирение требует траты двух ПСВ в ход.
6. Скорость лечения удваивается. За ночь можно залечить две аггравированные раны, за ход в покое можно восстановить два уровня здоровья. В бою каждый ход автоматически восстанавливается 1 уровень здоровья. Дар восстанавливает за ход на 2 уровня здоровья больше без траты ярости.
7. На Пангее нет серебра. Если его все же пронесут сюда, гару могут поглощать повреждения от него своей выносливостью⁸.
8. В полнолуние духи на Пангее сражаются и убивают, при луне галлиарда – заботятся о своих семьях, под луной филодокса царит мир и львы на водопое не трогают гиен, под серповидной луной духи склонны сбиваться в странные стаи и странствовать, а в новолуние джунгли безмолвны и лишь мелкие ящерики крадутся по ним, чтобы похитить птичьи яйца.
9. На Пангее обитают великие чудовища, включая царственных хищников и динозавров. Статы некоторых из них можно найти в книге Ways of the Wolf. С великими чудовищами проще всего общаться люпусу.
10. На Пангее все метисы лишаются своих врожденных недостатков⁹ – и тут же обретают их, когда покидают Пангею.
11. На Пангее суровая погода: лютые штормы, необычайный холод в области снежных шапок, жуткий жар пустыни.
12. Сложность бросков смены формы¹⁰ снижается на 2.
13. Духовная живность Пангеи удивительно живуча. Сожженный дотла лес полностью восстанавливается за месяц.

Опциональные правила

1. Погода и ландшафт Пангеи могут видоизменяться в зависимости от настроения стаи.
2. Все твари Вирма на Пангее автоматически получают аггравированную рану при восходе луны. После их смерти от этих ран порча покидает труп и дух.

Сюжетные зацепки

1. На вече призывают энглингов и джагглингов из Пангеи, чтобы восстановить гнозис гару. В один прекрасный вечер могут решить не призывать их, а отправить за ними стаю.
2. Гару отправляются на Пангею лечиться от отравления ядом Вирма, болезни или безумия.
3. Поиск на Пангее редких растений, которых нет в месте проживания гару.
4. Отлов духов природы, чтобы восстановить разрушенную Поляну.
5. Мирная встреча враждующих племен.
6. Использование Пангеи как перевалочного пункта при путешествиях по Ближней Умбре.
7. Переселение метисов на Пангею.
8. Поиск кладбища Пангеи для получения материала для могущественного фетиша. Это умиротворит многих духов.
9. Могущественный бейн стал тотемным духом Зарак-ур и науськивает их сжигать леса.
10. Персонаж влюбляется в представителя Тулан.
11. На кладбище Пангеи вышел из многовековой спячки тотемный дух одного из исчезнувших племен перевертышей. Он потревожил паутину Вивер и привлек внимание Вирма. Гару должны первыми добраться до него.
12. Съёмочная группа телешоу о дикой природе проникла на Поляну, связанную с Пангеей, в поисках нового вида крокодилов.

⁵ В revised при первом посещении Пангеи полностью восстанавливаются гнозис, ярость и сила воли.

⁶ Все бастет также принадлежат к одному племени и во всех формах, кроме хомид, напоминают саблезубых тигров, используют модификаторы для ханов, но получают +1 к силе и урону от укуса. Все рокеа получают +1 к силе и урону от укуса, а в своих рыбьих формах напоминают *Carcharodon megalodon*. Все моколе получают +1 ко всем физическим атрибутам и +1 к силе воли, ярости и гнозису. Кроме того, при появлении на Пангее моколе может тратить временный гнозис на усиление формы архид (1 пункт = 1 дополнительная особенность); выбор делается один раз за время посещения Пангеи и действует до тех пор, пока моколе не покинет царство.

⁷ В revised запрещается изучать таким образом Дары Танцоров Черной спирали из-за их вирмового происхождения.

⁸ У Зарак-ур есть серебряные орудия и трофейные клейвы.

⁹ Бесплодный метис может зачать дитя на Пангее, но это дитя будет духом. Если беременная мать-метис покидает Пангею, плод в ее чреве рассасывается.

¹⁰ В revised невозможно принять форму люпус на Пангее – только хиспо (а бастет не могут принимать форму фелин – только чатро).

Вшавик

Порода: метис (на Пангее не видно уродств)

Покровительство: филодокс

Племя: Танцоры Черной спирали (на Пангее племя нельзя определить)

Ранг: 4

Атрибуты: Сила 5/7/9/8/6, Ловкость 4/4/5/6/6, Выносливость 5/7/8/8/8, Харизма 3, Манипулирование 4/3/1/1/1, Внешность 1/0/0/1/1, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 4, Уворот 3, Эмпатия 1, Запугивание 4, Основной инстинкт 3, Хитрость 4, Лидерство 4, Фехтование 3, Исполнение 3, Скрытность 5

Выживание 4, Загадки 4, Окультизм 5, Ритуалы 4

Дополнения: Союзники 5 (Зарак-ур)

Дары: все Дары 4 ранга и ниже Танцоров Черной спирали, а также несколько Даров меньшего ранга метиса и филодокса

Ярость: 8

Гнозис: 8

Сила воли: 8

Обряды: любые обряды, необходимые для сюжета, предпочтительно мистические

Внешность. В материальном мире – слюнявый урод с кривыми зубами. На Пангее – вполне нормальный вервольф; огонек

в его глазах кажется не безумным, а подходящим хищнику

Советы по отыгрышу. В отличие от других Танцоров Черной спирали на Пангее, Вшавик сохранил достаточно

воспоминаний о своей племенной принадлежности, чтобы осуществить свой план – настроить Зарак-ур против соседей.

Он немного помнит о духах, которые давали ему приказы, хотя кое-что проясняется в его кошмарных снах. По их совету он научил Зарак-ур разводить огонь. Также они дали ему понять, что другие гару на Пангее, которых он считает своими соплеменниками, на самом деле враги. Он попробует обмануть и пустить по ложному следу любого гару, которого встретит на Пангее.

Большой карнозавр

Атрибуты: Сила 15, Ловкость 2, Выносливость 8 (+3 на поглощение урона), Восприятие 2, прочие ментальные и социальные атрибуты – 0

Способности: Бдительность 3, Драка 2, Запугивание 9, Скрытность 1

Атака: укус (сила+3), затаптывание (сила или сила+1 при затаптывании жертв размером с кринос и меньше)

Уровни здоровья: 20

Ютараптор

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 5, Выносливость 5, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 4, социальные атрибуты – 0

Способности: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 2, Запугивание 6, Скрытность 4

Атака: укус (сила+1), когти (сила+2 и +1 кубик к броску на атаку)

Уровни здоровья: 9