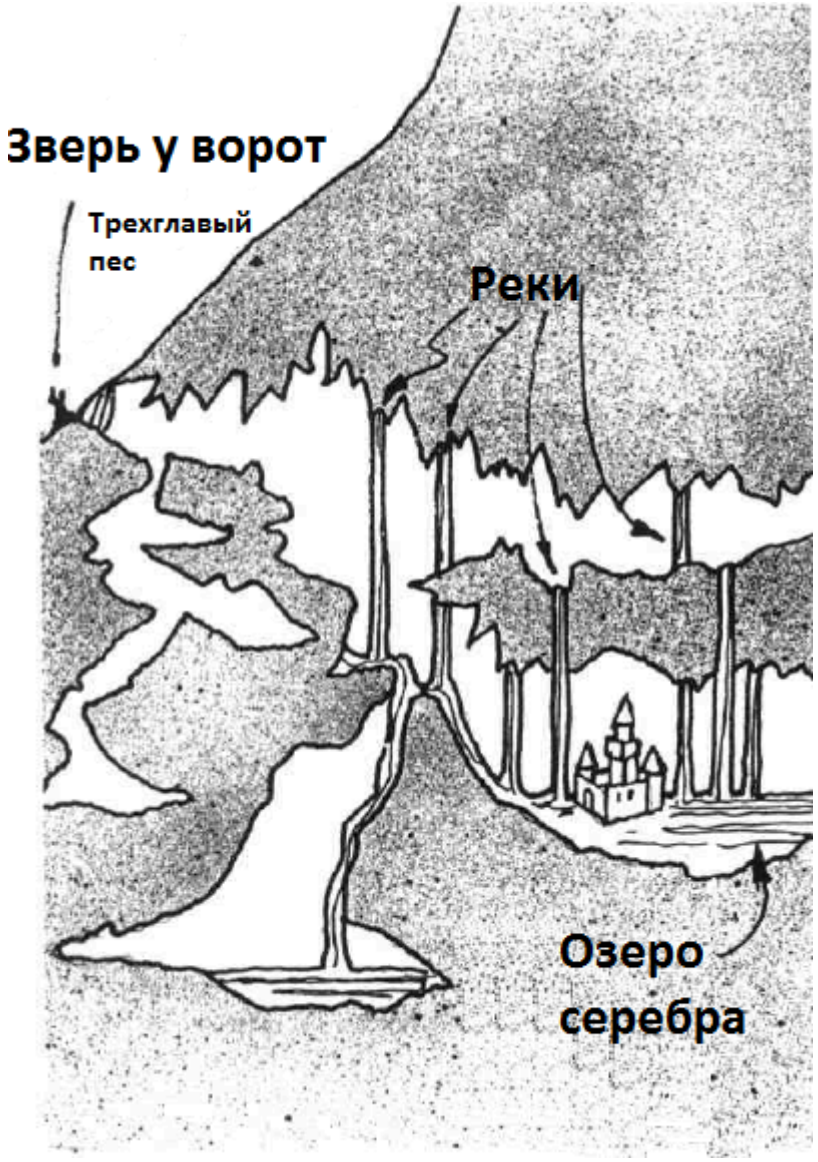
Эребус/Erebus



Эребус – это место, где гару[1] выжигают из своих душ скверну Вирма и очищают свои сердца. Это гнев Гайи, воплотившийся в виде подземных пещер под умбральным пространством Ближней Умбры. По пещерам текут реки горящего серебра, сливаясь в огромное озеро. В центре озера есть остров, на котором стоит цитадель леди Чарисс, владычицы подземелья.
Чарисс – правительница Эребуса и могучая инкарна. Ее истинный облик неизвестен – она принимает множество обличий, все из которых женские. Она может принимать вид серебряной волчицы в форме кринос с активированным Даром Сияющего пламени, прекрасной женщины в одеждах серебряного и

[1] У фера есть свои аналоги Эребуса, но они меньше и их труднее достичь. Они отличаются друг от друга, и наказания в каждом свои. У кораксов есть Древо Модгудура, где падших запирают в висящие на ветвях клетки из раскаленного добела золота. Моколе оказываются в безводной пустыне, где ветер ранит их осколками золота и серебра. У кицуне, лишенных регенерации, есть свое чистилище, где пытки бесконечны, но не смертельны.
Каждое из чистилищ может быть найдено только тем видом, для которого предназначено. Однако коракс может попытаться убедить стража, облаченного в белые перья, пропустить других перевертышей к Древу Модгудура, чтобы увидеть, как истязают падших воронов. А вот в Эребус другие перевертыши могут входить свободно, а рассказчик может решить, что при попадании в реку они не испытывают никаких последствий. Однако если они попытаются помешать тому, что происходит в Эребусе, их убьют.
Для вампиров, людей и прочих не-перевертышей нет своих аналогов Эребуса. Не-перевертыш без регенерации сгорит насмерть в реке из серебра.

красного цветов или демонической фигуры, напоминающей об эриниях из легенд Черных фурий. Многие гару считают ее духом боли на службе у Вирма.
Эребус также называют Серебряным горнилом, а тех, кто погружен в горящее серебро – *несчастными*. *Несчастные* покидают Горнило полностью измененными – или не покидают вовсе. Эребус выжигает порчу не только Вирма, но и Вильда с Вивер. Эребус сталкивает гару с их слабостями и страхами, позволяя искупить все содеянные ошибки.
Многие гару не понимают истинного смысла Эребуса, считая его адом для предателей. Теневые владыки пугают им своих щенков.
В Эребус нельзя забрести случайно – к его вратам проложен большой лунный путь, называемый Серебряной дорогой, к которому ведут некоторые врата духов. Кроме того, есть еще обряд Серебряного горнила и путь через Грезу. Больше способов попасть в Эребус нет.

Врата Эребуса сделаны из серебра и чугуна. Их стережет огромный дух черного волка с тремя головами и тремя серебряными ошейниками. Земля вокруг него усеяна костями. Дух имеет множество имен, вошедших в легенды. Многие знают его как Цербера или Гарма. Левая голова – это голова жестокого волка с вращающимися огоньками вместо глаз. Правая голова механическая и сделана из металла и электричества. Средняя изуродована, носит спиральные рога и дышит губительным огнем. Хвост покрыт шипами.
Цербер не мешает гару входить в Эребус и не обращает на гостей внимания, лишь изредка бросая на них пугающий взгляд[2]. Его задача – мешать *несчастным* покидать Эребус. Если глупый гару нападет на Цербера, тот безжалостно атакует в ответ.

Гостям в Эребусе рады и никак не ограничивают их перемещение по миру, пока те не мешают агонии *несчастных* и не окунаются в реки серебра. В Эребусе множество духов, которые занимаются *несчастными*, самые распространенные – выводок Чарисс.
Духи выводка представляют собой четырехметровых гару в форме кринос. Они не имеют признаков пола, лишены шерсти и необычайно мускулисты, их кожа имеет черный или серебряный цвет. Их жилы пульсируют, а красные глаза мигают в такт пляске огней в реках. Их хвосты похожи на хлысты, а длинные языки то и дело скользят меж клыков. Все члены выводка носят длинные серебряные копья[3] (фетиши 4/5 уровня) для наказания *несчастных*.
Те духи выводка, которые не приставлены к *несчастным*, предлагают гостям *сделку*. Член выводка приглашает гару принять участие в состязании взглядов, игровом состязании или ритуальной дуэли. В качестве награды дух предлагает стать слугой гару, стать проводником по Умбре, вывести на определенного *несчастного* или научить обряду Серебряного горнила – и это лишь немногие примеры. Решившийся на это гару рискует стать *несчастным*, связанным с этим духом выводка.
Хот в случае победы гару получает свой приз, ничто из предлагаемого не стоит вечных мучений. *Сделка* – это проверка на умение сопротивляться соблазнам. Проигравший гару легко может быть совращен Вирмом, поэтому выводок считает своей обязанностью очистить его душу. Если гару пытается сопротивляться, на него накинется столько духов выводка, сколько потребуется для подавления сопротивления.
Члены выводка питаются яростью. Тратящий ярость и в особенности впавший в бешенство оборотень привлекает выводок. Дух выводка может тратить действие на автоматический отъём пункта ярости у гару.
Испытание выводка проходят те, кто отказался от *сделки* и не впал в бешенство при виде *несчастных*. Тех, кто не справился, сталкивают в реку.
В W20 духи выводка стали тактичнее: они когтем вырезают знак на теле гару, нуждающегося в наказании, и приглашают окунуться в серебро. Тех, кто делает это без принуждения, выводок уважает. Сопротивляющихся подталкивают.

Несчастные – это гару и их эманации, которых творчески истязают духи Эребуса. Старейшие гару подвергаются страшнейшим пыткам. Некоторые древние эманации провели в Эребусе срок, превышающий срок их жизни. Многие сошли с ума. Те *несчастные*, кто цепляются за свои пороки, иногда умирают, если в них не осталось ничего неиспорченного. Есть и те, кто принимает пытки спокойно и без сопротивления.
Несчастные попадают в Эребус по-разному. Некоторых насильственно отправили сюда обрядом Серебряного горнила, некоторые польстились на *сделку* с выводком, некоторые добровольно пришли в поисках искупления. Причина не важна, важна необходимость очищения. Серебряное горнило очищает даже Танцоров Черной спирали.

---

[2] В W20 Цербер стал разумен и расспрашивает гостей о цели посещения Эребуса. Недостойным советует вернуться восвояси. Попытка его обмануть потребует броска манипулирования + хитрости (Manipulation + Subterfuge) по сложности 9. Цербер может и пропустить лжеца внутрь, но там его уже будет поджидать выводок.
Те, кто одолели Цербера или как-то проскользнули мимо него, внезапно обнаруживают, что путь назад закрыт и выбраться можно только через врата на острове Чарисс.
[3] В описании фетишей это копья, в описании выводка – трезубцы.

К каждому *несчастному* приставлен отдельный дух выводка, который получает знание о чувствах, мыслях и воспоминаниях жертвы[4]. Это позволяет выводку подбирать пытки индивидуально. Теневой владыка горит вместе с Костегрызом в потоке серебра. Раскачивающийся острый маятник разрезает тело кричащего Потомка Фенрира в одном и том же месте, не давая залечить рану. Серебряный клык в форме люпус ест собачью еду и носит ошейник, а палачи окунают его мордой в собственное дерьмо. Фианна неподвижно сидит, уткнувшись в каменную стену, в своих видениях он бежит по темному пустому туннелю, не в силах найти выход. Список грехов Дитя Гайи вырезают ножом на фантомах его детей. Красный коготь заперт в клетке, которую на цепях опускают в расплавленное серебро.
Связь между гару и членом выводка рвется в трех случаях: ее разрывает сам дух выводка, Чарисс решает освободить гару, либо оборотень искупил свои грехи. Выводок отпускает *несчастного*, если таково было условие *сделки*, которую член выводка проиграл. В легендах говорится о том, что истинная любовь может заставить выводок отпустить жертву.

Искупив свои грехи, *несчастный* по реке из серебра приплывает к цитадели Чарисс. Попав в воды серебряного озера, гару прекращает гореть и исцеляется. Озеро стирает калечащие воспоминания: прошлая жизнь *несчастного*, включая пытки, кажется ему забытым сном. Когда гару выходит на берег острова, его окружают серебряные огни, ведущие к серебряным вратам – одному из немногих выходов из Эребуса.
У ворот ожидает Чарисс в одном из своих прекрасных обличий. Она подтверждает чистоту бывшего *несчастного* и полностью восстанавливает его силу воли, гнозис и здоровье. Затем она рассказывает ему тайну Эребуса и обучает обряду Серебряного горнила. Чарисс предлагает гару представить себе любое место в Ближней Умбре или материальном мире и войти во врата. Если это место существует, врата доставят гару туда. Если нет – будут бездействовать, пока гару не представит себе что-то реально существующее.

Гости Эребуса идут вдоль берега реки, пока не оказываются у озера. Чтобы не стать *несчастным*, нужно контролировать эмоции, не впадать в ярость и отказываться от *сделки*. Между берегом озера и островом курсирует паром без паромщика. После того, как все погрузятся на него, паром сам по себе направляется к острову. Вес пассажиров не заставляет его даже покачнуться.

Вода озера представляет собой тален (гнозис 8). Выпивая ее, гару исцеляется от безумия и болезненных воспоминаний (гару сохраняет память, но воспоминания не причиняют прежней боли). Безумие, навеянное Вирмом, снимается не полностью – гару встает на путь исцеления, но может и вновь обезуметь[5].

На острове стоит цитадель, чьи подсвеченные шпили выделяются на фоне черного свода пещеры. На берегу острова ожидают духи выводка, которые приветствуют гостей от имени Чарисс и ведут их к цитадели. Стены цитадели украшены странными картинами и могущественными фетишами[6], освещаемыми серебряными факелами, в тронном зале ожидает сама леди Чарисс. Ее облик зависит от настроения. Чарисс представляется гостям и спрашивает их (по отдельности или всех сразу – опять же зависит от ее настроения) о том, что они видели в Эребусе, и молча выслушивает сказанное, насколько бы оно ни было оскорбительно. Если кто-то использует против нее силу или Дары, то оказывается в реке из серебра. Чарисс может ответить на вопросы об истинной сути Эребуса и обучить одного из гостей обряду Серебряного горнила. Затем выводок провожает гостей в нижнюю часть цитадели к расщелине в камне, которая закрывается после того, как гости пройдут сквозь нее. Этот путь ведет в Нулевую зону, откуда гару могут попасть практически куда угодно.
Секрет Эребуса в том, что он не исцеляет гару. Он лишь выжигает порчу, а от темных страстей гару должен избавиться сам. *Несчастные* сами искупают свои грехи в Серебряном горниле.

Сюжетные зацепки

1. Член септа отправляется в Эребус, чтобы наказать себя за убийство кинфолка, совершенное при впадении в безумие. Септ выясняет, что кинфолк был убит фомором, а гару невиновен. Стая должна отправиться в Эребус и забрать гару.
2. Пойманный Танцор Черной спирали умоляет оставить ему жизнь. Он клянется, что прекратит служить Вирму, когда Эребус исцелит его от безумия. Истина Гайи и аналогичные Дары подтверждают, что он не врет.

---

[4] В W20 при начертании знака на плоти *несчастного* появляется серебряное зеркало на стене коридора в глубинах цитадели Чарисс. Это зеркало является порталом в разум *несчастного*, куда могут проникать особые члены выводка – палач и обличитель (такую парочку приставляют к каждому *несчастному*). Палач носит кроваво-красную рясу, обличитель – белую.
[5] В ревайзде вода дает +3 кубика на бросок исцеления любых психозов, включая вирмовые. Эффект длится один день.
[6] При попытке что-то украсть вор тут же окажется в реке из серебра.

3. Вагнерианцы верят, что в цитадели Чарисс есть врата, ведущие к новой Гайе, и просят стаю помочь отыскать их.
4. Стая сопровождает могущественного преступника-гару в Эребус. Если там он сбежит, стае придется ловить его по пещерам или отправиться в реку.
5. Для особого обряда септу нужна вода озера, зачарованная Чарисс лично.
6. Гару решает стать членом выводка, чтобы помогать другим в их исцелении. Находясь в форме члена выводка, он не может покинуть Эребус, а свой исконный облик возвращает в конце срока службы.

Правила

1. Гару, прошедший Серебряное горнило, получает 1 постоянную мудрость и 1 постоянную честь.
2. Гару в Эребусе регенерируют аггравированные раны так же, как и неаггравированные. В реках из серебра невозможно утонуть.
3. Время в Эребусе течет не так, как в остальной Умбре, отследить его бег сложно.
4. Страж Эребуса не позволит никому выйти через главные ворота.
5. В реках из серебра гару получают и регенерируют агграву каждый ход. *Несчастные* испытывают бесконечную агонию.
6. Реки горящего серебра ярко освещают Эребус. Сложность бросков зрения снижается на 2.
7. После того, как *несчастные* попадают в серебряное озеро, выводок утрачивает все знания о них.
8. Гару, прошедший Эребус, обучается самоконтролю. Сложность бросков на бешенство увеличивается на 2.
9. Серебряное горнило выжигает как телесную порчу, так и темные эмоции, навеянные Вирмом: ненависть, чувство вины, отчаяние, ревность. Очистившийся гару получает 1 постоянный гнозис[7].
10. Духовный опыт посещения Эребуса обосновывает увеличение силы воли, гнозиса и ярости.
11. Связь между выводком и *несчастными* не позволяет никому из *несчастных* достичь озера, пока он не очистится.
12. После очищения в Эребусе Танцоры Черной спирали[8] лишаются Даров и обрядов и могут примкнуть к любому племени в качестве клиатов, пройдя обряд перехода.

Опциональные правила

1. Те, кто пережил Серебряное горнило, получают достоинство «Невосприимчивость к эманациям Вирма» (см. Werewolf Players Guide).
2. Обряд Серебряного горнила позволяет сменить племя или покровительство (т. к. выжигает прошлое), сохранив ранг и известность.
3. В отблесках пламени, которым горит серебро, можно увидеть трагические и кошмарные картины, которые стоят перед внутренним взором *несчастных*.
4. Невероятно наглый гару может предложить *сделку* самой Чарисс. Она практически всемогуща, но может и пожелать, чтобы состязание было честным.
5. Серебряное горнило выжигает также порчу Вивер и Вильда.
6. Некоторые гару считают, что под серебряным озером есть врата, ведущие в Лунное царство Глубокой Умбры.

Выводок леди Чарисс

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 5, Харизма 0, Манипулирование 2, Внешность 0, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5
Способности: Бдительность 5, Атлетика 5, Драка 5, Уворот 2, Эмпатия 1, Запугивание 4, Фехтование 4, Скрытность 3, Загадки 2, Оккультизм 3

Обряд Серебряного горнила

Ранг 4
Когда жертва в следующий раз войдет в Умбру, то окажется в Эребусе, а выводок немедленно сочтет ее *несчастным*. Это древний и могущественный обряд, которому учит сама Чарисс. Он дает жертве последнюю возможность искупить грехи перед Гайей. Обряд работает только в отношении гару.
Все участники обряда должны знать жертву, знать ее имя и честно верить в ее виновность и возможность искупления. Прриусутствие жертвы не обязательно – обряд работает на расстоянии до 100 миль. Мастер обряда делает стандартный бросок для обряда наказания (харизма + ритуалы (Charisma + Rituals) по сложности 7), а затем бросает гнозис по сложности, равной гнозису жертвы. Если обряд выполнен со злым умыслом, мастер обряда сам оказывается в Эребусе при следующем переходе в Умбру.

---

[7] Во второй редакции. В ревайзде это опциональное правило.
[8] В W20 Танцор Черной спирали в Эребусе всего один. Его бултыхают в расплавленном серебре уже больше 10 лет, тщательно скрывают и подвергают изощренным пыткам, докладывая Чарисс о любых изменениях в его поведении. От него ждут, что он очистится и станет первым возрожденным Белым завывателем.

Цербер (W20)

Сила воли 8, ярость 7, гнозис 9, эссенция 24

Чары: Броня, Выстрел, Слежение

Выстрел Цербера – это плевок расплавленным серебром, которое наносит аггравированный урон гару в любой форме (а также другим существам, уязвимым к серебру), всем прочим – летальный. Этот урон заставляет гару страдать, но не убивает и не отправляет в бессознательное состояние. Если гару одумается, то Цербер даст ему шанс извиниться.