Banesword (Бейнов меч)	Гнозис 7 Танцоры Чёрной Спирали пользуются прекрасно изготовленными Бейновыми мечами. Они почти как Серебряные мечи, за исключением сил, которыми наделяют. Кроме того, что Бейновы мечи дают дополнительную точку в Фехтовании, они позволяют мечнику высасывать из целей Гнозис, чтобы воспользоваться им самому. Бросьте Гнозис меча против Гнозиса цели (только после успешного попадания, нанёсшего по меньшей мере один уровень повреждений после поглощения). Сколько выпало успехов, столько Гнозиса отнято. В одной сцене меч можно использовать на каждом противнике только единожды. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (110)
Chalice of Renewal (Потир возрождения)	Гнозис 8 Впервые эта таинственная золотая чаша явилась Гаррету Верному и его воинам на вече перед походом на Амазонку. Легенды Детей Гайи рассказывают еще о нескольких ее появлениях. Кто-то верит, что это чаша со слезами, которые пролила Гайя по пяти убиенным щенкам – основателям племени. Кто-то считает, что это Святой Грааль, который искали рыцари короля Артура. Сила потира несомненна, и он единственный в своем роде. Каждое третье новолуние потир наполняется морской водой. Тот, кто выпьет ее, впадает в глубокий сон, посланный ему Гайей. Этот сон каждый раз разный, но в нем неизменно есть плач матери по убитым детям и возрождение жизни с наступлением утра. Это воспоминания Гайи, но они имеют отношение и к жизни и работе спящего. К моменту пробуждения спящий исцеляется от всех ран и болезней.	Children of Gaia revised (80)
Fogg's 9mm (Девятимиллиметровый Фогга)	Гнозис 8 Из всех видов фетишного оружия Ходящие по стеклу больше всего любят пистолеты. Существует множество фетишных пистолетов, но самым известным из них является Девятимиллиметровый Фогга. Согласно легенде чикагский полицейский Джексон Фогг был одержим охотой на Джианлуиджи Люччи и, наконец, настиг его и его стаю в заброшенном порту. Люччи целый час дразнил Фогга, и тот выстрелил. Выстрел был абсолютно внезапным, точным и мощным и почти стоил Люччи жизни. Стая разорвала полицейского на части, но храбрость Фогга привлекла духа ветра, который вселился в его пистолет, увеличив скорость пуль и точность выстрела. Люччи сам пользовался этим оружием до конца своих дней. Выстрел из этого уникального фетиша наносит аггравированный урон, кроме того все броски на Огнестрельное оружие (Firearms) идут по сложности -3. Если стрелок не сходит с места и держит цель на мушке, не отводя ствол в сторону других, каждый ход он получает 2 дополнительных кубика к повреждениям от выстрела. Таким образом нельзя добавить более 20 кубиков.	Glasswalkers revised (85)
Thunder's Bracers (Наручи Деда Грома)	Гнозис 9 Название говорит само за себя – это наручи, в которых заключена частичка самого Деда Грома. Существует лишь один комплект Наручей, которые принадлежат маркграфу Кониецко. Они сделаны из протравленного металла и украшены зубами неизвестного существа. Это знак его силы, но не ее источник – маркграф сокрушал врагов до создания фетиша, продолжил и с ним. У этого фетиша много эффектов. Наручи дают +4 к силе и не мешают использовать когти. Если парировать ими атаку голыми руками или металлическим оружием (даже серебряным), нападающий автоматически получает 2 уровня летальных повреждений от генерируемого фетишем электрического разряда. Фетиш дает своему владельцу до 4 пунктов гнозиса в день и не ограничивает его использование. Потратив 3 пункта гнозиса, владелец фетиша может поразить врагов молнией. Если в небе есть грозовые тучи, молния бьет из них, если нет – исходит из Наручей. Молния бьет в одну цель и наносит 5 уровней непоглощаемого аггравированного урона.	Shadow Lords revised (81)
Gan Jiang, the Knotted Thunderbolt (Ган Цзян, Ветвистая молния)	Гнозис 8 Ган Цзян был древним Звездочетом-оружейником. Его знаменитое умение уговорами подчинять себе духов металла позволило ему ковать прочные острые мечи из многослойной стали. Множество мечей создал он для своего племени, включая фетишное оружие. У него был свой подход к духам, естественное обаяние и умение завлекать духов в свои творения. Однако однажды связь с духами сослужила плохую службу Ган Цзяну. У него был сын-метис, рожденный женщиной-гару из того же племени.	Stargazers revised (83)

	Джагглинг химеры поведал Ган Цзяну тревожные вести: метис обвинил отца в своем уродстве и затаил на него злобу. Ган Цзян не знал, что джагглинг на самом деле был духом Кунг-Кунга, которого Великий осквернитель послал смутить разум оружейника. Той ночью Ган Цзян убил своего сына, считая его злобным чудовищем. Племя узнало о его преступлении и прокляло его. С тех пор металлы не поддавались ему. Какой бы кузней он ни пользовался, сталь лишь слегка нагревалась, не позволяя ее ковать. Впав в харано, Ган Цзян уединился в сельской местности, но перед этим выковал свой последний меч, для которого ему не потребовались ни кузня, ни навыки кузнеца. Он назвал меч своим именем и передал племени в знак раскаяния за содеянное. То был меч тайцзи, выкованный из имперских монет, уложенных так, что меч напоминал по форме молнию. Рукоять была сделана из дерева и обмотана кожаным шнурком. То был простой меч безо всяких изысков, в котором обитал аватар Чи-Рин – инкарна, подобная Единорогу. После активации меч превращается в грозное оружие. Он управляет рукой владельца, позволяя поразить самые уязвимые чакры противника (броски атаки по сложности -1), и наносит сила+5 аггравированного урона. Кроме того, активация фетиша дает еще одно преимущество: владелец фетиша начинает чувствовать собственные чакры, что позволяет ему не получать урона (+2 к броскам на поглощение повреждений). Это один из фетишей предков Звездочетов*.	
Fanruo Jushu, the Archer's Madness (Фаньжо и Цзюйшу, безумие лучника)	Гнозис 7 Фетиш представляет собой лук и колчан, созданные в незапамятные времена. Мало кто из Звездочетов знает о нем что-то, кроме того, что фетишу очень много лет и духи не хотят о нем говорить. Ходят слухи, что это о нем говорится в древнем мифе Звездочетов. Тот миф гласит, что Звездочета по имени Семь затмений однажды призвали ко двору и сказали, что солнце недовольно – оно было вдвое горячее обычного и выглядело разгневанным. Семь затмений вышел наружу, почувствовал жару и увидел солнце – огромный шар, который на его глазах разделился надвое, потом еще надвое, и так продолжалось, пока в небе не стало десять солнц. Солнца выжигали растительность, испепеляли волосы на голове, обугливали землю. Но Семь затмений поднял свой лук и пустил по волшебной стреле в каждое солнце. Одно за другим погасли девять солнц, но одно, самое первое, осталось гореть и вновь начало расти. Но Семь затмений разглядел за светом солнца черное пятно и поразил его из лука. Тогда светило изрыгнуло из себя клубок черных перьев – ворона-цзюнь, злобного духа Вирма. Его перья стали прохладным дождем, исцелившим обожженную Гайю, но сам ворон не был побежден. Он вселился в волшебный лук Семи затмений, а его самого поверг в безумие. Говорят, что этот древний фетиш и есть тот лук. После активации в колчане появляется неиссякаемый запас стрел, стрельба из лука получает 1 автоматический успех на броске попадания (этот успех может быть убран выпавшими единицами), а каждая стрела наносит 7 кубиков аггравированного урона. При активации лук отравляет разум своего владельца – говорят, что так проявляет себя непобежденный ворон-цзюнь. Рассказчик должен выбрать психоз, от которого владелец лука будет страдать, пока фетиш активирован (в течение сцены). Психоз не должен препятствовать стрельбе из лука. Это один из фетишей предков Звездочетов*.	Stargazers revised (83)
The Yellow Veil of Karapatri (Желтая вуаль Карапатри)	Гнозис 7 С Карапатри у Звездочетов связана легенда-предостережение. Карапатри, также называемая Госпожой бесконечной тьмы, была выдающимся чиновником, служащим Нефритовому императору. Говорят, что она была из рода судей-мистиков. Карапатри не нравилось то, как изменяется мир вокруг нее, и она решила что-то с этим делать. Начала она с искоренения порчи в собственном племени. Тех, кого Карапатри сочла преступниками, она удостоила своим посещением. Один визит не был похож на другой. Наказания удостаивался и тот, кто подверг опасности священный каэрн, и тот, кто слишком много выпил с вечера. Карапатри появлялась , и преступник видел в ее облике свое отражение, искаженное разложением и гнилью, а в ее глазах читал доказательства своего преступления. Этого Карапатри добивалась с помощью Желтой вуали – подарка самого Нефритового императора.	Stargazers revised (84)

	Говорят, что Звездочет не может найти Вуаль – Вуаль сама ищет в рядах племени того, кто достоин стать карающим ангелом. Кое-кто предполагает, что Вуаль обладает силой лишь в руках Звездочета, чьим предком была Карапатри. Правда ли это – неизвестно. После активации фетиша смотрящий на владельца Вуали видит в нем свое искаженное отражение. Встреча с таким двойником не проходит без последствий. Жертва погружается в пучину депрессии и отвращения к самой себе, теряя 2 пункта временной силы воли (жертва-гару впридачу к силе воли теряет 2 пункта временной ярости). Кроме того, жертва впадает в транс и обязана ответить на все вопросы владельца Вуали, причем отвечать может лишь то, что сама считает правдой. После того, как владелец фетиша уйдет (или Вуаль будет деактивирована), жертва выходит из транса с нестерпимым желанием «делать только хорошее», хотя «хорошесть» содеянного определяет сама. В течение лунного месяца после воздействия жертва получает +1 кубик ко всем броскам, направленным на совершение чего-то «хорошего». Это один из фетишей предков Звездочетов*.	
Ulunsuti (Уланса'ти)	Гнозис 9 Уланса’ти – редкий, если не уникальный фетиш. Чтобы добыть его, нужно убить могущественное дитя великого Уктены. Во лбу Уктены есть прозрачный кристалл размером тарелку и твердый, как алмаз, с кроваво-красной прожилкой, проходящей через центр сверху донизу. Этому кристаллу приписывают различные свойства, но важнее всего то, что в нем отражаются события будущего. Кроме того, говорят, что владелец кристалла может увидеть любое место, название которого знает, а также заглянуть в глубокое прошлое. Также владельцу кристалла сопутствует удача во всех начинаниях, но лишь пока кристалл сыт. Сила кристалла имеет свою цену – Уланса’ти требует крови каждую неделю (половину пинты – хватит крови небольшого животного). Кровь впитывается в кристалл и заставляет сверкать красную прожилку. Дважды в год кристалл требует крови крупного животного, такого как олень. Некоторые мудрецы говорят, что кристалл нужно кормить небольшими порциями крови человека или гару, чтобы Уланса’ти привык к ней и не просил другую. Но т. к. никто не сознается во владении кристаллом, проверить это невозможно. Если кристалл не кормить, ночью он обретает способность летать и пьет кровь владельца или его близких. Говорят, что кристалл нападает на любого, кто к нему приблизится – только владельцу дозволено касаться его. Если Уланса’ти не используется, его нужно завернуть в целую оленью шкуру, положить в глиняный горшок и спрятать в темном месте (предпочтительнее всего пещера). Если владелец собирается спрятать Уланса’ти надолго, нужно сообщить кристаллу об этом, чтобы тот уснул (если повезет). При возобновлении использования кристалл нужно накормить, иначе он набросится на владельца. Если владелец умирает, кристалл нужно положить ему на грудь, иначе Уланса’ти каждую ночь будет искать его (скорее всего, чтобы выпить его кровь) в течение 7 лет, после чего впадет в спячку. В любом случае через 7 лет кристалл можно пробудить. Если гару накормит кристалл кровью и выполнит успешный бросок привязки (attune) фетиша, то станет новым владельцем Уланса’ти. В противном случае кристалл вновь впадет в спячку рядом с обескровленным трупом того, кто пытался его пробудить.	Uktena revised (78)
Lisamaru Blade (Меч Лисамару)	Гнозис 8 Меч Лисамару имеет вид большой тускло-серой металлической коробки с рукоятью, как у меча. Коробка большая и с открытым верхом, а края бритвенно острые – сила+3 поглощаемого агравированного урона при сложности атаки 7. После активации из открытого торца начинает бить искрящийся луч света и тепла. Каждый дополнительный успех (кроме первого) на стандартном броске Ловкости+Фехтования (Dexterity+Melee) приводит к поражению мечом еще одного противника. Например, три успеха на броске атаки приводят к тому, что один противник получает удар мечом, а двое попадают под луч. Луч наносит тот же урон, что и сам меч.	Apocalypse (196)
Spear of Mokole-Mbembe (Копье Моколе-мбембе)	Гнозис 5 Этот уникальный фетиш мог и не принадлежать самому Моколе-мбембе (члены кладки в Конго утверждают, что принадлежало). Он похож на африканское боевое копье, но при изучении наконечника выясняется, что он сделан из электрума. Сплав состоит из чистых металлов, поэтому поражает перевертышей, уязвимых как к золоту, так и к серебру. Перевертыши, не принадлежащие к моколе, могут распознать в сплаве	Mokole (70)

	серебро, но редко (сложность всех бросков – 10). Использование копья идет по сложности +1, но после активации оружие наносит двойной урон.	
Spirit Slayer (Истребитель духов)	Гнозис 6 Это клейв, внутри которого обитает дух, призванный защищать материальный мир от исчадий Умбры. Этот дух дает доступ к дарам Umbral Sight и Sideways Attack.	Valkenburg Foundation (25)
Conquistador's Sword (Меч конкистадора)	Гнозис 6 Меч был создан Техномансерами много веков назад в помощь Педро де Урсуа, решившему создать карту Амазонии. Никто не ожидал, что один из подручных мага – Лопе де Агирре – устроит бунт. Агирре позже был обезглавлен людьми Техномансеров, но меч был утерян. Его лишь недавно нашел Пучеглаз-бейноглот (Owl Eyes-Bane Snatcher) – метис-Уктена, пытавшийся заслужить уважение соплеменников, но поддавшийся Вирму. Меч похищает воспоминания и мистические силы, кого убивает. Эти силы меч потом может передать своему владельцу, но не временно, как дар Когти сороки-воровки, а навсегда. *Прим. перев.* Этот фетиш смог вырвать аватар мага Эльдорадо и «пришить» его к Сэму Хайту, первому из Танцующих в шкурах (Skin Dancers).	Rage Across the Amazon (94)
The Horn of the Stag (Олений рог)	Гнозис 7 Этот фетиш, сделанный из рога вымершего ирландского оленя, является драгоценностью и висит подле трона Верховного короля Ирландии. Во время великой опасности король трубит в него, созывая племя. Где бы ни находился член племени в материальном мире или в Умбре, перед ним появляется призрачный белый олень. Члены племени по лунным мостам и тропам добираются до места сбора у холма Тара. Рог был создан после первой битвы у Тары, и дули в него лишь несколько раз – например, для выбора нового Верховного короля на место умершего.	Werewolf the Dark Ages (38)
Prometheus' Torch (Огонь Прометея)	Гнозис 8 Это вечно горящий факел, который не гаснет даже при погружении в воду. Им можно отбиваться как оружием ближнего боя по сложности 5, нанося 1 уровень повреждений. Но есть у него и другое свойство – фетиш добавляет +1 кубик к броскам интеллекта и позволяет понимать любой язык в случае успешного броска интеллекта + лингвистики (Intelligence+Linguistics). Считается, что это священная реликвия Ходящих по Стеклу и они сделают всё, чтобы его найти. Говорят, что фетишем владеет люпус, который прячет его в лесах подальше от людей.	Ways of the Wolf (54)
Moonsilver Klaive (Клейв из лунного серебра)	Гнозис 7 †Этот ритуальный кинжал отличается от других клейвов нестираемым покрытием из лунного серебра‡. Его владелец не лишается точки гнозиса из-за ношения серебра, а наоборот – гнозис повышается на 1 из-за силы лунного серебра. В фетише обитает дух войны или защиты. Клейв наносит вдвое больше урона жертвам, которые уязвимы перед серебром. Удары Клейвом идут по сложности 6. Гару и прочие существа, уязвимые перед серебром, не могут поглощать такой урон. Фетиш происходит из царства Сокты, и получить его можно у самой Сокты или одного из ее духов. Впрочем, гару может раздобыть лунное серебро и окунуть туда клейв.	Rage Across the Heavens (133)
Парные мечи Лотаря (The Twin Swords of Lothair)	Гнозис 8 Пара мечей, их хозяин должен владеть флорентийский стилем (один меч в каждой руке); если любой меч будет использоваться отдельно, то он по рукоять уйдет в землю. У мечей есть несколько специальных возможностей, одна из которых – хранить в себе восемь пунктов Ярости. Они могут также произвести Удар Грома, если владелец скрестит их над головой. Когда мечи активированы, они наносят усиливающиеся повреждения. *Перевод Zohri* Удар грома (Clap of Thunder) – второранговый Дар племени Теневых владык.	Rage Across Russia (72)
Экспонат 338 «Сыворотка Антихриста» (Exhibit	Гнозис 10 Уникальный объект, получивший свое название из уст охранника – большого фаната Уэса Карпентера. Он в упакованном виде хранится в	Book of the Weaver (60)

338: The Antichrist Serum)	секретном хранилище наряду с сотнями других любопытных диковинок похожего рода. Если вытащить его из упаковки, перед зрителем предстанет вытянутый трехфутовый цилиндр, содержащий в себе некую густую жидкость, переливающуюся синим и зеленым. Он теплый (37°C) при любой температуре окружающего воздуха и сделан из какого-то стекла, не отбрасывающего бликов – если только это действительно стекло, ведь пока не было создано инструмента, способного поцарапать его поверхность. Никто не знает, что внутри этого произведения неизвестной технологии. Некоторые считают, что это ихор, полученный от древней инкарны Вивер – жизненная энергия, которая все еще имеет власть над своей госпожой. Другие утверждают, что это вещь из Предвестия – первобытная энергия начала времен, еще до появления имен, людей и даже сознания. Многие, указывая на совпадение обнаружения этого предмета и недавних склок в септе Ушедших видений, шепчут, что это – тюрьма для Трасса Трижды Проклятого, наименьшего когтя самого Вирма. Но как могла столь искаженная сила (дя и вообще любой талисман Вирма) оказаться внутри технологии Вивер? Что за дьявольский альянс может объяснить такое слияние Вивер и Вирма?	

*Звездочеты чтут фетиши предков (Stargazers revised (83)). Это уникальные фетиши, которыми владели величайшие из племени. Редкие удивительные сокровища, ставшие наградой за величайшие испытания. Такой фетиш нельзя просто так взять и владеть им, даже если не активировать. Новый владелец должен связать себя узами с фетишем, отдав пункт постоянного гнозиса, либо получив 1 уровень непоглощаемых аггравированных повреждений. Эти узы дают +2 ко всем броскам дополнения Предки (Ancestors), оно же Прошлые жизни (Past Lives).

†Эти фетиши можно получить только в результате взаимодействия с инкарнами планет или их духами-служителями. Сами персонажи не могут создавать такие фетиши.

‡Этот материал можно получить только у Сокты и некоторых других инкарн луны. Он происходит из эфирного мира ночного светила. Если погрузить оружие в расплав лунного серебра, оно станет наносить вдвое больше аггравированного урона гару и прочим существам, чувствительным к серебру (хоть тонкий слой лунного серебра вскоре слезет, как краска). Кроме того, предметы из лунного серебра увеличивают гнозис владельца на 1. Владелец может пораниться о свое же оружие. Получить лунное серебро можно у Сокты, выполнив ее задание и пожертвовав точку постоянного гнозиса.