

## Родина племени/Tribal Homeland

Каждое племя гару имеет родину в Умбре – особый домен царства тотема, населенный эманациями племени и джагглингами тотемного духа. Родина отражает дух племени<sup>1</sup>.

Родина Черных фурий представляет собой страну из греческих мифов. Здесь Фурии проводят таинственные ритуалы и встречаются с Артемидой. Видеть эти ритуалы дозволено только представительницам племени. Мужчинам (даже мужчинам-метисам, членам племени) вход на родину запрещен под угрозой смерти<sup>2</sup>.

Любая Фурия, даже если она не была тут ранее, узнает эти леса, в которых бегают духи оленей, и море, в котором резвятся духи дельфинов. На них можно охотиться, но нужно заранее исполнить обряд раскаяния.

В лесах стоят храмы в древнегреческом стиле. В центре каждого храма установлен камень, полученный от Гайи – так Фурии напоминают себе, что их истинная родина внутри Гайи. Вдоль холмов стоят театры и амфитеатры, где Фурии собираются для обмена опытом и ежегодных Олимпийских игр, чемпионы которых получают талены, фетиши и известность (Reponn).

В центре домена стоит Лунная гора, уходящая в облака. Легенды говорят, что на вершине горы находится вход в царство Пегаса. У подножья горы находится оракул Артемиды – старейшая из Храма Артемиды. Именно она призывает Артемиду для назначения членов Внутренней чаши<sup>3</sup>.

Паломничество к оракулу Артемиды – обязательный этап для вступления в Храм Артемиды или получения Фурией четвертого и последующих рангов (к метисам-мужчинам это не относится).

Танцоры Черной спирали устроили отравленную пустошь на месте холмов, оставленных Белыми плакальщиками. Плесень и лианы душат деревья, вечно моросит кислотный дождь, в воздухе пепел от извержений вулканов, воняет отходами химического производства, духи животных мутировали, повсюду охотятся бейны.

Члены племени собираются в большом подземном улье, наполненном бейнами и подданными их странных тотемов. Улей представляет собой громадный лабиринт пещер и туннелей, освещаемых гнилушками и жидким гибельным пламенем. В туннелях обитает джагглинг Великого гриба величиной более 15 км. Разбирающиеся в бейнах Звездочеты и Уктена сходятся во мнении, что в улье можно найти тотемного духа Белых плакальщиков, который стал духом разложения.

Пещеры родины связаны с ульями в Пенумбре. Другие туннели отмечены пиктскими рунами и ведут в Бездну, Царство жестокости и Шрам. Сюда Танцоры приводят пленных гару и кинфолков для экспериментов.

В центре улья расположена яма, ведущая в Малфеас. В ходе ритуалов из ямы появляется инкарна-мельин и отдает Танцорам Черной спирали приказы.

Родина Танцоров Черной спирали является опорным пунктом в плане Номера два по захвату царств Ближней Умбры<sup>4</sup>. Армии бейнов собираются здесь, прежде чем яростно атаковать другие родины гару.

Хотя все говорит об обратном, среди гару шепчутся о том, что в неоскверненном уголке родины Танцоров сохранился тотемный дух Белых завывателей.

Родина Грызущих кость – прекрасный городской парк, где много игрушек, еды и крыс. В парке установлены статуи героев племени и фонтаны с чистой водой, куда накиданы четвертаки. Над мусором не летают мухи. Парк дополняют городские кварталы с развлекательными учреждениями и работающее метро.

Ведут туда лунные мосты, переходящие в трубы канализации. Проникнуть на эту родину могут только Костегрызы и те, кто желает им служить. Нежелательных гостей изгоняют стаи крыс.

Крысы шастают по парку и воруют еду у гару, но на них никто не обижается. Здесь действует правило «кто раньше встал, того и тапки». Крысы торгуют информацией в обмен на прогноз, услуги или жизни покупателей.

В одном из уголков парка теург по кличке Папаша Ной строит ковчег, в котором живут несколько крыс – теург то рад им, то ругает их. Ной говорит, что скоро конец света. Он также владеет единственным работающим турникетом в домене – он поставил его возле ковчега и продает билеты тем, кто хочет пережить Апокалипсис. Внутри ковчега мусор и предметы, которые будут иметь культурную ценность в новую эпоху. Вселенные в ковчег духи защищают его от нападения.

В домене Костегрызов рады раткинам – это наиболее популярный пункт назначения для обряда лазейки (Rite of Bolthole). Тысячи крысиных нор ведут в местную канализацию.

В местном метро сломаны все турникеты, поэтому проезд бесплатен. Поезд идет на ту станцию, где его ждут более двух Костегрызов – например, в Кибермир.

На родине Детей Гайи не работает делирий, а Единорог приветствует всех гару (Литания гласит, что «все от Гайи», а Единорог считает всех гару своими детьми). Люди кочуют по равнинам, лесам и горам, безбоязненно приглашая гару в свои караваны. Днем в безоблачном небе ярко светит Гелиос, а ночью видны пять лун – по одной для каждого покровительства. Это место телесного и духовного исцеления.

В revised и W20 уточняется, что на родине Детей Гайи есть реки Тигр и Евфрат – это отражение древнего Шумера.

<sup>1</sup> Во второй редакции нет ограничений на посещение родины племени, кроме особых запретов, оговоренных отдельно в описании конкретной родины. В revised и W20 все жестче: беспрепятственно на родину племени может пройти только гару в ранге 4 и выше, низкоранговых и членов других племен пропускают только при особых обстоятельствах.

<sup>2</sup> В revised ввиду тяжелых времен этот запрет убрали, однако все же мужчинам лучше спросить разрешения.

<sup>3</sup> Храм Артемиды – один из древнейших лагерей Черных фурий. Внутренняя чаша – пять могущественных Фурий, тайно выбираемых самой Артемидой для управления племенем.

<sup>4</sup> В W20 уточняется, что родина Танцоров Черной спирали связана с Пангеей, Вратами Аркадии и Эфирным царством, обитатели царств безуспешно пытаются закрыть эти пути. А вот путь в Эребус пытаются закрыть уже сами Танцоры.

Каждый гару<sup>5</sup> получает своего проводника-единорога, вид которого говорит о духовной сути оборотня: у тронутого Вирмом вервольфа единорог будет тощим и чахлым, у Потомка Фенрира будет могучий вороной единорог, у Серебряного клыка – единорог-астматик в серебряной попоне.

Если гару погибает, его единорог присоединяется к стаду у Источника безмятежности глубоко в лесу. Источник исцеляет любого посетителя, стирая боевые шрамы и восполняя гнозис и силу воли, а единороги могут рассказать о погибших гару, с которыми были связаны.

Броски ярости на родине Детей Гайи идут по сложности +2, броски гнозиса – по сложности -2. Существовала дыра, ведущая отсюда на Поле боя, но Единорог заделал ее.

Тихая и холодная родина Кроатан остается наследием павшего племени. Твари Вирма боятся заходить сюда. За этой родиной присматривают Вендиго и Уктена, которым приходится бороться с харано во время посещений (бросок силы воли).

Однажды стая пьяных Потомков Фенрира устремилась сюда на корабле-духе, чтобы найти сокровища Кроатан. Больше их никто не видел.

Здесь иногда бывают нувиша, кораксы и Безмолвные странники. Нувиша отдают почести единственному племени гару, которое их не предавало, а Безмолвные странники размышляют о смерти. Уктена и Вендиго против того, чтобы вирмоносы приходили сюда, но не решаются проливать кровь гару на священной родине своих братьев.

Черепаша – тотем Кроатан – исчезла после гибели племени, однако вагнерианцы<sup>6</sup> говорят, что общались с ее джагглингами. Уктена и Вендиго отчаянно ищут этого могучего духа.

Зеленая родина Фианна расположена рядом с Вратами Аркадии и наводнена духами: от древних зверей вроде *Canis dirus* и ирландского оленя до фей. Здесь племя собирается, чтобы восславить жизнь, встретиться с феями и пробежаться вместе с Диким гоном.

Никакое другое племя не сравнится с Фианна в размахе веселья. Фианна умеют варить хмельные зелья из трав, которые есть лишь у них на родине, и пробуждать их дух. На свой праздник они часто приглашают фей из Врат Аркадии, лорда Лисандра (он всегда отказывается) и других гару (кроме Потомков Фенрира и Теневых владык). Во время праздника запрещено нарушать Литанию и обсуждать политику людей.

Родина Потомков Фенрира так же сурова, как они сами: тайга и тундра, льды и фьорды, гигантские чудовища и вечные бури. Здесь бродят эманации древних воинов-предков, а сам Фенрир приходит, чтобы испытать своих потомков и пожрать недостойных. Стаи гару сходятся в ритуальных схватках, а потом на ледяных-духах отправляются в набеги на родины других племен.

Потомки Фенрира собираются в хижинах и слушают сказания о боях и победах. Умелые рассказчики получают известность (Repon) так же легко, как и славные воины. Эль и мед льются рекой, а сон в хижине полностью восстанавливает ярость и здоровье (это единственный способ исцеления, кроме естественной регенерации, который работает в этом домене). В хижинах полным-полно трофеев, включая фетиши и оружие – достаточно сильный гару может объявить их своей собственностью. Драться в хижине строго запрещено, но пьяные аруны постоянно приглашают выйти и разобраться.

В этом домене часто появляется якорь (Anchorhead), называемый Радужным мостом. Его охраняют могучие аруны с фетишами в викингском стиле. Говорят, что по Радужному мосту можно дойти до Вальхаллы, но сперва надо победить стражей – пока последний из них не падет, Мост неосязаем. А затем надо успеть достичь вершины Моста, пока не кончится буря и он не исчезнет.

Ходящим по стеклу уютно в городе будущего, где все автоматизировано<sup>7</sup>, а гару могут сойтись на дуэли в виртуальной реальности (правила те же, что и для боя в реальности, но гару не получают урона и им не обязательно находиться рядом друг с другом). Компьютерная сеть этого домена связана с Компьютерной сетью Кибермира.

Повсюду ползают тараканы, а на крыше самого высокого из небоскребов есть спутниковая антенна – якорь (Anchorhead) в царство Вивер в Глубокой Умбре. Туннели метро родины Стеклоходов связаны с таковыми на родине Костегрызов. Сложность всех Даров, ориентированных на Вивер и технологии, снижает на 1. Сложность Даров, связанных с Вильдом, увеличивается на 2.

На родине Красных когтей силен Вильд и нет ничего человеческого. Леса здесь гуще, чем на Пангее, и полны духов добычи, элементарей природы и великих чудовищ. Если сюда вторгнется человек или гару-хомид, на него накинется все хищники этого домена. Здесь множество духов волков, но Красных когтей это не радует: рост числа волчьих эманаций свидетельствует об уменьшении численности волков в материальном мире.

Некоторые Красные когти считают, что их родина слишком уж сблизилась с Вильдом – члены племени стали безумны и убивают не ради добычи, а ради убийства.

Родина Красных когтей связана лунными путями с Пангеей и Волчьим логовом.

Теневые владыки считают, что их гористая родина находится выше всех прочих. Члены племени взбираются на Великую гору, чтобы доказать, что достаточно сильны для управления всеми гару. Однако за всю историю племени лишь несколько гару смогли достичь крепости на вершине и вернуться – и все они сошли с ума.

Вокруг горы расположено множество цитаделей, владельцы которых объявили себя местными владыками, собирают армии духов и нанимают стаи, у которых нет крепостей. Теневые владыки воюют друг с другом и готовятся к

<sup>5</sup> В revised – и другие перевертыши.

<sup>6</sup> Тайное племя гару-союзников нувиша.

<sup>7</sup> В revised и W20 автоматика внезапно стала отказывать. Даже сам Таракан не знает причин.

Апокалипсису, ведь тогда все гару придут сюда просить убежища в цитаделях – и Теневые владыки впустят только тех, кто поклянется в верности.

К северу от Великой горы лежит море. Говорят, что на островах можно найти духов-предков Хаккен – Теневых владык из Звериных дворов Востока.

Родина Безмолвных странников затерялась в Умбре. К ней не ведут лунные пути, и лишь сама Сова и несколько старейшин знают заветные тропы духов. Можно попробовать добраться туда и без проводника с помощью Дара Gate of the Moon (Врата луны), если использовать его в Ближней Умбре и делать бросок по сложности 10. Однако большинство Безмолвных странников даже не подозревают о существовании своей родины<sup>8</sup>.

Этот домен похож на древний Египет, по которому течет Река жизни и смерти. По ней можно добраться до любой реки в Умбре, включая серебряные реки Эребуса. Воды этой реки исцеляют раны и восполняют гнозис, а любая тварь Вирма, испив этой воды, погибает.

Охраняет родину племени Упуаут – Безмолвный странник, прошедший ритуал мумификации, чтобы защитить Гайю от Сета. Он помнит, что Сет враждовал с другими вампирами, поэтому не считает всех вампиров созданиями Вирма. Своим соплеменникам он советует искать союзников среди вампиров, особенно гангрелов египетского происхождения.

На родине Серебряных клыков стоит мемориал в честь былых побед племени. За симпатичным фасадом – гниль и бурьян. Однако эту гниль видят только те, кто не принадлежит к числу членов племени, а Серебряные клыки, что оказались на пороге харано, воспрянут духом от посещения мемориала (членам других племен путь сюда закрыт).

Местные врата духов ведут напрямую в Царство легенд.

Родина Звездочетов расположена на высокогорном плато. Такая уединенность облегчает медитацию и духовное совершенствование. Многие из обитающих здесь гару представляют собой скорее духов, чем живых существ. Отсюда можно достигнуть эпифа (домена мысли) с помощью Дара Astral Mind (Астральный разум) или броска интеллекта+загадок (Intelligence+Enigmas) по сложности 8. Сон на родине Звездочетов позволяет гару попасть в химеру (мир сна), откуда можно проникнуть в Царство грез. С горных вершин можно шагнуть в Эфирное царство. А где-то наверняка есть проход в Нулевую зону.

Звездочеты, сошедшие с ума во время путешествий в Глубокой Умбре, используют химеры для того, чтобы вернуть ясность ума (бросок гнозиса).

Для того, чтобы попасть на родину Звездочетов, нужно разгадать загадку.

Родина Уктена похожа на Северную Америку до прибытия Колумба<sup>9</sup>. Ходящие по небесам<sup>10</sup> проводят здесь открытые советы для обмена опытом касательно Вирма и потенциальных союзников в борьбе с ним. Среди членов таких советов можно найти бастет, кораксов, нувиша и даже предателей из числа Танцоров Черной спирали. Говорят, что сюда приглашают и духов умерших с помощью ритуальных барабанов.

Здесь можно найти якорь (Anchorhead) в Глубокую Умбру, врата в Пангею и Царство легенд, лунные пути на родину Кроатан и Вендиго<sup>11</sup>. Все они охраняются джэгглингами тотема племени.

Говорят, что Уктена вырыли здесь глубокую пещеру, куда отправляют опасные вещи, которым не место на Земле. Бейны знают об этом, и Вирм планирует напасть на родину Уктена. Однако все это может быть ловушкой оборотней.

Вендиго используют свою родину, покрытую снегом и льдом, в качестве базы для атак на Вирма. Пребывание здесь требует бросков выживания (Survival).

Вендиго запрещают вирмоносам посещать их родину – из других племен вход сюда разрешен только Уктена<sup>12</sup>. Если Уктена не являются на традиционный сбор, Вендиго всегда отправляют духов следить за братским племенем. Вендиго боятся, что Уктена поддадутся Вирму.

Кинфолки Вендиго также посещают родину племени. Это одно из очень немногих племен, кинфолки которого знают ритуалы для посещения Умбры.

Родина Вендиго соединена ледяными пещерами с Пангеей, Царством легенд, Эфирным царством, царством тотема и родинами Кроатан и Уктена. Любой Вендиго, который желает подняться до пятого ранга и выше, обязан посетить царство самого Вендиго.

Вендиго построили здесь традиционные индейские деревни для духов мертвых предков и кинфолков, убитых европейцами. Это святыне для племени места.

О родинах фера в W20 говорится, что полноценные царства остались только у кораксов и нувиша.

У кораксов это огромное дерево с бесчисленными ветвями, развилки которых идеально подходят для витя гнезд. У этого дерева множество видов коры и листвы – это кора и листья деревьев во всех местах, откуда пошли кораксы. Гелиос ярко светит в лазурном небе с белыми облаками.

<sup>8</sup> В W20 говорится, что проклятье Сета всего лишь запретило Безмолвным странникам спать и восстанавливать гнозис в Египте, а утрата родины – это уже их вина. Старейшины племени дали обет Сокте, что не войдут на свою родину, пока не снимут проклятье. Вот Сокта и обрубила все лунные пути до родины Безмолвных странников.

<sup>9</sup> В revised к ним добавились земли, где также есть Уктена: Япония айнов, горы Южной Африки, Черная Африка.

<sup>10</sup> Лагерь Уктена, занимающийся исследованием Умбры, в том числе – изучением природы Антелиоса.

<sup>11</sup> В W20 говорится также о подземном туннеле в Бездну.

<sup>12</sup> В revised приглашают еще и гуралов.

Породе шпионов, курьеров и воров очень подходит то число проходов и путей, которые открываются на их родине. Высоко в небе есть проходы в Эфирное царство и несколько якорей (Anchorheads), удобных для кораксов. Ветви ведут в другие царства Умбры, включая родины племен гару. Между корнями можно найти врата в Бездну, Царство жестокости и даже Темную Умбру.

У нувиша не совсем родина. У них есть Нора койота, которая на нору не похожа, и нувиша редко здесь надолго задерживаются. Царство имеет вид овальной комнаты, в центре которой стоит огромный стол, заваленный свежей едой. Каждый нувиша может наесться от пуза.

В стенах комнаты есть множество дверей, сосчитать которые не смог ни один нувиша. Большинство дверей заперты, но время от времени одна из них открывается, пропускает одного нувиша и захлопывается перед теми, кто пытается за ним последовать. Нувиша считают, что это Койот шутит над ними.

Есть и двери, которые всегда открыты. Некоторые из них ведут в царства каждого из тотемов-трикстеров. Другие ведут в основные царства Ближней Умбры. Есть двери, ведущие в Глубокую Умбру, Пенумбру, Темную Умбру, Астрал и даже Зону грез. Нувиша говорят, что здесь есть двери в любой уголок Умбры, просто Койот любит усложнять задачу.

## Папаша Ной

Порода: хомид

Покровительство: рагабаш

Племя: Грызущие кость

Натура: создатель

Маска: фанатик

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

Способности: Бдительность 2, Драка 3, Уворот 5, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Основной инстинкт 1, Знание улиц 4, Хитрость 3, Знание зверей 3, Вождение 1, Лидерство 3, Исполнение 2, Ремонт 4, Скрытность 2, Выживание 1, Загадки 3, Ритуалы 4

Дополнения: нет

Дары: (1) Стряпня, Взломанная печать, Убеждение, Запах следкого меда; (2) Жуткая вонь, Забытая вещь, Магнит для мусора

Ярость 3

Гнозис 5

Сила воли 6

Ранг 2

Обряды: освященного талисмана, связывания, призыва, фетиша

Фетиши: не исключено, что весь ковчег является могущественным фетишем, в который вселено множество духов

**Внешность:** скрюченный коротышка странного вида, которому не помешало бы помыться

**Советы по отыгрышу.** Папаша Ной постоянно бормочет себе под нос. Пока нет публики (крысы не в счет), его внимание постоянно перескакивает между самыми разными предметами. Как только появляется слушатель, Папаша Ной начинает затирать ему свою философию и впаривать билеты. Он постоянно ищет единомышленников и предметы, которые должны остаться в новой эпохе после Апокалипсиса.

## Единороги на родине Детей Гайи

Ярость, сила воли и гнозис равны таковым у соответствующего гару. Облик единорога отражает природу гару. Мощь 20 (в revised – Эссенция, равная сумме ярости, гнозиса и силы воли)

Чары: Респан. В revised еще Лечение (только для того, с кем единорог связан), Материализация (с удвоенной тратой Эссенции), Открытие лунного моста, Чувство царства и Слежение.

В revised единороги стали заключать пакты не только с гару, но и с фера. Если перевертыш служит идеалам Гайи, единорог сопровождает его и за пределами родины Детей Гайи и учит Дарам, связанным с общением, эмпатией и единством с Гайей. Единорог никогда не начинает драку и вступает в бой только в том случае, если его подопечный в опасности и не может сбежать.

Говорят, одному единорогу удалось вернуть Танцора Черной спирали на службу Гайе.

## Упуаут

Порода: хомид

Покровительство: арун

Племя: Безмолвные странники

Натура: аутист

Маска: судья

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



Способности: Бдительность 5, Атлетика 3, Драка 4, Уворот 2, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Инструктаж 3, Запугивание 5, Основной инстинкт 4, Хитрость 2, Знание зверей 3, Фехтование 3, Лидерство 1 (в revised 4), Исполнение 1, Ремонт 2, Скрытность 4 (в revised 5), Выживание 5, Загадки 5, Ритуалы 5, Точные науки 2 (в revised заменено на Медицина 2), Оккультизм 5 (в revised)

Дары: (1) Оглушающее касание, Воодушевление, Ласка матери, Убеждение, Заостренные когти, Чутье Вирма, Скорость мысли, Речь духов; (2) Блаженное неведение, Стойкость курьера, Дух битвы, Пристальный взгляд, Призыв талисмана, Истинный страх; (3) Адаптация, Лечение в бою, Смятение, Сердце гнева, Message Glance (Многозначительный взгляд), Серебряные когти, Языки; (4) Созвучность, Body Shift (Изменить тело), Кокон, Защита от духов, Плавающее пламя ярости  
Ярость 7

Гнозис 10

Сила воли 7 (в revised 8)

Ранг 4 (в revised 5)

Обряды: все

Фетиши: на усмотрение рассказчика

**Внешность.** Упуаут появляется только тогда, когда хочет, чтобы его увидели. Это зрелый Безмолвный странник во впечатляющей физической форме, похожий на Анубиса. В хомиде это темнокожий мужчина в древнеегипетском наряде

**Советы по отыгрышу.** Упуаут – странник в тенях, фонтанирующий мудростью и загадками. За его словами всегда скрывается что-то большее, но он не выдает тайн.

**Дополнительно.** Упуаут – не только гару, но и мумия, обладающая следующими способностями (см. World of Darkness: Mummy): Ка 10, Ба 7, Сехем 41, Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5, Честь 4, Истина 3. Он мастер некромантии и владеет следующими заклинаниями: Подготовка тела, Отсечение Ка, Глазами смерти, Отсечение Ба, Призыв кайбита, Изменение заблудшей души.

В терминах линейки Werewolf the Apocalypse Упуаут – бессмертный дух, восстанавливающий свое материальное тело после смерти. У него Мощь 41 и следующие чары: Чувство аирга, Материализация, Респаун и Мрачное знамение. Он способен отделять дух от дела, будто владеет Даром Astral Mind (Астральный разум). Дары он способен применять, только будучи материален. Упуаут странствует по Умбре для восстановления гнозиса (Ка) и поддержания своего тела. Он некромант и может упокоить призрака, а также сохранять собственное тело.

В revised советуют дать Упуауту также дополнения Предки 7, Контакты 5, Ресурсы 5. Причем, Предки 7 – это не связь с духами предков, а возможность с помощью броска «вспомнить» другие способности, которые у Упуаута есть, но не указаны в расписке.

Упуаут помнит войну Гора и Сета в древнем Египте. Он с радостью станет ментором любого Безмолвного странника, который пожелает у него учиться. Это могущественный древний гару – возможно, самый старый из живущих оборотней (если, конечно, можно назвать его живущим).

**Кассандра Смотрящая в тень, странствующий пророк**  
**В revised<sup>13</sup> – Кассандра Идущая в тени, лидер Черных фурий**



Порода: хомид

Покровительство: теург

Племя: Черные фурии

Ранг: 5

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

Способности: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 5, Уворот 3 (в revised 4), Эмпатия 2 (в revised 3), Экспрессия 3, Запугивание 2, Основной инстинкт 4, Хитрость 2 (в revised 4), Знание зверей 3, Этикет 2 (в revised 4), Лидерство 1 (в revised 4), Инструктаж 4 (в revised), Медитация 5 (в revised), Фехтование 5 (в revised 3), Исполнение 4, Скрытность 3 (в revised 5), Выживание 3, Загадки 5, Лингвистика 2 (в revised 3), Оккультизм 5, Медицина 4 (в revised заменено на Политика 3), Ритуалы 5

Дополнения: Чистота рода 3, Прошлые жизни 3, Тотем 5 (в revised)

Дары: (1) Обостренные чувства, Ласка матери, Чутье Вирма, Речь духов; (2) Приказ духу, Чутье добычи; (3) Незримый ритм, Языки, Раздирающая агония; (4) Ярость вакханки, Потусторонняя хватка, Когти осы; (5) Взгляд горгоны, Игра теней, Хаос Вильда<sup>14</sup>

Ярость 7

Гнозис 10

Сила воли 9

Ранг 5

Обряды: все

Фетиши: Цеп из лунного серебра, Ключ от Умбры, Вуаль Фебы, Броня фей

**Внешность.** В хомиде – черноволосая голубоглазая женщина с телом фитнес-инструктора. В криносе, хиспо и люпуре покрыта черным мехом с серебристой грудью. В хомиде, глабро и криносе носит элементы фейской брони в древнегреческом стиле, что усиливает ее сходство с амазонкой.

В revised сняла броню, в одежде сочетает древнегреческий и современный стили (например, туника и леггинсы).

**Советы по отыгрышу.** Источает ауру уверенности и не боится вызова. На правах пророка говорит загадками.

Дружелюбна к молодым гару, открыта навстречу новым идеям.

**Дополнительно.** Когда Кассандра была еще щенком, Потомки Фенрира уничтожили ее септ и каэрн. Ей пришлось скрываться в Умбре, где она научилась и путешествовать, и прятаться. Она говорила с Фебой и получила фетишный Цеп из лунного серебра. В свое время примкнула к вагнерианцам, но потом поняла, что в Глубокой Умбре нет других царств.

<sup>13</sup> Еще есть ее расписка в Rage Warriors of the Apocalypse, которая относится к 1996 г., но отличается (слабее) от расписок и во второредакционной, и в ревайзнутой книгах по Умбре.

<sup>14</sup> В revised добавились: (1) Дыхание Вильда; Чутье Вильда; (2) Разум зверя, Именованье духов, Взгляд извне; (3) Экзорцизм; (5) Тысяча форм

В Умбре она путешествует верхом на гаффлинге Пегаса, который имеет тот же вид, что и инкарна, а на его спине могут разместиться двое гару в криносе. Кассандра посетила все царства Ближней Умбры и считает, что Серебряные клыки лучше, чем прочие гару, понимают суть Триата.

Пегас лично попросил ее прекратить странствия и управлять племенем. Ей это не нравится, но она исполняет свой долг. В Умбре она провела большую часть своей жизни, возвращаясь в материальный мир раз в год<sup>15</sup>. Ненавидит Потомков Фенрира, но пытается преодолеть себя во имя общего блага.

---

<sup>15</sup> Как известно, гару, который слишком много времени проводит в одном из миров – материальном мире или Умбре – страдает от эффекта, называемого Разлукой: уже через один лунный месяц им становится сложно переходить между мирами. Родина укрепляет и телесную, и духовную половины оборотня, поэтому замедляет действие Разлуки. При пребывании на родине своего племени сложность возвращения в материальный мир увеличивается не через месяц, а через год. При пребывании на чужой родине – через 2 месяца (W20).