

Эфирное царство (Aetherial Realm)

Компиляция материалов из книг Umbra, Umbra revised, W20 Umbra, Rage Across the Heavens
Скомпилировал и перевел Adrax

Переводчик благодарит за поддержку Vlad Ivanov, Perenium, viktor, Майю Линдхольм, Joseph Stalin, Emperor of Mankind, Vladislav Yurkevich, Vladislav Petlenko, Alexey Kalinin, Алексея Крылова, Aleksey Zimnyakov, Леонида Николаева, Mikhail Goransky, Arthur Demichev

Эфирное царство может найти каждый, кто странствует в Умбре – оно начинается сразу над облаками и простирается в бесконечность. Через него проходят все лунные мосты. Здесь самая слабая Мембрана, а в небе всегда видны Луна и Гелиос, которые тут куда внушительнее, чем при взгляде с Земли. В revised к этим объектам добавился еще и Антелиос, он же Красная звезда¹ и Око Вирма.

Облака здесь твердые и могут выдержать вес гару и даже зданий, которые на этих облаках построены. Некоторые облака огромны и подобны горам – внутри них можно найти духов птиц. Между облаками снуют духи ветра и воздуха. Здесь можно найти домены всех тотемных духов, связанных с воздухом, включая Вендигу, Грифона, Пегаса, Сокола и Сову. Гаффлинги этих тотемных духов защищают гару, присягнувших соответствующим тотемам.

Одна из гор-облаков представляет собой духовный планетарий, построенный Звездочетами на якоре. Звездочеты называют себя септом Звезд², их лидером является Альтаир. Желаящие посетить планетарий должны поговорить с ним.

Планетарий построен из сверкающего металла и наполнен механизмами и постоянно перемещающимися помещениями, соответствующими планетам и звездам. Внутри он имеет неевклидову геометрию и похож на тессеракт, вне Умбры он не мог бы существовать. Каждая отражающая поверхность – врата в одно из помещений планетария (случайное касание – попадание в другое помещение). Найти путь внутри планетария – сообразительность+загадки (Wits+Enigmas) по сложности 7. Члены септа Звезд знают тайный путь, ведущий через планетарий – если его узнать, броски делать больше не надо.

Если 13 раз подряд коснуться одной и той же поверхности (любой) в любом месте планетария, то попадаешь в Звездный зал в его центре. Если повторить то же самое в Звездном зале, то попадаешь к выходу.

Звездный зал используется для медитаций, его стены направлены на звезды Эфирного царства. Звездочеты призывают духи звезд и планет и расшифровывают их мысли. Духи и септ защищают друг друга.

Путь к Луне занимает несколько дней или даже недель. По мере приближения появляются лунники в виде лучей лунного света и просят путников повернуть назад (кроме Звездочетов). Число лунников поначалу равно числу гару в стае.

Если гару продолжают приближаться, лунники пытаются увести их на лунный мост. Сопротивление лунникам требует 7 успехов на продолжительном броске интеллекта+загадок (Intelligence+Enigmas) по сложности 10, бросать кубики можно лишь трижды³. Если гару не преуспеют, лунники сталкивают их на один из лунных мостов (по возможности – к их родному каэрну). Если гару справятся, то могут безопасно посетить Фебу, инкарну Луны. Если гару атакуют лунников, то число лунников удваивается. Лунники не пытаются убить гару и сражаются, пока один или несколько из них не утратят физический облик – тогда лунники бегут к Фебе, чтобы она решила судьбу нападающих. На испорченных Вирмом гару (например, Танцоров Черной спирали) лунники нападают целыми армиями – возле Фебы их почти бесконечное количество.

Физическое тело Фебы в небе Эфирного царства представляет собой идеальную сферу из лунного серебра (этот материал может быть использован для создания фетишного оружия – он удваивает аггравированный урон по гару, но увеличивает гнозис владельца на единицу в отличие от обычного серебра). Кроме того, она может пребывать в человеческом (высокая стройная женщина с вьющимися серебряными волосами до пят, округлым бледным лицом и глубоко посаженными серебристо-голубыми глазами; на ней сияющее белое платье и серый плащ, в руках она держит серебряный кубок, наполненный светом; она восседает на темно-сером троне с серебряной спинкой, рядом с которым стоят серебряная кираса и копьё, а от изножья исходит лунный свет), кошачьим или волчьим облике. Если гару атакует Фебу, она отправит его на Землю, открыв лунный мост. В новолуние Феба скрытная и загадочная, при серповидной луге дает пророчества и дары, в полулуние она смягчается и выслушивает посетителей, при округлившейся луне вдохновляет на песни и рассказы, а в полнолуние становится богиней, зовущей сражаться с Вирмом.

Феба не любит делиться своей мудростью с гару. Она способна полностью восстановить гнозис, вручает путевые камни каэрнов, может открыть лунный мост практически в любую точку Земли и Ближней Умбры и знает, что происходит на каждом лунном пути в Умбре. Лунное серебро она выдает только достойным, требуя выполнения квеста – набега в земли Вивер и Вирма с возвращением потерянных путевых камней или лунного серебра. Получивший лунное серебро отдает Фебе точку постоянного гнозиса.

¹ Рождение под Красной звездой не имеет никаких игромеханических последствий, но гару относятся к таким щенкам с опаской и предупреждением.

² В revised говорится о том, что члены септа Звезд основательно утратили связь с материальным миром и представляют собой больше духов, чем оборотней.

³ В W20 необходимо набрать 10 успехов на продолжительном броске интеллекта+загадок (Intelligence+Enigmas) по сложности 9. Кубы бросаются раз в день, нужное число успехов необходимо набрать за число дней, не превышающее значения гнозиса гару.

Те, кто выполняет квест для Фебы, получают метку – видимое в Умбре изображение фазы луны, под которой родился гару, у него на лбу. С таким знаком к Фебе можно пройти беспрепятственно.

Со Звездочетами у Фебы особые отношения (из-за септа Звезд). Феба считает достойным любого Звездочета, имеющего 20000⁴ чести (Honor) и более – он может получить лунное серебро без квеста. Предательство или причинение вреда Фебе или ее детям автоматически лишает Звездочета 5000 чести и грозит строгим наказанием от рук соплеменников.

В небе Умбры становится все жарче по мере приближения к Солнцу⁵, вокруг которого танцуют элементарии огня.

Некоторые из них нападают на гару, но большинство не отвлекается на них (один атакующий элементаль на каждого гару). Попытка прорваться через кольцо элементариев приводит к получению ожогов (5⁶ атак – 6 кубов на попадание, урон – 3 аггравы, сложность 9 на поглощение)⁷. Дар Защита луны помогает против них, а дары Вендиго, такие как Заморозок, могут снижать количество урона⁸. Получение каждой раны восстанавливает пункт силы воли.

Умный гару должен понимать, что его цель – попасть в домен Гипериона, а не драться с элементами. Если гару не идет к Солнцу спокойно, а вступает в бой, то, кроме полагающихся 5 атак получает еще по атаке за каждое нападение на элементаль (причем, каждая атака снимает пункт силы воли, а сложность поглощения возрастает до 10).

Гару, получившего слишком много ожогов, поглощает пламя. Рассказчик решает, жив он или мертв – это зависит от самого персонажа и от того, вел ли он жизнь, удобную инкарне. Если гару остается в живых, то оказывается в цитадели Гипериона полностью исцеленным.

Если гару прорвется через заслон из духов огня и ужасного жара, то окажется в обители Гипериона, эфирного лика Гелиоса.

Там гару окутывает пламя, которое не обжигает. Гиперион может представать перед гару в разных обликах (солнце белого цвета, воин-человек в сияющей броне, золотой орел, огромный ворон или алмазный крокодил), его сопровождают огненные элементарии. Гиперион не рад гару из-за их роли в Войне гнева (кроме Детей Гайи), обвиняет их в грядущем Апокалипсисе и требует объяснить, зачем они его искали. Если гару ведут себя честно, храбро и уважительно, Гиперион будет настроен положительно и не причинит вреда. Если же гару совершит насилие, он накажет их так, как ему покажется нужным.

Как и Феба, Гиперион является древней инкарной и способен исцелять любой урон (и наносить раны, которые лечатся только Прикосновением матери (Mother's Touch)). Безмолвные странники верят, что он может воскрешать мертвых. Гару, послужившие Гипериону, могут выбрать его своим тотемом. В качестве квестов Гиперион предпочитает отправлять гару туда, куда не достает свет солнца (например, в Шрам).

⁴ По правилам второй редакции. Для revised можно использовать рекомендации по пересчету почета из Werewolf Storyteller's Companion (100-300 старого реноуна = 1 нового, 350-700 = 2, 800-1200 = 3, 1250-1750 = 4, 1800-2000 = 5, 2001 и выше = 6-7) или же подойти к этому вопросу творчески, как советует Storytellers Handbook.

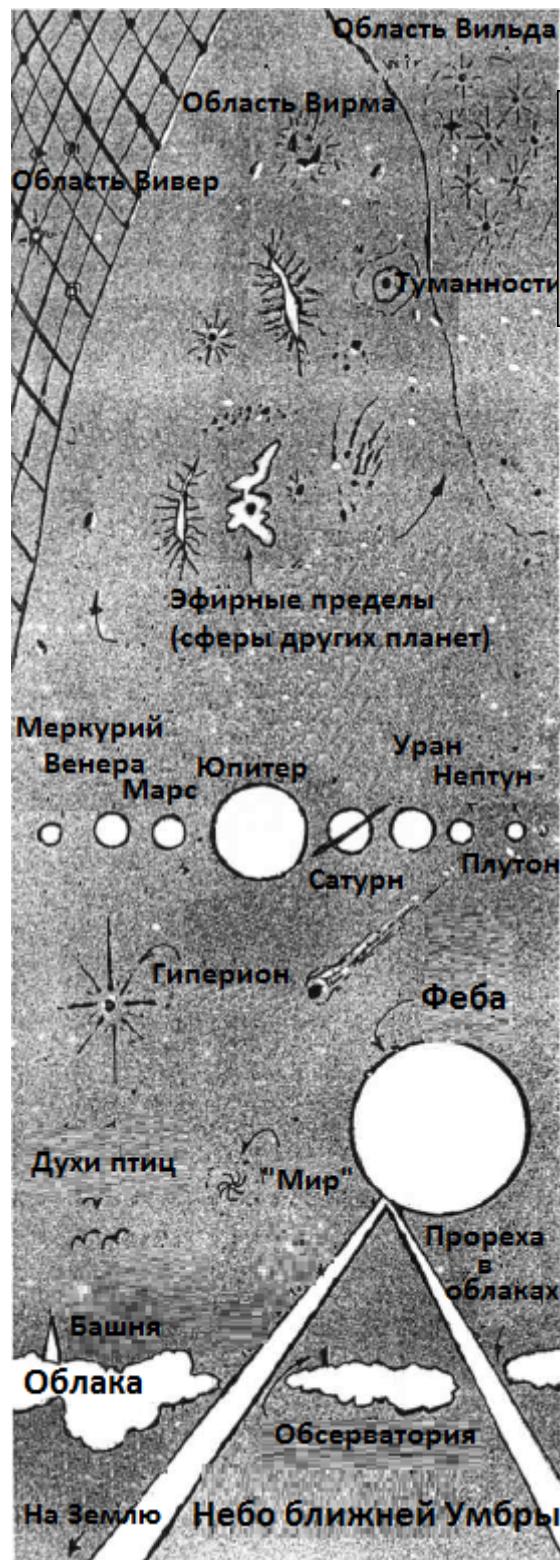
⁵ Согласно Rage Across the Heavens путь к Солнцу занимает много дней. W20 говорит, что путь к Солнцу короче, чем путь к Луне, и занимает не больше одного дня.

⁶ Во 2 редакции (Rage Across the Heavens) огненные элементарии меньше бьют Детей Гайи и Вендиго – они получают урон не 5, а 4 раза, причем сложность поглощения составляет 8.

В W20 жар огненных элементариев слабее опалит чистокровных гару. Уктена и Вендиго получают урон не 5 раз, а 4. Аналогично – гару с чистотой рода (Pure Breed). Ну а если и чистокровный, и Уктена/Вендиго – то даже не 4, а 3.

⁷ В revised и W20 гару при приближении к Солнцу получают ожоги, но элементарии не нападают – это не удары, а просто прикосновения.

⁸ В revised урон также снижается даром Повелитель огня (Master of Fire), а Поцелуй Гелиоса (Kiss of Helios) позволяет полностью игнорировать урон.



В revised к этим объектам добавился еще и Антелиос, он же Красная звезда и Око Вирма. Сперва он существовал только в Эфирном царстве, затем стал виден и в небе материального мира

В одном месте над облаками видна вращающаяся черная дыра в окружении паутины и духов Вивер, которые падают в дыру и выходят с другой ее стороны искореженными и пылающими гибельным огнем. Это каэрн Танцоров Черной спирали на станции «Мир»⁹. Вокруг него по странным траекториям и со странными звуками летают бейны, которые хватают приближающихся гару и зашвыривают их в дыру, которая ведет в Малфеас. К этому месту и от него ведут темные лунные мосты.

Все лунные мосты проходят через Эфирное царство – гару могут видеть мосты и путников на них. Гару с даром Идущий по мосту (Bridge Walker) может создать свой мост, ведущий практически в любое место Ближней Умбры или Земли – даже в обители Фебы и Гипериона, инкарны Гелиоса. Все лунные мосты охраняются лунниками и духами каэрнов.

⁹ Этот каэрн упоминается также в Book of Wyrm и Rage Across Russia. В Book of Wyrm 2nd ed. (1998) о нем сказано буквально в двух словах – мол, великий успех BSD. В Guide to the Technocracy (1999) говорится о том, что космодесантникам пришлось зачищать станцию «Мир» от оборотней. В 2001 г. станцию «Мир» затопили.

Эфирные пределы полны звезд, планетоидов, комет и прочих небесных тел. Некоторые теурги считают каждый из миров Эфирных пределов отдельным доменом. Безмолвные странники говорят, что Эфирные пределы – это отражение Глубокой Умбры. Кроме Фебы и Гипериона, свои домены здесь имеют и воплощения других планет¹⁰. За сферами планет лежат области Вирма, Вивер и Вильда, а позади них – мембрана, отделяющая Ближнюю Умбру от Глубокой. Пределы Вильда населены вильдлингами, туманностями и прочими духами Вильда, а также духами звезд и планет. Там раздаются странные звуки, похожие на помехи, которые принимают зонды NASA (в качестве фоновой музыки отлично подойдут записи с «Вояджера»). Между планетоидов плавают таинственные Камни Вильда (каждый из которых – фетиш 5 уровня).

Пределы Вильда пронизаны якорями, ведущими в Глубокую Умбру, а местные миры населены странными формами жизни. Все законы физики здесь извращены. Говорят, что Пределы Вильда соединены духовными вратами с Бермудским треугольником. Кроме того, тут есть духовные врата в прочие царства Ближней Умбры, включая Поток. Путешествие по Пределам Вильда требует броска интеллекта+загадок (Intelligence+Enigmas) по сложности 7, чтобы не заблудиться¹¹.

Пределы Вивер затянуты сетью, похожей на паутину, и напоминают исследовательский полигон для изучения пространства и времени. Местные миры безжизненны, и это место вселяет страх в гару, даже в Ходящих по стеклу. По сети бродят огромные звездные пауки, ловят и обездвиживают небесные тела. Свободно в Пределах Вивер передвигаются только геомиды – странные духи Вивер в виде геометрических фигур. Некоторые из них настолько огромны, что сами представляют собой целые миры. Есть безумная теория о том, что геомиды – часть нейросети, а пределы Вивер – искусственный интеллект, возможно даже сознание самой Вивер. В Пределах Вивер нет якорей, но есть мнение, что можно двигаться вдоль нитей паутины сквозь мембрану. Некоторые путешественники ищут фетиши и могущественных духов, которые могли запутаться в паутине, а кто-то выбирает путь по краю Пределов Вивер, чтобы зайти поглубже в Пределы Вирма или Вильда¹².

Пределы Вирма опасны и пронизаны якорями¹³ в Малфеас, также тут есть два улья Танцоров Черной спирали. Измененные духи звезд и планет пожирают каждого встреченного, роятся элементарии гибельного огня, созвездия пророчат бедствия. Септу Звезд иногда удается предугадать действия Вирма, наблюдая за его Пределами. Звездочеты из лагеря Уробороса говорят, что Вирм специально сообщает о своих планах, чтобы гару попытались их расстроить. Местные планеты населены бейнами, а небо затянуто темными облаками.

Чтобы покинуть Эфирное царство, нужно просто провалиться сквозь облака. Сквозь прорехи в облаках можно наблюдать за другими участками Умбры и проникнуть почти во все ближние царства (кроме Эребуса и Потока – но в Поток можно попасть из Пределов Вильда). Прыгнув в прореху в облаках, гару испытывает чувство падения (похожее на падение в ночных кошмарах), а затем безопасно приземляется где-нибудь в Умбре.

Кроме того, уйти из Эфирного царства можно по лунным мостам и лунным путям, коих много возле Фебы. Некоторые умбральные путешественники приходят в Эфирное царство, чтобы добраться до якорей, а в Пределах Вирма есть проход в Бездну.

Сюжетные зацепки

1. Эфирное царство – одна из главных целей герцогов Малфеаса. Номер два планирует пойти походом на Пределы Вивер из якоря в Малфеас, который имеется на одной из планет Пределов Вирма.
2. Испорченные духи звезд захватили духовный планетарий и свели с ума септ Звезд, которые принялись приближать Апокалипсис. Гару должны остановить их и вернуть их разумы.
3. Пределы Вивер обладают собственным разумом и так же безумны, как и Вивер. Пауки Вивер напали на Эфирное царство, стремясь его запечатать и оставить все каэрны без лунных мостов.
4. Гару хотят основать собственный каэрн и отправляются к Фебе за путевым камнем.
5. Могущественный культ Танцоров Черной спирали отправляется в Пределы Вирма для проведения ритуала с целью обрести покровительство Антелиоса. Танцоры имеют значительное численное преимущество перед игроками, поэтому диверсия и социалка предпочтительнее штурма.

¹⁰ Кроме Фебы (Сокты) и Гипериона (Катанка-Соннак), здесь также есть Эштарра (Сказительница) – инкарна Земли, во многом схожая с Гайей, Митану (Плут) – инкарна Меркурия, Тамбия (Туманная Мать) – инкарна Венеры, Неригал (Ледяной Воитель) – инкарна Марса, Рорг (Когтистый Охотник) – инкарна пояса астероидов, Зарок (Венценосный) – инкарна Юпитера, Лу-Бат (Наставник Миролюбия) – инкарна Сатурна, Руатма (Скрытный) – инкарна Урана, Шантар (Мастерица) – инкарна Нептуна, Мерос (Странник) – инкарна Плутона. Подробнее см. Rage Across the Heavens (вторая половина данного конспекта).

¹¹ Rage Across the Heavens: если гару проводит в Пределах Вильда больше суток, он начинает терять память и вести себя непредсказуемо. Ему становится противно все, что не связано с природой. Чтобы уйти, ему нужно сделать успешный бросок силы воли по сложности 8.

¹² Rage Across the Heavens: если гару проводит в Пределах Вивер больше суток, ему хочется создавать конструкции из имеющихся предметов. Чем-либо другим ему заниматься не хочется. Чтобы уйти, ему нужно сделать успешный бросок силы воли по сложности 8.

¹³ Возможно, из одного из этих якорей и вынырнула Красная звезда.

6. Далекий каэрен хочет заключить союз с каэрном персонажем. После переговоров старейшины в обоих каэрнах решают отправить по стае к Сокте за путевыми камнями – персонажам придется действовать наперегонки с другой стаей, чтобы первыми добыть путевой камень. Победители получают больше известности, а их каэрн заслужит особые почести.

7. Могущественный кабал магов проложил путь в Эфирное царство и объявил многие постройки на облаках, включая духовный планетарий, законной собственностью магов, построенной ими в стародавние времена. Вторжение магов совпало с мирным визитом стаи в септ Звезд, и игрокам придется решать, как отбить крестовый поход магов-фанатиков, пока их чары не привлекли духов из Пределов Вивер.

Правила

1. По решению рассказчика гару не испытывают проблем от пребывания в космосе Эфирного царства (кроме невесомости): они по-прежнему дышат, разговаривают и слышат.
2. Упрощен призыв духовных обитателей Эфирного царства. Духи звезд, лунники, духи воздуха, авроры и огненные элементали призываются с -2 к сложности. Обряд вызова Гипериона идет по сложности 6-7, а не 8-9.
3. Сложность всех бросков, связанных с лунными мостами, снижается на 2.
4. Падение в Эфирном царстве не наносит урона. По облакам можно ходить, не проваливаясь.
5. Использование астрологии и даров, связанных с атмосферными объектами и небесными телами, идет с -2 к сложности.
6. Положения Фебы и Гипериона совпадают с положениями Гелиоса и Луны.
7. При входе в Эфирное царство все гару получают пункт ярости из-за близости Фебы.
8. В облаках Пределов Вирма сложность всех бросков восприятия (Perception) возрастает на 1.

Опциональные правила

9. Гару могут летать в Эфирном царстве, если пробросят восприятие+загадки (Perception+Enigmas) по сложности 6. Все, что нужно – это захотеть взлететь (знание об этом является одним из главных секретов в Эфирном царстве и охраняется его обитателями и опытными путешественниками). Для определения дальности полета перемножьте 10, гнозис оборотня и число успехов. Дар Безмолвных странников Скорость мысли (Speed of Thought) удваивает скорость полета.
10. По желанию рассказчика Эфирное царство может соответствовать космосу Теллуриана. В таком случае из Эфирного царства можно пронзить Барьер, что плохо закончится, если у путешественника нет дара Безмолвных странников Адаптация. Для ориентирования в царстве нужен бросок интеллекта+науки (Intelligence+Science) по сложности 6.
11. Каждая планета Эфирного царства представляет собой отдельный домен, в котором могут действовать правила, противоречащие правилу царства¹⁴. Из этого домена можно перейти в Пенумбру планеты, сделав бросок гнозиса по сложности 4. Как выглядит Пенумбра каждой из планет, рассказчик решает сам.
12. Дайспул на использование даров, связанных с пророчествами, увеличивается на 1.
13. Дар Серебряных клыков Сияющее пламя (Lambent Flame) не требует траты ПСВ. Используя его гару оставляет за собой сияющий след.
14. При использовании даров, связанных с Луной или Гелиосом, гару получают один дополнительный успех на броски. Это относится к следующим дарам: Открыть лунный мост (Open Moon Bridge), Благословение луны (Luna's Blessing), Идущий по мосту (Bridge Walker), Поцелуй Гелиоса (Kiss of Helios), Защита луны (Luna's Armor), Сияние солнца (Halo of the Sun), Лунный мститель (Luna's Avenger), Врата луны (Gate of the Moon).

¹⁴ Правила этих доменов раскрываются в книге Rage Across the Heavens (вторая половина данного конспекта).

Альтаир

Порода: хомид

Покровительство: арун

Племя: Звездочет

Натура: мечтатель

Маска: наперник

Атрибуты: сила 4/6/8/7/5, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 5/7/8/8/8¹⁵, харизма 4, манипулирование 4/3/1/1/1, внешность 2/1/0/2/2, восприятие 5, интеллект 3, сообразительность 4

Способности¹⁶: бдительность 4, атлетика 4, драка 4, уворот 4, эмпатия 3, экспрессия 1, инструктаж 3, запугивание 3, основной инстинкт 2, хитрость 1, знание животных 1, фехтование 3, лидерство 5, исполнение 2, скрытность 1, выживание 3, знание местности (Эфирное царство) 4, загадки 5, лингвистика 2, медицина 1, оккультизм 2, ритуалы 3, кайлиндо 5, медитация 4, знание Вирма 2

Дополнения: Прошлая жизнь 2

Дары¹⁷: (1) Баланс (Balance), Оглушающее касание (Falling Touch), Чутье Вирма (Sense Wyrm); (2) Внутренние силы (Inner Strength), Пристальный взгляд (Staredown); (3) Ясность (Clarity), Милосердный удар (Merciful Blow), Шепчущий ветер (Whispering Wind); (4) Сверхъестественное восприятие (Preternatural Awareness), Защита от духов (Spirit Ward), Изменить тело (Body Shift), Сомнение (Questioning); (5) Астральный разум (Astral Mind), Направить душу (Directing the Soul), Поцелуй Гелиоса (Kiss of Helios)

Ярость 7

Гнозис 10

Сила воли 10

Ранг 5

Обряды: любые по желанию рассказчика

Фетиши: Вуаль Фебы и Дудочка гармонии¹⁸

Внешность. В хомиде – человек в возрасте от 30 до 50 лет в отличной физической форме. В криносе имеет черную шерсть с полосами серого меха (причудливые боевые шрамы). В люпусе черно-серый и больше обычного волка. Во всех формах имеет необычайно яркие глаза.

Советы по отыгрышу. Альтаир абсолютно уверен в своей мудрости и способностях. Он ведет себя как тихий спокойный сенсей в фильмах о боевых искусствах, мгновенно оценивает ситуацию и мало говорит.

Примечание: за невероятное владение кайлиндо Альтаира считают частично состоящим из духовной субстанции.

Альтаир требует, чтобы посетители отгадывали загадки или преподнесли ему знания об Умбре, которые пока неизвестны септу. Если посетители не отгадали загадку и не владеют знаниями, он отправляет их в Умбру познавать видение Апокалипсиса – септ Звезд изучает последние дни и семь знамений. Если глупцы атакуют Альтаира, то узнают, что его не зря кличут Воинственным Духом.

Ригель Идущая по Звездам

Порода: хомид

Покровительство: филодокс

Племя: Звездочет (ранее – Дитя Гайи)

Натура: судья

Маска: опекун

Атрибуты: сила 3/5/7/6/4, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 4/6/7/7/6, харизма 4, манипулирование 3/2/0/0/0, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 3, интеллект 4, сообразительность 4

Способности: бдительность 3, атлетика 1, драка 1, уворот 3, эмпатия 3, экспрессия 3, запугивание 2, основной инстинкт 3, знание животных 2, этикет 3, кайлиндо 1, лидерство 2, фехтование 3, исполнение 1, скрытность 2, выживание 3, знание местности (Эфирное царство) 3, астрология 5, загадки 4, астрология гару 5, расследование 2, лингвистика 3, медицина 2, оккультизм 4, ритуалы 4, точные науки (астрономия) 3

Дополнения: Ментор 3 (Ясный Взор¹⁹)

Дары: (1) Прикосновение матери (Mother's Touch), Убеждение (Persuasion), Соппротивление боли (Resist Pain), Истина Гайи (Truth of Gaia); (2) Зов долга (Call to Duty), Внутренние силы (Inner Strength), Сила предназначения (Strength of Purpose), Настройка на поверхность (Surface Attunement); (3) Милосердный удар (Merciful Blow), Мудрость древних путей (Wisdom of the Ancient Ways)

Ярость 6

¹⁵ В Rage Across the Heavens – 5/7/8/8/7

¹⁶ В Rage Across the Heavens к ним добавляется еще 5 точек в астрологии гару

¹⁷ В Rage Across the Heavens он оброс еще и дарами планетарных инкарн: (1) Боевое чутье (Battlesense), Лучистые глаза (Lambent Sight), Аура лидерства (Aura of Leadership); (2) Осколки ледяной ярости (Shards of Icy Rage); (3) Призыв под знамена Неригала (Nerigal's Call to Arms), Оседлать солнечный ветер (Ride the Solar Wind), Дикость Когтистого Охотника (Savagery of the Taloned Hunter); (4) Вызов на дуэль (Challenge of Single Combat); (5) Сердце Ледяного Воителя (Heart of the Ice Warrior), Лунный сон (Moondream), Трансформация сути (Essential Transformation)

¹⁸ В Rage Across the Heavens к ним добавился еще и Клейв из лунного серебра

¹⁹ С ее одобрения и сменила племя, потому что чувствовала, что лучше сможет служить Гайе, будучи Звездочетом

Гнозис 8
Сила воли 8
Ранг 3

Обряды: очищения, раскаяния, отречения, освященного талисмана, становления, призыва, остракизма, камень презрения, голос шакала, приветствие луне, приветствие солнцу

Фетиши: Камень песни Эштарры

Внешность. В хомиде – женщина в возрасте за тридцать с каштановыми волосами до плеч (с седыми висками). Носит длинные юбки и блузки свободного кроя. В люпусе и криносе у нее бурая шерсть с сединой.

Советы по отыгрышу. Вы любите учить остальных, особенно что касается астрологии гару. Свой авторитет вы подчеркиваете мягким убеждением и колким сарказмом.

Ясный Взор (Андромеда Лунная Сестра)

Порода: хомид
Покровительство: филодокс
Племя: Звездочет
Натура: мечтатель
Маска: исследователь

Атрибуты: сила 3/5/7/6/4, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 4, манипулирование 3/2/0/0/0, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 5, интеллект 3, сообразительность 4

Способности: бдительность 3, драка 2, уворот 3, эмпатия 4, экспрессия 4, инструктаж 4, основной инстинкт 3, хитрость 1, этикет 4, кайлиндо 5, лидерство 2, фехтование 2, скрытность 2, выживание 3, астрономия 4, загадки 4, астрология гару 4, расследование 2, лингвистика 2, оккультизм 3, ритуалы 4, точные науки (планетология) 4

Дополнения: Обряды 4

Дары: (1) Убеждение (Persuasion), Познание истинной формы (Scent of the True Form), Чутье Вирма (Sense Wyrm), Истина Гайи (Truth of Gaia), Скорость посланника (Speed of the Messenger); (2) Зов долга (Call to Duty), Настройка на поверхность (Surface Attunement), Сократить путь (Shorten the Road), Туманный покров (Mantle of the Land); (3) Пророческие видения (Prophetic Vision), Разгадка (Unravel), Мудрость древних путей (Wisdom of the Ancient Ways); (4) Сверхъестественное восприятие (Preternatural Awareness), Защита от духов (Spirit Ward), Запах потустороннего (Scent of Beyond)

Ярость 4

Гнозис 9
Сила воли 7
Ранг 4

Обряды: на усмотрение рассказчика, но обязательно обладает обрядом «Проход среди звезд» (Rite of the Spirit Pass)

Фетиши: Звездный космос

Достоинства: Глаза Эштарры

Внешность. В хомиде – женщина в возрасте за тридцать с темно-рыжими волосами и светло-зелеными глазами. По ней сразу видно, что она слепая. В криносе у нее светло-серая шерсть, глаза сохраняют свой цвет. В люпусе у нее серая шерсть, а глаза зеленые.

Советы по отыгрышу. Вы мечтаете принести в мир ту гармонию, которую обрели в Эфирном царстве. Вы любите путешествовать и стремитесь поделиться с другими своей мечтой.

История. В молодости Андромеда Лунная Сестра была амбициозна и мечтала стать главным филодоксом септа в Пенсильвании. У нее было видение, в котором на септ Звезд напала орда Танцоров Черной спирали и скоррапченных духов звезд. В этом видении она предупредила септ об опасности и билась на их стороне, но в бою ее ослепили. Она пошла на это, и ее храбрость была вознаграждена способностью обходиться без зрения благодаря своему мастерству кайлиндо. За ее пророческий дар она была принята в септ Звезд, где сменила имя.

Антарес Горькая Правда

Порода: хомид
Покровительство: арун
Племя: Звездочет
Натура: судья
Маска: ворчун

Атрибуты: сила 4/6/8/7/5, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 4/6/7/7/6, харизма 2, манипулирование 3/2/0/0/0, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 4, интеллект 3, сообразительность 3

Способности: бдительность 3, атлетика 3, драка 4, уворот 3, запугивание 3, основной инстинкт 2, хитрость 1, знание животных 1, вождение 2, этикет 1, кайлиндо 3, лидерство 2, фехтование 3, скрытность 3, выживание 4 астрономия 3, загадки 2, астрология гару 3, прво 2, медицина 1, оккультизм 2, ритуалы 3

Дополнения: Ментор 5 (Альтаир²⁰)

Дары: (1) Баланс (Balance), Боевое чутье (Battlesense), Лучистые глаза (Lambent Sight), Убеждение (Persuasion), Острые когти (Razor Claws); (2) Внутренние силы (Inner Strength), Пристальный взгляд (Staredown), Душа боя (Spirit of the Fray),

²⁰ Мать Антареса была замужем за кинфолком-астрономом и часто посещала септ Звезд. Ее сын мечтал быть космонавтом, но первое превращение положило конец его мечтам. Тогда мать привела его в септ Звезд и попросила Альтаира взять шефство над щенком – тот согласился, но с условием, что Антарес пройдет обряд перехода на Земле и придет в септ Звезд лишь после того, как получит свою первую рану.

Осколки ледяной ярости (Shards of Icy Rage); (3) Милосердный удар (Merciful Blow), Гнев сердца (Heart of Fury), Оседлать солнечный ветер (Ride the Solar Wind); (4) Кокон (Cocoon), Рог охотника (Hunter's Horn), Сверхъестественное восприятие (Preternatural Awareness)

Ярость 6

Гнозис 7

Сила воли 8

Ранг 4

Обряды: на усмотрение рассказчика

Фетиши: Ледяной клейв

Внешность. В хомиде это стройный мускулистый мужчина в возрасте далеко за двадцать с волосами до плеч и шрамом²¹ через левый глаз. Предпочитает носить черное. В криносе, люпусе и хиспо у него черная шерсть с серебристыми отметинами, а шрам имеет белый цвет.

Советы по отыгрышу. Вы моложе, чем положено по рангу, и когда-нибудь смените Альтаира на посту главы септа Звезд. У септа впереди самые сложные времена, и вы должны достичь идеальной формы, чтобы справиться с кризисом. Вы – живое доказательство того, что Звездочеты все же могут сражаться.

Канопус Звездный Танцор

Порода: метис

Покровительство: галлиард

Племя: Звездочет

Натура: строитель

Маска: опекун

Атрибуты: сила 3/5/7/6/4, ловкость 5/5/6/7/7, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 4, манипулирование 4/3/0/0/0, внешность 4/3/0/4/4, восприятие 3, интеллект 4, сообразительность 4

Способности: бдительность 2, драка 3, уворот 2, эмпатия 4, экспрессия 4, основной инстинкт 3, знание улиц 4, хитрость 2, вождение 3, этикет 3, огнестрел 2, фехтование 3, исполнение 4, скрытность 3, выживание 2, компьютеры 1, загадки 2, лингвистика 1, медицина 2, ритуалы 4

Дополнения: Контакты 2, Прошлая жизнь 2, Обряды 1

Дары: (1) Баланс (Balance), Зов Вильда (Call of the Wyld), Обратиться к внутреннему ребенку (Find the Child Within), Мыслеречь (Mindspeak), Чутье Вирма (Sense Wyrm); (2) Дверь в сновидение (Dreamspeak), Глаза кошки (Eyes of the Cat), Песнь дуба (Oaksong), Миролюбие Наставника (Peace of the Counselor); (3) Умышленная дезинформация (Deliberate Misinformation), Лунная дорожка (Moonriver), Песнь ярости (Song of Rage); (4) Идущий по мосту (Bridge Walker), Непредсказуемый посыльный (Mercurial Messenger)

Ярость 5

Гнозис 8

Сила воли 7

Ранг 4

Обряды: любые необходимые

Фетиши: Чаша Руатмы

Уродство: левая рука Канопуса не сжимается в кулак, а в люпусе он не может наступить на переднюю левую лапу.

Внешность. В свои тридцать он выглядит на двадцать. Он стройный и ловкий, у него черная кожа, курчавые черные волосы и карие глаза. В криносе и люпусе он черный и тощий.

Советы по отыгрышу. Ваши родители были изгоями, скрывались сами и прятали вас. После первого превращения вам пришлось жить на улице, а не в септе, а ваших родителей в конце концов выследили и убили Танцоры Черных спиралей. Вас спасли Стеклоходы, которые годами наблюдали за вашей семьей, но среди них вам было некомфортно. Наконец, теург составил ваш гороскоп, и вы узнали свое предназначение – стать членом септа Звезд и свидетелем небывалых событий. Вы только недавно примирились с тем, кто вы есть, и посвятили свою жизнь защите Гайи. Теперь вы стремитесь наверстать упущенное время.

Сириус Темная Звезда

Порода: люпус

Покровительство: теург

Племя: Звездочет (ранее – Уктена)

Натура: фанатик

Маска: наперсник

Атрибуты: сила 3/5/7/6/4, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 5/7/8/8/7, харизма 3, манипулирование 4/3/1/1/1, внешность 2/1/0/2/2, восприятие 4, интеллект 5, сообразительность 4

Способности: бдительность 2, драка 3, уворот 4, запугивание 3, основной инстинкт 4, хитрость 2, знание животных 4, этикет (в Умбре) 4, скрытность 4, космология 4, загадки 5, оккультизм 3, ритуалы 5, знание Вирма 3

Дополнения: Прошлая жизнь 2, Чистота рода 3

Дары: (1) Баланс (Balance), Чувство земли (Earth Sense), Обостренные чувства (Heightened Senses), Лучистые глаза (Lambent Sight), Прикосновение матери (Mother's Touch), Чутье магии (Sense Magic), Чутье Вирма (Sense Wyrm), Пелена (Shroud), Речь духов (Spirit Speech); (2) Приказ духу (Command Spirit), Сокрытое в глубине (Hidden Depths), Озеро света

²¹ Шрам от раны, полученной в первом бою Антареса

Сокты (Moonpool of Sokhta), Назвать духа (Name the Spirit), Чутье сверхъестественного (Sense the Unnatural), Дух птицы (Spirit of the Bird), Умбральная привязь (Umbral Tether); (3) Ясность (Clarity), Экзорцизм (Exorcism), Сокровенное (Hidden Heart), Пророческие видения (Prophetic Vision), Биение незримого (Pulse of the Invisible), Взгляд извне (Sight from Beyond), Путь духа (Spirit Path); (4) Дипломатический иммунитет (Diplomatic Immunity), Разгрызание (Gnaw), Хватка извне (Grasp the Beyond), Иссущение Духа (Spirit Drain); (5) Дар элементаря (Elemental Gift), Трансформация сути (Essential Transformation), Лунный сон (Moondream), Податливый дух (Malleable Spirit), Мудрость провидца (Wisdom of the Seer)

Ярость 6

Гнозис 9

Сила воли 8

Ранг 5

Обряды: любые необходимые

Фетиши: Корона Зарока

Внешность. В хомиде – индеец в возрасте слегка за шестьдесят (на самом деле ему почти восемьдесят) с длинными -черными волосами с проседью, крупным носом, высокими скулами, седыми бровями и черными глазами. В криносе и люпусе он невысокий и худой, у него черная шерсть с рыжими отметинами, но и там местами пробивается седина. Советы по отыгрышу. Вы долго жили и многое видели: начали волком, осознали себя, изучили методы людей, были Уктеной, стали членом септа Звезд²². Появление Красной звезды и рождение безупречного метиса принесли смысл в вашу долгую жизнь – ваши навыки и знания помогут обратить опасность во благо Гайе и защитить Эфирное царство.

Дух звезды

Именно духами звезд являются большинство особых слуг планетарных инкарн (например, защитники Эштарры и оружия Неригала)

Ярость 9, сила воли 10, гнозис 8, мощь 50

Чары: Чувство аирта, Респаун, Вспышка (5 мощи за мощный энергетический выстрел в 3 кубика аггравы или 10 мощи за 6 кубиков)

Феба

Феба как тотем стоит 7 очков дополнений и является тотемным духом уважения. Избранные ею автоматически получают загадки (Enigmas) 3 и основной инстинкт (Primal-Urge) 2. Также они получают дар рагабаша Открыть лунный мост (Open Moon Bridge). Феба требует, чтобы избранные ею помогали лунникам в защите лунных мостов и путей от Вирма.

Гиперион

Гиперион как тотем стоит 10 очков дополнений. Избранные им получают дар Поцелуй Гелиоса (Kiss of Helios) (и ходят слухи, что он может обучать гару тайным дарам). Они должны защищать оставшихся перевертышей, особенно моколе и кораксов. Моколе уважают избранных Гиперионом и не причинят им вреда.

²² Родился волчонком в Нью-Мексико, после первого превращения был забран отцом, стал членом септа Призраков и вместе с ними защищал каэрн. Влюбился в индеанку-кинфолка, женился и завел двух детей, пытался отстоять земли индейцев, и за это спекулянты земельными участками убили его семью. В отчаянии он странствовал по Умбре, и в итоге его приняли в септ Звезд.

Rage Across the Heavens

Вышедшая в 1999 г. книга *Rage Across the Heavens* содержит дополнительную информацию по Эфирному царству.

Все Эфирное царство пронизано звездными дорогами – лунными путями, по которым можно добраться до домена любого небесного тела. Этот путь может занять месяцы, а то и годы, благо путник на этой дороге не нуждается ни в еде, ни в пище, ни в сне, ни в дыхании²³. Чтобы идти по звездной дороге, нужно потратить пункт силы воли. Чтобы войти в царство инкарны или покинуть его, нужно потратить пункт силы воли. Чтобы сменить звездную дорогу, нужно потратить пункт силы воли.

По этой причине рассказчику стоит предусмотреть способы пополнения силы воли в пути.

Еще раз уточняется, что духи небесных тел в Эфирном царстве – это не celestines, а inkarny. Альтаир полагает, что общение с самими celestines способно уничтожить гару или свести его с ума, поэтому и существуют инкарны как посредники.

Инкарны Луны и Солнца имеют и другие имена. Феба также известна как Сокта или Сияющая, а Гиперион – Катанка-Соннак (это имя дали ему Вендиго).

Феба/Сокта/Сияющая

Сокта бывает разной. В новолуние она игрива и любит загадывать загадки. Когда луна имеет вид серпа, она часто изрекает пророчества или наделяет Дарами тех, кто пришел в ее царство. Когда в небе светит луна филодокса, она становится мудрым советником, выслушивает жалобы просителей и подсказывает решение. Когда в небе светит луна галлиарда, она сама становится бардом, обучая гару искусству сложения песен и вою, который открывает лунные мосты. Ее стихия – дух, ее пороки – зависть и безумие, ее добродетель – спокойствие, ее карта таро – Верховная жрица, ее знак зодиака – Рак. Она управляет ранним летом на Земле.

Сокта особенно благосклонна к теургам и Звездочетам, но рада всем перевертышам и не отвергает никого из тех, кто нуждается в ее помощи и готов совершить подвиг в ее честь. Однако лучше обзавестись проводником из числа Звездочетов, иначе по пути к Сокте придется пройти через охрану из лунников.

Даже когда Сокта имеет вид сферы из лунного серебра, она не обжигает пришедших к ней перевертышей.

В новолуние в домене Сокты появляются темные дороги – лунные пути, которые выглядят как обычные, но ведут в мрачные места, полные бейнов. Как только путник понимает, что ошибся дорогой, путь позади него исчезает, не давая вернуться назад – остается либо идти вперед, либо потеряться в Эфирном царстве. Даже мудрейшие Звездочеты не знают, является ли этой кознями Вирма или проверкой от самой Луны.

Лунный свет в Эфирном царстве превращается в плодородную почву, на которой растет лунный сад Сокты, полный сияющих в ночи белых эхинацей, голубоглазок и примул, а также растений, которых не бывает на Земле. Белоснежные живые изгороди образуют лабиринт, вокруг зеркального водоема, на берегу которого стоит трон Сокты.



²³ Это правило справедливо даже в Пределах Вивер, где работает большинство законов физики.

Гиперион/Катанка-Соннак/Всадник Ветров



Катанка-Соннак не рад гару – он винит их за то, что они сотворили с его детьми во время Войны гнева. Лишь к Детям Гайи и Вендиго он относится благосклонно, причем аруны ему милее прочих. Тех гару, что убедят его в важности и справедливости своей миссии, он может одарить Солнечным огнем (Sunfire)²⁴, причинив при этом лютую боль своим прикосновением. Другие его дары менее болезненны, но и менее сильны. Его стихия – огонь, его порок – ненасытность, его добродетель – энергичность, его карта таро – Сила, его знак зодиака – Лев. Он управляет серединой лета на Земле.

Цитадель Катанки-Соннак может иметь разные обличья. Это может быть ослепительно-белая юрта, украшенная желтыми, оранжевыми и красными символами огня и солнца. Внутри горит центральный костер, кругом разложены искусно сделанные трубки мира и жезлы, дающие право речи. На стенах развешены шкуры, за каждой из них открывается проход в отдельную юрту. Гостям Катанки-Соннак разрешают здесь разместиться.

Духи Эфирного царства приходят к Катанке-Соннак за советом и справедливостью. Если попадете на совет духов, то молчите, пока не возьмете в руки жезл.

Или же цитадель может быть целым городом, обнесенным крепостной стеной, посреди пылающего пламени. Совет здесь держат в тронном зале, гобелены на стенах которого сделаны из огня, по полу разлиты лужи лавы, а сам Катанка-Соннак сидит на светящемся рубиновом троне. Если инкарны нет на месте, то тронный зал погружен во тьму. Золотые двери ведут в другие залы и комнаты.

Как бы ни выглядела цитадель, в ней всегда горит огонь, но он не обжигает тех, кому Катанка-Соннак разрешил здесь находиться. В потрескивании пламени можно услышать голос инкарны.

Опционально можно сделать домен Солнца более опасным, т. к. после появления Красной звезды Гиперион стал куда более яростным. Можно добавить пятна на Солнце, которые в Эфирном царстве сопровождаются бурями. Ветер сдувает путников с лунных мостов и путей, нанося 7 уровней аггравированного урона и закидывая в случайное умбральное царство. Можно добавить вспышки на Солнце – вспышка наносит 8 уровней неаггравированного урона (поглощается по сложности 8), сдувает путника с Солнца и облучает его жесткой радиацией, эффект²⁵ от которой сохраняется в течение нескольких часов/нескольких дней и может быть исцелен Солнечным огнем или даром Прикосновение матери (Mother's Touch).

²⁴ Это тален с гнозисом 6. Представляет собой горячий расплав, который можно транспортировать в шарообразном сосуде темного стекла. Он обладает великой целебной силой. Если нанести его на рану или проглотить, то больной наверняка потеряет сознание от жуткой боли – настолько он горяч. Однако Солнечный огонь исцеляет до 3 уровней аггравированного урона, лечит от болезней, разрушает яды и порчу Вирма в теле больного. Говорят, что он может сделать фомора обратно человеком, но для этого фомора надо целиком погрузить в Солнечный огонь во владениях Катанки-Соннак.

²⁵ Примеры эффектов: частичный паралич рук или ног (-3 к ловкости), глухота (-2 к восприятию), слепота (-3 к восприятию), тошнота и рвота (-3 ко всем броскам), нарколепсия (если игрок по просьбе мастера не прокинет выносливость по сложности 9, персонаж засыпает на 10 минут).



Инкарна Меркурия принимает облик хорька, симпатичного мужчины с ловкими пальцами, серого волка или мелкой хищной птицы. Он благоволит рагабашам и Костегрызам, многие гару ему не доверяют. Его стихия – воздух, его порок – алчность, его добродетель – быстрота ума и тела, его карта таро – Маг, его знак зодиака – Близнецы. Он управляет поздней весной на Земле.

До его царства можно добраться, оседлав солнечный ветер, дующий из царства Гипериона. Царство Меркурия населено мелкими духами, которые действуют незаметно и шустро и могут обчистить карманы путников.

Царство Митану со стороны похоже на то, как выглядит Меркурий в реальности, но стоит войти в атмосферу, как глазам открывается прекрасный мир с лазурными озерами, изумрудно-зелеными лугами и лесистыми горами, а рядом расположены выжженная пустыня, голое плоскогорье и многокилометровые ямы, полные пепла²⁷. Митану перемещается между ландшафтами согласно сиюминутной прихоти, показывая гостям висты с картинами рая и ада, а когда решит успокоиться, то глазам предстает дорога. Она может быть разной – от горного серпантина до необходимости прыгать с ветки на ветку в кронах деревьев. Те, кто пройдет по дороге до конца, попадают в поместье Митану, которое может быть и хижинкой, и дворцом, но всегда состоит из краденых вещей.

Митану не любит официальные приемы и часто просит гостей украсть что-либо/кого-либо, вознаграждая за это дарами и сокровищами, например Ртутным порошком (Mercurial Powder)²⁸. Иногда победители обнаруживают, что у них самих из карманов что-то пропало.

²⁶ Митану как тотем стоит 7 очков дополнений. Он отказывается присоединяться к стае, в которой нет рагабаша или Костегрыза. Избранные Митану получают +3 кубика к броскам хитрости (Subterfuge) или знания улиц (Streetwise), а также дар Бельмо на глазу (Blur of the Milky Eye). Кроме того, все дары рагабаша стоят на 1 очко опыта меньше. Митану требует, чтобы избранные им быстро подбирали инструменты для решения задач, поэтому запрещает пользоваться одним и тем же фетишем/оружием (на талены не распространяется).

²⁷ В эти ямы можно провалиться. Чтобы вовремя заметить яму, нужно прокинуть восприятие+загадки (Perception+Enigmas) по сложности 9. Попав в яму, нужно либо выполнить квест в сновидениях, либо «выплыть» – Митану испытывает ловкость разума и тела. Кто не справился – остаются в ямах навсегда.

²⁸ Это тален с гнозисом 4. Представляет собой серебристый порошок, который кладут на кончик языка, и он временно дает +2 к сообразительности (итоговое значение может быть выше 5).

В Мире тьмы на орбите Меркурия есть еще его антипод – планета Вулкан, которая всегда находится напротив Меркурия и заслонена от него Солнцем. Путь в царство Хакаэ – инкарны Вулкана – лежит по дороге из тлеющих углей, пройти по которой можно лишь заглянув в себя²⁹. Очевидно, что Хакаэ благоволит теургам, а также Уктена – потому что он воплощает в себе верования коренных народов Америки. Его стихия – огонь, его порок – отчаяние, его добродетели – креативность и разрушительность, его карта таро – Отшельник, его знак зодиака – Дева. Он управляет поздним летом на Земле.

Вулкан представляет собой черный шар, покрытый красными трещинами из-за горящего внутри пламени и кипящей лавы. Хакаэ выглядит как высокий смуглый индеец-навахо, одетый в черное и красное, курящий глиняную трубку, лепящий фигурки из глины и обжигающий их в печи.

Пламя в печи Хакаэ – это сила самого творения. Это же пламя горит в озере лавы на Вулкане. Если в него поместить то, что уже существует (живое или неживое), пламя преобразует его во что-то новое. Если персонаж коснулся пламени, игрок должен бросить 1 кубик. Если выпало 1-9, то рассказчик наказывает персонажа мутацией (чем ниже результат, тем ужаснее мутация). Если выпало 10, то мутация окажется полезной (например, крылья или даже иммунитет к серебру), но рассказчик должен ее чем-то уравновесить (например, гару получает иммунитет к серебру, но начинает получать аграру от стали).

Угольки из печи обладают способностью уничтожать все живое и неживое. Если гару станет жертвой этих углей, то даже инкарны не смогут собрать остатки его души и вернуть их Гайе.

Лишь сам Хакаэ решает, что или кого поместить в пламя или на угли, и его не удастся уговорить использовать печь для уничтожения врагов гару, даже если это твари Вирма. С разрешения Хакаэ можно взять немного угольков с собой, но они при этом меняют свои свойства и превращаются в Угли с Вулкана (Vulcan's Embers)³⁰.

Хакаэ³¹ гостеприимен, приглашает покурить трубку, может обучить дарам, но взамен потребует выполнить квест или дать ответ о чем-то, чего не знает.



²⁹ По пути к Хакаэ персонаж должен сталкиваться с тем, что ненавидит, отдавать драгоценные вещи и фетиши и видеть сны, в которых сражается и не может победить, в том числе погибает. В общем, нужно встряхнуть и персонажа, и игрока.

³⁰ Тален с гнозисом 5. Его можно использовать дляковки (+1 куб урона у готового изделия) или уничтожения одной единицы оружия, а также бросать во врагов (3 уровня аггравированного урона).

³¹ Хакаэ как тотем стоит 7 очков дополнений. Он отказывается присоединяться к стае, в которой нет Уктена. Избранные им получают +3 куба на бросках ремесла (Crafts) и ремонта (Repair) и дар Видоизменить объект (Reshape Object). Все броски оккультизма получают -2 к сложности. Избранные Хакаэ должны создавать что-то важное для людей и из всех сил обучать людей создавать, а не разрушать.



Венера в Эфирном царстве окружена духами-служанками, которые предупреждают инкарну о приближении гостей. Как и в материальном мире, направление ее вращения противоположно таковому у большинства планет, но атмосфера становится кислотной только тогда, когда инкарна не хочет принимать гостей. Если она гостеприимна, то под густыми облаками оказываются джунгли, саванны и океаны, напоминающие о прежней Земле. Здесь водятся опаснейшие твари, которые могут нападать на гару – Тамбия считает, что если оборотни не могут постоять за себя, то не имеют права называть себя защитниками Гайи.

На планете есть регион, называемый Туманными землями, где из-за густых разноцветных туманов видимость составляет всего несколько дюймов. В этих туманах члены стаи теряют друг друга и видят миражи, где приходится выбирать между отмщением заклятому врагу и спасением жизней невинных, а также делать прочие моральные выборы. Кроме того, на гару будут нападать твари, ориентирующиеся в тумане на слух. Раны, полученные в туманах, реальны, но умереть невозможно.

Тамбия покровительствует Черным фуриям и галлиардам. Ее стихия – огонь, ее порок – похоть, ее добродетель – чувственность, ее карта таро – Справедливость, ее знак зодиака – Весы. Она управляет ранней осенью на Земле. Она может пожелать, чтобы гару сочинили песню или поэму в ее честь. Она не слишком рада мужчинам, Потомкам Фенрира и арунам, но впускает их в свое царство при условии добрых намерений.

Центр царства, где и можно встретить инкарну, называют Полями Тамбии, хотя на самом деле там есть и леса, и холмы, и прочие ландшафты. Тамбия принимает облик любящей матери, валькирии, золотого волка, жука-златки или цветущего дерева. В облике любящей матери у нее загорелая кожа, золотые волосы и зеленые глаза, от нее пахнет свежими яблоками и вспаханной землей, и она часто расхаживает в одежде садовника, держа в руках мешок с семенами. В другом облике это темнокожая, черноволосая и кареглазая валькирия, одетая в доспехи, но сражающаяся голыми руками. Тех, кто смог добиться ее благосклонности, она награждает семенами³³ (Tambyah's Seeds) и дарами.

³² Тамбия как тотем стоит 8 очков дополнений. Чаще покровительствует стаям, состоящим из одних самок, но допускает и самцов в стае, если они ее впечатляют. Все избранные Тамбией получают дополнительную точку внешности, кроме того стая получает +3 куба на бросках эмпатии (Empathy) и медицины (Medicine). Если гару не метис, то Тамбия дает ему исключительную фертильность, а вероятность зачатия оборотня повышается до 1/5. Избранные Тамбией должны заботиться о детях, что означает как строительство детских садов, так и заботу о кинфолках септа.

³³ Это тален с гнозисом 7. Будучи посаженным в землю, каждое семечко очищает квадратную милю (2,6 км²) территории от порчи Вирма, ядовитых отходов и прочих неестественных загрязнений.

Домен Эштарры – отражение царства Гайи (отражается не Земля как есть, а то, что на ней было или могло бы быть – здесь хватает и морей, и лесов, и киберпанковых городов), охраняемое стаей огромных волков черного окраса³⁴ с белыми пятнышками в виде звезд. В бою они не уступают гару, а количество неизвестно. Их нужно поприветствовать воем и быстро сочинить песню о своих странствиях, иначе они не пропустят путников.

Эштарра покровительствует галлиардам и Фианна. Ее стихия – земля, ее порок – неумеренность, ее добродетель – заботливость, ее карта таро – Императрица, ее знак зодиака – Телец. Она управляет серединой весны на Земле.

Эштарра не становится тотемом стай, чтобы те не возмнили себя избранными Гайей. Если она и хочет взять опеку над стаей, то делает это в виде Дану³⁵ (Дану; стоимость – 8 очков дополнений). В Эштарре воплощены все песни, поэмы, истории и мысли: она и дерево, и гора, и морская пена, и шум ветра, и женщина с волосами-лианами, кожей из березовой коры, глазами цвета моря, одеждой из травы и обувью из камня. Она предлагает сокровища³⁶ и дары тем, кто принесет ей новые песни и стихи. Неспособных к сочинительству она отвергает, ведь гару должен понимать красоту и уметь воспевать ее.

Цитадель Эштарры – это поляна, окруженная стеной леса. Сама инкарна восседает на хрустальном троне в центре поляны. Этот трон носит имя Songstone (Певчий камень), и инкарна предлагает гостю присесть на него. Когда персонаж садится на трон, игрок должен бросить 1d10. Если выпадает 5-6, он получает великолепный голос для пения. Если 7-8, то ему явится видение. Если 9-10, то игрок сам выбирает между голосом и видением. Если выпадает 1-2, то в голове у персонажа звучит песнь, полная печали, и он понимает бессмысленность всех своих действий – все броски будут идти с +2 к сложности, пока персонаж не добьется успеха в важном деле (что за дело – решает рассказчик). Если выпадает 3-4, то эта песнь полна веселья, и персонаж начинает все высмеивать, не может ни на чем сосредоточиться и ведет себя как рагабаш на максималках – все броски будут идти с +2 к сложности, пока персонаж не добьется успеха в важном деле.

Волки из стаи защитников Эштарры имеют следующие характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 2, бдительность 2, атлетика 1, драка 3, уворот 1, основной инстинкт 2, скрытность 2, выживание 4, физические атаки: укус (Bite), рывок (Body Slam), борьба (Overbear), удар в прыжке (Leaping Rake) в форме духа: ярость 9, сила воли 10, гнозис 7, мощь 40, чары: Чувство аирта, респан, вспышка пламени (3 кубика аггравы)



³⁴ Отсюда слух о том, что Альтаир из племени Звездочетов когда-то был волком Эштарры, а Гайя за верную службу сделала его гару.

³⁵ См. Tribe book Fianna rev.

³⁶ Например, Цветы Эштарры (Eshtarra's Flowers) – тален с гнозисом 7. Если уронить цветок на землю, призывается член стаи защитников Эштарры, чтобы помочь призывавшему или защитить какое-либо место. Волк способен сражаться и в материальном мире, и в Умбре и будет биться до смерти/исчерпания мощи (Power) соответственно. Каждый цветок одноразовый.

Неригал/Ледяной Воитель/Кровавый

При приближении к Марсу в Эфирном царстве тишина сменяется звоном мечей и воинственными кличами. Царство инкарны охраняется Оружием Неригала – ордой духов³⁷, которых нужно превзойти в бою или каком-либо состязании. После этого придется пробиваться к планете сквозь завесу из осколков кровавого льда³⁸, сквозь песчаную бурю³⁹, а затем перебираться через кратеры и каналы шириной с Большой каньон, преодолевать жажду и холод (ночью до -150°C). Путники должны добраться до самой высокой точки планеты – бездействующего вулкана, кратер которого служит ареной для тех, кто хочет добиться благосклонности Неригала. Этот путь займет 4-5 дней. Неригал даст путникам воды и разрешит часок отдохнуть и подлечиться, а затем потребует выйти на арену.

Под каменной коркой кипит лава, поэтому на арене тепло. Здесь есть ямы и ловушки, а Неригал будет насыщать на стаю разнообразных противников – вампиров, Танцоров Черной спирали, бейнов, духов звезд, различных чудовищ. Он может даже сам выйти на арену, и его победить невозможно, но гару все равно должны сражаться изо всех сил, чтобы впечатлить инкарну. Лучшим бойцам он вручит дары, осколки кровавого льда (Blood Ice)⁴⁰ и даже Ледяные клейвы, кроме того можно будет наконец поесть, попить, согреться и исцелиться.

Неригал⁴¹ покровительствует арунам и Потомкам Фенрирам. Его стихия – огонь, его пороки – гнев и жажда битвы, его добродетель – храбрость, его карта таро – Колесница, его знак зодиака – Овен. Он управляет ранней весной на Земле.

Его цитадель расположена на одной из ледяных шапок планеты. Он принимает облик огромного серо-белого волка с золотыми глазами, а также облик человека и гару в криносе. В человеческом облике он ростом под 2 метра, широкоплеч, мускулист и бородат. У него кобальтово-синие глаза и длинные русые волосы, потому что ему плевать на то, что в бою кто-то может в них вцепиться. Он одет в кожу и меха, а оружие призывает при необходимости – обычно это копья, мечи и Ледяной клейв. Его гости должны держаться на тонкой грани между почтением и гордостью, иначе он не станет терпеть их в своем царстве и может убить на месте.

Неригал предчувствует грядущую битву с инкарной Ока Вирма, и его это радует. Персонажи, которые хотят предотвратить Апокалипсис, могут и не найти Неригала.



³⁷ Это воинственные духи звезд, которые немедленно нападают на чужаков. Если все гару стаи вступают в бой, Орудия Неригала сочтут это проявлением уважения и пропустят гостей на Марс. Если кто-то из гару пытается решить проблему дипломатически или использует какие-то дары, кроме усиливающих боевые способности, появляется все больше Орудий Неригала, которые яростно нападают.

³⁸ Кристаллы имеют бритвенно-острые грани. Нужно набрать 3 успеха на броске ловкости+атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 8, чтобы пробираться по ним без травм. Если успехов меньше 3, то за каждый недостающий успех гару получает 1 уровень агgravированного урона. В случае ботча гару получает 3 аггравы и теряет дорогу, поэтому должен откидываться еще раз.

³⁹ Спуск занимает около 10 миль (3 хода) при практически нулевой видимости. Каждый ход буря наносит летальный урон, и нужно набрать 3 успеха на броске выносливости по сложности 8, чтобы его избежать. Если успехов меньше 3, то за каждый недостающий успех гару получает 1 уровень урона. В случае ботча гару остается в буре еще на 1 ход.

Если гару не держатся за руки при входе в атмосферу, то потеряют друг друга и им придется искать друг друга на поверхности планеты.

⁴⁰ Это тален с гнозисом 5. Представляет собой осколок пропитанного кровью льда в форме ножа, который остается острым, пока скрыт в ножнах. Если его вынуть из ножен, то он начинает тупиться. Первый удар осколком наносит сила+3 аггравы, второй – сила+2, третий – сила+1, а затем осколок тает и становится бесполезным.

⁴¹ Неригал как тотем стоит 8 очков дополнений. Он охотно становится тотемом стаи, потому что ему льстит кровопролитие в его честь. Избранные им не способны впасть в лисье безумие, только в боевое. Кроме того, каждый член стаи получает +1 кубик к броскам драки (Brawl) и фехтования (Melee), а также 2 пункта временной славы (Glory). Также каждый член стаи получает +1 кубик к броскам поглощения любого урона, кроме урона от серебра. Избранным запрещено проявлять страх, отступать с поля боя и искать обходные пути решения проблем – Неригал требует превозможания.

Рорг⁴²/Когтистый Охотник



Давным-давно – настолько давно, что помнят лишь сами инкарны – между Марсом и Юпитером была еще планета Турог. Говорят, что могучий дух Вирма уничтожил ее и разбросал осколки, чтобы никто не забывал, насколько силен Вирм. Но инкарна Турога благодаря своей ярости никуда не делась и объявила своим доменом весь пояс астероидов. Остальные инкарны не стали перечить Роргу, охваченному вечной агонией.

При приближении к поясу астероидов путники слышат нескончаемый вой Рорга, полный боли и печали. У слабых характерных гару может случиться харано на все время пребывания в домене Когтистого Охотника⁴³.

Астероиды хаотично перемещаются и сталкиваются, представляя опасность для путников. Сам Рорг обитает на самом большом из астероидов⁴⁴. Рад он только арунам и Красным когтям, к остальным может даже не выйти. Если же выходит, то издевается над гостями, словно он великий вожак, а они – жалкие щенки. Отвечать ему следует свирепо и гордо, но без наглости, иначе убьет на месте. Его стихия – дух, его порок – ненависть, его добродетель – командная работа, его карта таро – Башня, а знака зодиака у него нет.

Рорг предпочитает облик рыжего волка с желтыми глазами и серебряными зубами. Он всегда взбешен, изо рта идет пена, и он может наброситься на того, кто просто подошел слишком близко. Он может принимать также облик высокого и мускулистого дикаря со всклокоченными темно-каштановыми волосами и бородой. Глаза у него также желтые, и разума в них даже меньше, чем в звериной форме. Зубы остро заточены. На голове он носит оленьи рога – непонятно, его ли это рога или просто головной убор. Поверх одежды из коры он носит плащ из шкурок кроликов, лис и куниц, а обувь его сделана из кожи. К рукам он привязывает волчьи когти, а на боку носит рог.

Рорг приглашает путников присоединиться к его охоте, и каждый гость волен сам решать, согласиться или отказаться. Астероиды подчиняются воле Рорга и выстраиваются в виде дорог, деревьев и холмов, а какие-то из них становятся гончими собаками.

Дичь в этой охоте – зайцы, олени, барсуки, козы... и люди, как взрослые, так и дети (по 1 человеку на каждого гару).

Люди просят о помощи и умоляют персонажей помешать Роргу, который обвиняет дичь в преступлениях всего человечества. Если гару вступаются за людей, Рорг смеется над ними и повторяет свое приглашение. Если гару отказываются, Рорг приходит в ярость. Он приказывает каждому гару выбрать одного человека, чтобы спасти от охоты. После того, как гару сделают свой выбор, Рорг приказывает им занять место спасенных людей.

Гару может и сами предложить себя в качестве дичи вместо человека, не дожидаясь приказа Рорга. Того, кто предложит такое первым, Рорг будет уважать за храбрость. Если предложат и другие, он сочтет их просто подражателями и уважать не будет. Тем гару, кто согласился охотиться на людей, придется охотиться на своих товарищей. Если они откажутся, Рорг предложит им присоединиться к товарищам, спасти людей и самим стать дичью.

Если игроки передумают и вернут людей в качестве дичи, Рорг сочтет это трусостью и гару потеряют много почета (Renown).

⁴² Рорг как тотем стоит 10 очков дополнений. Покровительствует он только тем стаям, в которых есть хотя бы один Красный коготь – остальных он считает слишком мягкими. Пока избранные Роргом действуют как единая стая – бьются против одного врага или решают одну задачу – они получают -1 к сложности любых бросков, кроме поглощения. Кроме того, избранные Роргом получают +3 точки основного инстинкта (Primal-Urge) и дар Мыслеречь (Mindsight). Избранным Рорга запрещено прощать любые злодеяния, содеянные против них или их близких.

⁴³ Каждый час в царстве Рорга нужно прокидывать сообразительность + основной инстинкт (Wits + Primal-Urge) по сложности 7. В случае неудачи гару впадает в харано, длительность которого определяет рассказчик.

⁴⁴ Поиск этого астероида занимает 3-4 хода. Каждый ход игроки должны прокидывать ловкость+атлетику (Dexterity+Athletics) по сложности 8. Если бросок неудачен, астероид наносит урон – 8 кубов летала.

Дичь получает пять минут форы, а затем Рорг, его гончие (и часть гару, если стая раскололась) выходят на охоту. Задача дичи – убежать от Рорга в течение часа, тогда инкарна засчитает их победу. Задача тех гару, кто присоединился к охоте – по-настоящему охотиться и за людьми, и за своими товарищами. Если они откажутся, Рорг убьет их⁴⁵. Кроме того, дичь может попытаться устроить засаду и одолеть Рорга – инкарна лишь тихонько ударит их, будто это не охота, а игра в прятки.

В конце охоты выяснится, что люди на самом деле были осколками астероидов, поэтому те гару, кто не пытался им помочь, ничего не получают, но ничего и не потеряют. Те гару, кто занял место дичи, получают по 1 точке чести (Honor). Те гару, кто искренне участвовал в охоте (неважно, с какой стороны), получают благосклонность Рорга – дары и фетиш Когти охотника.

Зарок⁴⁶/Венценосный



Люди называют Юпитер газовым гигантом, тем не менее в царстве Зарока под толстым слоем облаков есть твердая земля. Зоны и пояса атмосферы имеют разную скорость движения в направлении вращения Юпитера, что создает проблемы при спуске. Кроме того, если разбить лагерь где-то в атмосфере и затем перейти в другую полосу, то потом будет сложно найти свои вещи, т. к. их может унести очень далеко.

Тем не менее, Зарок обычно милостив к тем, кто привык ходить по земле, и может создавать твердь в атмосфере. Кроме того, он любит эффектно появляться, а трон и флаги проще создавать из твердого вещества, чем из воздуха.

Зарок во всех обликах крупный, сереброволосый, а его голубые глаза окружены морщинками от смеха. Он носит королевские одежды, плащ из белого волчьего меха, а на голове у него всегда корона, будь то золотой венец или нимб. Он любит золотые украшения и драгоценные камни, кроме того его может сопровождать крупный белый сокол. Он ведет себя царственно и покровительствует Серебряным клыкам и филодоксам. Его стихия – воздух, его порок – гордыня, его добродетель – лидерство, его карта таро – Император, его знак зодиака – Стрелец. Он управляет поздней осенью на Земле.

Дворец Зарока роскошен и огромен, ведь Зарок – великан, а гости в сравнении с ним не больше муравья. Его придворные – несколько мужчин и женщин, волк, орел-альбинос и светящаяся лошадь с золотыми копытами. Это спутники Юпитера,

⁴⁵ Если вся стая ничего не поняла и Рорг убил их, рассказчик может дать им второй шанс – они «проснутся», и охота начнется заново.

⁴⁶ Зарок как тотем стоит 9 очков дополнений. Он не против поделиться частичкой своего величия со стаей, которую уважают другие гару. Наличие Серебряных клыков в стае влияет положительно. Каждый член стаи Зарока получает +1 точку чистоты рода (Pure Breed). Кроме того, стая получает +4 точки лидерства (Leadership) и +2 точки запугивания (Intimidation). Кроме того, стая получает на историю 5 дополнительных пунктов силы воли. Наконец, каждый избранный Зароком получает +1 к силе воли при сопротивлении запугиванию или контролю над разумом. Избранным Зароком запрещено позориться. Если стая делает что-то, что может лишить ее чести (Honor), Зарок покидает их.

их 16: Каллисто, Ганимед, Европа, Ио, Адрастея, Амальтея, Фива, Леда, Гималия, Лиситея, Элара, Ананке, Карме, Пасифе, Синопе и Метида. По мере приближения к трону Зарока гару увеличиваются в размере (или всё вокруг уменьшается), пока не станут почти одного роста с Зароком и его придворными. Зарок любит гостей и щедро одаривает их в обмен на интересные истории и философские беседы, поэтому многие гару не воспринимают его всерьез, но в гневе он страшен. Кроме того, его придворные не всегда так же дружелюбны, как сам монарх. Они знают, что Юпитер – не планета, а небольшой коричневый карлик, т. е. звезда, которой не хватило немного массы до начала термоядерной реакции. Им надоела гегемония Катанки-Соннак, и они хотят сделать Юпитер новым светилом, тогда они перестанут быть спутниками и станут планетами. Для этого они хотят поймать Красную звезду и отдать ее Зароку. Другие придворные считают это глупостью, причем опасной – вторая звезда в Солнечной системе уничтожит и Землю, и несколько других планет, а также те самые спутники. Сам Зарок отмахивается и от тех, и от других, и они плетут интриги друг против друга и будут пытаться использовать гару в этих интригах.

Лу-Бат⁴⁷/Наставник Миролюбия



Сатурн окружен кольцами, которые в материальном мире состоят из льда и камня, а в Эфирном царстве это джагглинги, служащие Лу-Бату. Кроме того, у Сатурна немало лун и спутников, но Наставник Миролюбия, в отличие от Зарока, не дает своим слугам-духам прав на луны.

Лу-Бат предлагает гостям выпустить пар и прокатиться на кольцах. Чтобы запрыгнуть на кольцо, нужен 1 успех на броске ловкости, но частицы, из которых состоит кольцо, движутся с разной скоростью, поэтому каждые несколько минут нужно прокидывать ловкость+атлетику (Dexterity+Athletics) по сложности 8, чтобы перепрыгивать с камня на камень. Если гару играют в гонки на кольце, то неудача на броске означает, что персонажа обогнали. Если не играют, то неудача на броске означает столкновение с крупным камнем (6 кубов неаггравированного урона). Ботч означает получение 6 уровней урона.

Хотя Сатурн также является газовым гигантом, на нем проще, чем на Юпитере – инкарна сама встречает гостей в цитадели на маленькой луне в промежутке между кольцами. Кристаллы льда в кольцах Сатурна, подсвеченные лучами Солнца, образуют дорогу к этой луне, а сама она сделана из лунной породы и на первый взгляд неотличима от обычной горы, а внутри похожа на греческий амфитеатр. Там можно отдохнуть и пообщаться с послами всех тотемов мудрости (Wisdom).

⁴⁷ Лу-Бат как тотем стоит 10 очков дополнений. Он мог бы быть тотемом мудрости, но не любит, когда стоя на нем полагается. Он покровительствует только тем гару, которые умеют сами принимать решения. Избранные Лу-Батом полуаут получают -2 к сложности бросков загадок (Enigmas), эмпатии (Empathy) и оккультизма (Occult). Кроме того, каждый член стаи получает +1 точку восприятия и 2 точки временной мудрости (Wisdom). Избранным Лу-Батом запрещено действовать поспешно – для каждого крупного дела у них должен быть запасной план.

Лу-Бат может принимать облик некрупного серого волка, снежной совы и светящегося мотылька, но предпочитает человеческое обличье – улыбчивый мужчина чуть старше среднего, смуглокожий, с добрыми карими глазами, темные волосы на висках заплетены в косички. Он носит пиджак и шаровары желтого цвета, на ногах – домашние туфли, на голове – тюрбан с небольшим зеленовато-коричневым камнем. Среди планетарных инкарн он самый миролюбивый и покровительствует Детям Гайи. Как ни странно, еще он покровительствует рагабашам, ведь юмор проистекает из глубокого понимания себя и других. Если он видит, что путники нуждаются в помощи, он дает им дары, фетиши и талены, например свои кольца⁴⁸ (Rings of Lu-Bat). Его стихия – земля, его порок – уныние, его добродетели – мудрость и миролюбие, его карта таро – Мир, его знак зодиака – Козерог. Он управляет ранней зимой на Земле.

Лу-Бат в мудрости своей не допускает путников в опасные регионы своего царства. Если рассказчик хочет добавить опасности, ему придется самому ее придумать. Однако есть еще один риск, связанный с самой природой царства Лу-Бата. Если гару устал от войны, то он не захочет покидать мирный Сатурн – это потребует броска силы воли по сложности 9, и даже если персонаж успешно прокинет, он получает -1 ко всем броскам до тех пор, пока не потратит ярость в бою.

Руатма⁴⁹/Скрытный

Приближаясь к Урану, гару внезапно оказываются в воде и вынуждены плыть. Сам Уран состоит из каменного ядра, воды и атмосферы, а также имеет кольцо, подобное кольцам Сатурна. В Эфирном царстве, как и в материальном мире, Уран развернут на 90° и обращается к Солнцу то одним полюсом, то боком, то вторым полюсом, направление его вращения противоположно таковому у большинства планет, а его луны летают по самым странным орбитам. Из-за этого внимание привлечено именно к лунам, а сама планета кажется невзрачной – и это устраивает Руатму, ведь не зря его называют Скрытным. Он даже оставил на лунах кучу разнообразных руин, чтобы на них отвлеклись те, кто привык ходить по земле. Сам же Руатма обитает в глубинах океана, который занимает всю поверхность Урана. В Эфирном царстве этот океан состоит из ледяной воды, которой без проблем можно дышать, хоть это и вызывает у многих дискомфорт.

Руатма покровительствует Теневым владыкам⁵⁰ и теургам. Его стихия – вода, его порок – коварство, его добродетели – дипломатичность и стратегическое мышление, его карта таро – Звезда, его знак зодиака – Водолей. Он управляет серединой зимы на Земле.

Он не любит гостей, и если он не захочет встречи, то можно хоть весь Уран перерыть – толку не будет. Поэтому гару, приходя на Уран, просто сидят в глубине океана и ждут, пока Руатма сам ими заинтересуется – хоть инкарна и не любит раскрывать свои тайны, но не прочь узнать чужие.

Инкарна является к гостям в виде высокого человекообразного существа в голубом плаще с капюшоном. Для человека у него слишком много пальцев – длинных и тонких. Он скрывает свое лицо, но есть гару, которые утверждают, что у Руатмы синие волосы и горящие глаза. Он говорит шепотом и с такой интонацией, будто хочет поделиться какой-то тайной. Он приводит путников в подводные пещеры, где предпочитает обсуждать дела. Путь туда состоит из многодневного спуска и блуждания по лабиринтам, где царит кремешная тьма, но инкарна выдаст путникам светящиеся шары. Придя на место, Руатма восседает на аквамариновый трон, а гару обнаруживая себя в окружении духов, которые состоят из воды и практически невидимы.



Руатма любит узнавать все новое, будь то слухи о других инкарнах или какие-то новости, и платит за информацию дарами и обрядами. Кроме того, он может выдавать квесты, за которые платит фетишами и таленами. После этого он приказывает своим водяным слугам проводить гостей. Путники могут остаться на Уране на какое-то время, но Руатма не явится к ним снова, пока у них не будет новой информации для него.

⁴⁸ Тален с гнозисом 5, представляющий собой пыль с Сатурна. Если ею осыпать жертву, то вокруг нее формируется кольцо, которое не позволяет ей двигаться (если жертва пытается освободиться, то кольцо имеет силу 8). Кольцо рассеется тогда, когда жертва даст честный ответ на заданный вопрос.

⁴⁹ Руатма может поделиться с гару парой секретов, но не берет на себя долгосрочных обязательств. Он не становится ни тотемом стаи, ни личным тотемом.

⁵⁰ Ради их уважения Руатма, будучи духом женского пола, притворяется мужчиной. Если кто-то раскроет ее тайну, Руатма не выпустит его с Урана.

Руатма знает многое о Красной звезде и щенке-метисе. Он знает, что они связаны, и уверен, что щенок может стать Королевой теней. Пусть и не желая навредить Гайе, Руатма все же хочет возвыситься, поэтому планирует стать хранителем и наставником будущей Королевы. Любые советы, которые инкарна даст персонажам по поводу метиса, будут сводиться к тому, чтобы доставить щенка Руатме. Если он не сможет их убедить, то прикажет слугам запереть гару в пещерах. Сбежать можно двумя способами: либо перебить стражу, пока Руатмы не будет в цитадели, либо убедить инкарну в том, что персонажи на ее стороне⁵¹. Руатма не преследует сбежавших, а лишь получше прячется и надеется, что персонажам никто не поверит.

Шантар⁵²/Мастерица



Хоть Нептун, как и Уран, покрыт океаном, Шантар гораздо гостеприимнее Руатмы. Однако она не защищает гостей от экваториальных штормов в атмосфере планеты, а они тут круче, чем в царстве Зарока.

Шантар покровительствует Стеклоходам и филодоксам. Ее стихия – вода, ее порок – неосторожность, ее добродетель – изобретательность, ее карта таро – Луна, ее знак зодиака – Рыбы. Она вступает в силу в конце зимы на Земле. Она может создать из воды что угодно, например плавучий остров с домами для своих гостей со всей нужной мебелью и удобствами. Если гости захотят подкрепиться, она создаст для них угощение, которое будет состоять из воды и выглядеть как вода, но иметь вкус различных продуктов. Для встречи с гару она может построить из воды целый замок, но чаще принимает их в своем водовороте мудрости. Когда Шантар пригласит гару войти, они должны прыгнуть как можно ближе к центру водоворота, и через минуту болтания в воде их вынесет в мастерскую инкарны.

Шантар предстает в виде трехметровой четверорукой женщины с острыми чертами лица, синими глазами, синими волосами, похожими на водоросли, и голубой кожей, покрытой тонкой чешуей. Ее руки постоянно в движении – она что-то держит, что-то собирает и разбирает, активно жестикулирует. Ниже пояса она представляет собой водяной столб.

⁵¹ Серия бросков манипулирования+хитрости (Manipulation+Subterfuge). Начальная сложность – 10, сложность каждого последующего броска снижается на единицу. Задача гару – сделать 5 успешных бросков подряд. Если какой-либо бросок неудачен, серию нужно начинать сначала. В случае ботча Руатма утрачивает доверие к персонажам и больше разговаривать не станет. Придется искать другие способы сбежать.

⁵² Шантар как тотем стоит 8 очков дополнений. Он охотно присоединяется к любой стае, если там нет фанатичных противников Вивер. Она поощряет творчество и изобретательность, и избранная ею стая получает +2 кубика на бросках ремонта (Repair), ремесла (Crafts) и компьютеров (Computer). Кроме того, при изучении даров Стеклоходов тратится на 1 очко опыта меньше. Наконец, каждый избранный Шантар получает +1 куб ко всем броскам плавания и поиска пути в сетях Вивер. Избранным Шантар запрещено вредить Вивер, вместо этого они должны ей помогать. Шантар часто дает стае опасные квесты на избавление сетей Вивер от влияния Вирма.

Шантар – сторонница Вивер, и ее Пенумбра касается домена Вивер в Эфирном царстве. Духи Вивер являются в царство Шантар и могут окружать гару, пытаться оплести их сетями или вплести в паутину что-то из имущества персонажей. К счастью, хоть Шантар и хочет исцелить Вивер, она не возражает против убийства или изгнания ее духов.

В какой-то момент пребывания гару на Нептуне инкарна втайне от остальных спросит каждого персонажа о том, что он хотел бы получить от нее в подарок. Если гару выразится в том духе, что у него и так есть хорошие фетиши, да и грех чего-то требовать от такой гостеприимной хозяйки, а вот его товарищам по стае помощь нужнее, и т. д., то Шантар даст ему тален⁵³ или квест на его добычу. Если же гару хочет чем-то рукотворным усилить себя лично, то это делает его ближе к Вивер. Если такой гару не наберет 2 успеха на броске манипулирования+науки (Manipulation+Science) по сложности 8, он впадет в зависимость от Вивер.

Такой гару во всем полагается на какие-то рукотворные предметы. Если у него отнять нужный предмет, то он не способен выполнить действие и беспомощен. Единственный способ исцелить такого гару – отнять у него все вещи, талены и фетиши, после чего немедленно втянуть его в бой – это несложно, т. к. лишение драгоценных вещей наверняка ввергнет его в безумие. Кроме того, такое лишение может быть опасным, т. к. забрать придется даже протезы, вживленные в череп металлические пластины, кардиостимуляторы и прочие необходимые предметы. В бою лишенный предметов гару должен нанести противнику хотя бы единицу урона, и тогда он исцелится, после чего предметы ему можно вернуть, если он сам не боится вновь впасть в зависимость.

Мерос⁵⁴/Странник/Бездомный



Плутон вращается вокруг Солнца по вытянутой орбите и годами находится внутри орбиты Сатурна, но эти две планеты не могут столкнуться. По размеру Плутон меньше Луны, что весьма радует Сокту. Поговаривают, что раньше он был луной Сатурна, но смог сбежать, однако сам Мерос отрицает это.

Пенумбра Плутона касается Пределов Вильда, что может объяснить странные привычки инкарны.

⁵³ Например, Умные воды Шантар (Shantar's Waters of Thought) – тален с гнозисом 5. Глоток такой воды дает +2 интеллекта на сцену.

⁵⁴ Мерос как тотем стоит 7 очков дополнений. Он охотно становится тотемом стаи. Избранные Меросом лучше ориентируются в Темной Умбре и получают -1 к сложности любых бросков, связанных с землей мертвых и ее обитателей. Они не могут заблудиться и всегда находят путь (но не факт, что он будет самым коротким). Стая получает +3 куба к броскам загадок (Enigmas) и оккультизма (Occult), каждый член стаи получает +2 пункта силы воли. Избранные Меросом обязаны проводить в пути четыре месяца в году.

Мерос покровительствует Безмолвным странникам, а также филодоксам. Он принимает облик гару в криносе с серой шерстью и бледно-зелеными глазами, одетого как египтянин. Его стихия – земля, его порок – ненадежность, его добродетель – умение приспосабливаться, его карта таро – Суд, его знак зодиака – Скорпион. Он управляет серединой осени на Земле.

Мерос – единственный из планетарных инкарн, кто может покидать планету, и хоть он не возражает, если гару разобьют лагерь на Плутоне, он ждет от них совместной прогулки по Эфирному царству. Из-за этого путники могут оказаться далеко от звездной дороги, по которому пришли на Плутон.

У Мероса есть деревянный посох, увенчанный когтистой лапой, которая держит стеклянный диск. Говорят, что во время странствий Мероса в этом диске возникают видения, которые дают ответы на многие вопросы. Кроме того, он носит украшения в виде скарабеев – говорят, что это его слуги-духи.

Духи Вильда постоянно вторгаются на Плутон и меняют его, что радует Мероса, ведь он может путешествовать в новые места планеты. Сторонники Красной звезды могут вторгнуться на Плутон и изменить его, а Мерос заметит это лишь тогда, когда его царство обратится против него.

Перечень фетишей, которые можно получить у планетарных инкарн: Когти охотника, Чаша Руатмы, Девичий камень, Путевой камень Сокты, Камень песни Эштарры, Звездный компас, Корона Зарока, Клейв из лунного серебра.

Астрология гару

Гару не сомневаются, что события в небесах влияют на их жизнь. Кроме Луны, они почитают и другие небесные тела.

Черные фурии (наследницы эллинской культуры): созвездия Андромеды и Кассиопеи, Диана (так они называют созвездие Ориона), созвездие Пегаса.

Костегрызы, Стеклоходы, Дети Гайи (наследники культуры Шумера и Вавилона): Капелла («козлиная звезда»), созвездие Гидры (которую они также называют «Тиамат»), Сириус. Также они следят за солнечными затмениями, считая их предвестниками вампирской активности.

Фианна (наследники кельтов): созвездие Большой Медведицы (они называют его «Плуг»), созвездие Северной Короны (там обитает инкарна Аррианрод).

Потомки Фенрира, Теневые владыки, Серебряные клыки (наследники норвежской и славянской культуры): созвездия Большой (Потомки Фенрира называют его «Фенрир») и Малой Медведицы, Полярная звезда, созвездие Ворона.

Безмолвные странники (наследники египтян): Сириус.

Уктена, Вендиго: созвездие Плеяд (они называют его «Семь сестер»), Млечный путь (они считают, что по этой дороге их предки ушли на небо).

Красные когти не имеют человеческих корней, поэтому следят только за фазами Луны. Во время лунных затмений они часто заходят в города и убивают людей, потому что считают, что Грифон закрыл Луну своими крыльями. Некоторые из них, однако, чтут Сириус и Полярную звезду.

У Звездочетов своя астрология, поэтому они мало полагаются на астрологию людей. Тем не менее, они признают китайский зодиак, а также тибетскую и индуистскую астрологию.

Животное китайского зодиака	Качества	Годы
Крыса	Прямота, общительность, мошенничество	1948, 1960, 1972, 1984, 1996
Бык	Терпение, гордость, упрямость	1949, 1961, 1973, 1985, 1997
Тигр	Щедрость, храбрость, тщеславие	1950, 1962, 1974, 1986, 1998
Кот/кролик	Рассудительность, ум, отстраненность	1951, 1963, 1975, 1987, 1999
Дракон	Интуиция, артистичность, своеволие	1952, 1964, 1976, 1988, 2000
Змея	Мудрость, сострадание, лень	1953, 1965, 1977, 1989, 2001
Лошадь	Красноречие, атлетичность, эгоизм	1954, 1966, 1978, 1990, 2002
Коза/овца	Интеллект, доброта, капризность	1955, 1967, 1979, 1991, 2003
Обезьяна	Изобретательность, независимость, беспринципность	1956, 1968, 1980, 1992, 2004
Петух	Жизнерадостность, авантюризм, самомнение	1957, 1969, 1981, 1993, 2005
Собака	Благородство, преданность, пессимизм	1958, 1970, 1982, 1994, 2006
Свинья	Правдивость, чувственность, доверчивость	1959, 1971, 1983, 1995, 2007

Когда гару составляют гороскоп друг другу (идут споры о том, что важнее – дата рождения или дата первого превращения), то руководствуются лунным календарем. Месяцы там идут так:

- 1 – Неригал
- 2 – Эштарра
- 3 – Митану
- 4 – Сокта
- 5 – Катанка-Соннак
- 6 – Хакаэ
- 7 – Тамбия
- 8 – Мерос
- 9 – Зарок
- 10 – Лу-Бат
- 11 – Руатма
- 12 – Шантар

Тринадцатый знак зодиака выделяют только Звездочеты, и это Рорг.

Гару-астролог, хотя бы раз побывавший в Эфирном царстве, может взять себе профильную способность Garou Astrology.

* Новичок: обучался у теурга стаи и знает, каким месяцем какая инкарна управляет.

** Практикующий: знает, какой деятельности какая инкарна покровительствует и когда лучше просить у них помощи.

*** Компетентный: можете понять, под какими звездами рожден другой гару и что влияло на его жизнь.

**** Эксперт: глубокое понимание тонкостей астрологии гару и их фольклора.

***** Магистр: кандидат в септ Звезд.

Специализации: инкарны планет, кометы, домены Эфирного царства, интерпретации, составление гороскопов, аспекты планет.

Соответствие человеческого и оборотневого календарей:

Инкарна	1998-1999 гг.	1999-2000 гг.
---------	---------------	---------------

Неригал	11.04-10.05	31.03-29.04
Эштарра	11.05-08.06	30.04-29.05
Митану	09.06-08.07	30.05-27.06
Сокта	09.07-06.08	28.06-27.07
Катанка-Соннак	07.08-05.09	28.07-25.08
Хакаэ	06.09-04.10	26.08-24.09
Тамбия	05.10-03.11	25.09-23.10
Мерос	04.11-02.12	24.10-22.11
Зарок	03.12-31.12.1998	23.11-21.12
Лу-Бат	01.01.1999-30.01	22.12.1999-20.01.2000
Руатма	31.01-01.03	21.01-18.02
Шантар	02.03-30.03	19.02-19.03

Для других лет рассказчику придется высчитывать соответствие самому.

Говорят, что Кроатан сами отказались от планет-покровителя в пользу Вендиги, потому что предчувствовали свою гибель – племя изначально знало, что обречено отдать свои жизни. Звездочеты чтут память Кроатан и поместили племя под опеку комет, которые летают по всей галактике, а их духи обитают в Глубокой Умбре.

В 1977 г. калифорнийские астрономы открыли комету Хирон, которой в Умбре соответствует Сонган (Благородный Брат), покровитель Кроатан. В это же время теургам Уктена во сне стала являться Танцующая Звезда – исследовательница Умбры, пропавшая в Глубокой Умбре во время поиска духов Кроатан. И Звездочеты, и Уктена сочли это знаком того, что Кроатан могут вернуться.

Белые завыватели когда-то были под покровительством Рорга, но он отказался от них, когда они стали Танцорами Черной спирали. Говорят, что падшие гару перешли под патронаж черной дыры по имени Якесен (Падший Певец), которая находится на окраине Эфирного царства недалеко от якоря, ведущего в Малфеас. Возможно, Красная звезда вынырнула как раз из этой черной дыры.

Созвездие Южного Креста, которое австралийские аборигены называют Яраан-ду («место белого эвкалипта»), а оборотни называют Умирающим, чтут как напоминание об истреблении Буньип.

Матагар, Владыка Начал, инкарна Сириуса обитает в небольшом царстве рядом с владениями Зарока, который считает его своим верным сторонником. Матагар своим появлением отмечал разлив Нила в древнем Египте и воплощает в себе верность, упорство и терпение охотника.

Вегарда, Владычица Севера, инкарна Полярной звезды редко покидает свое маленькое царство и воплощает верность делу и непреклонность, а также покровительствует путешественникам и искателям видений. Потомки Фенрира считают ее хранительницей не только северного полюса, но и мирового древа Иггдрасиля. Дети Гайи считают ее ступицей колеса сансары. Звездочеты называют ее «движущаяся в неподвижности».

Группа инкарн звезд, носящая название Изарра Тарана («поющие звезды»), известна на западе как созвездие Плеяд, а в Чистых землях – как Семь сестер. Они покровительствуют пирам и собраниям, а их песни укрепляют сердце и решимость.

Кометы, метеороиды и астероиды для большинства гару – это огненные колесницы духов Вирма. Когда гару впервые видит в небе комету, его ярость растет. Однако септ Звезд считает, что малые небесные тела воплощают в себе все аспекты Триата: они рождаются при разрушении планет и сами способны уничтожать планеты (Вирм), распространяют по галактике семена жизни (Вильд), летают по предсказуемым четким орбитам (Вивер).

Метеорные потоки (Леониды, Геминиды, Персеиды и т. д.) в Эфирном царстве представляют собой яркие искры энергии, порождающие огромные взрывы и тут же исчезающие. Некоторые из них взрываются пламенем Вирма, другие – энергией Вильда. Септ Звезд много раз пытался, но так и не смог поймать гаффлингов космического мусора, который порождает эти потоки.

Астрология фера

Ананаси подчиняются не Гайе, а Триату, что по душе большинству инкарн планет. Однако сами ананаси не слишком заморачиваются своим гороскопом: во-первых, ночное небо для большинства из них – просто пряжа Вивер; во-вторых, правильный гороскоп потребует составления гороскопа для каждого паучка в составе оборотня-паука. Шантар положительно относится к ананаси, но они редко бывают при ее дворе. Они служат своей королеве и не хотят постороннего влияния.

Бастет крепко связаны с Селеной (Луной), но признают также Ахнет (Марс), Сабаал (Венеру), Джурима (Меркурий), Па (Сатурн), Диваа (Юпитер), Сику (Уран), Ляу (Нептун) и Ква (Плутон). При этом они не признают Хакаэ и сторонятся Рорга.

Тамбия относится к кошкам положительно и рада принимать их на Венере в облике Сабаал.

Кораксы чтут Гелиоса во всех формах. Это дневные птицы, и им мало дела до ночного неба – на нем они уважают разве что созвездие Ворона, названное в честь ворона самого Аполлона, а также Митану и созвездие Близнецов (как воплощение воронов Одина – Хугина и Мугина).

У гуралов много легенд о Большой и Малой Медведице, а также они чтут Полярную звезду, Сириус и созвездие Плеяд. Также они просят совета у созвездия Змееносца – небесного целителя. Среди планет гуралам покровительствует Эштарра.

Большинство кицунэ придерживаются восточной астрологии, а из планетарных инкарн сотрудничают с Руатмой, который часто благословляет их новыми тайными чарами.

Моколе, как и кораксы, чтут Гелиоса и Катанку-Соннак, а те из них, кто родился ночью, на словах почитают созвездие Дракона.

Наги неизвестны большинству духов Гайи, кроме вани. Змеи действуют в материальном мире и не сталкиваются с небесными телами. Однако Хакаэ знает о том, что наги все еще живы, и не выдает их, а они в ответ чтут его как «почетного вани» по имени Муслинга Незримый.

Нувиша скромно пытаются вернуть милость Луны⁵⁵, а их поступки веселят Митану.

Раткинам нет дела до неба, хоть они и придумали свои названия для созвездия Плеяд («Крысиные усы») и Полярной звезды («Глаз крысиного бога»). Если они и найдут себе союзника среди планетарных инкарн, то это будет Рорг.

Рокеа патрулируют море и отрицают какое-либо влияние неба.

⁵⁵ По легендам нувиша Койот создал Землю, и Луна на это обиделась.

Пророчество Феникса



Феникс поднял меня.

Нес в своих когтях.

Высоко над миром.

Так, что я мог видеть дальше завтрашнего дня.

И я смотрел.

Я узрел будущее.

Я видел уничтожение нашей родни: погоню за погоней, смерть за смертью, всех до одного. Не было больше ни детей, ни внуков, ни отцов, ни матерей. Это был первый знак, что Феникс показал мне – та судьба, что дети Вивер, люди, принесут нам, гару.

Я смотрел.

Я узрел будущее.

Я видел рождение детей Вивер. Великая волна людей, все нарастает. Я видел, как их становилось все больше и больше, пока Гайя не застонала от их тяжести. Их дома разрастались, их ковши загребали, их руки разгребали выжженную землю в поисках пищи. Это был второй знак последних дней, что Феникс показал мне – то, что сделают люди.

Я смотрел дальше.

Я узрел третий знак.

Как же их много... Столько детей. Столько людей. Они обратились друг против друга, один на другого, и Вирм породил порчу и выдал каждому ее долю. Увидел я странный огонь, который не удалось сдержать, и дым поднялся над лесами, разнося смерть повсюду, где свет пламени озарил темную и холодную землю.

И я слышал агонию моря. Оно кричало из-за того, что какой-то пьяный глупец вылил в него озеро черной смерти.

Я отвернулся в отвращении, но не смог удержаться, чтобы не взглянуть снова.

Тогда я узрел четвертый знак.

Вирм стал силен, его крылья поднимали ветры гниения. Они разносили болезни, и болезни эти были ужасны: зараза поразила и головы, и кровь стада. Дети рождались искаженными. Животные болели, и никто не мог их вылечить. В эти последние дни даже воины Гайи не могли избежать скрюченных когтей птицы, несущей болезни и смерть.

Со слезами на глазах смотрел я дальше, и Феникс явил мне пятый знак.

Я видел другие другие столбы дыма, вздымающиеся подобно зазубренным копьям, пронзающие прекрасное небо, позволяя Отцу Солнцу жечь и иссушать Гайю. Воздух стал горячим, даже в темноте зимы он был теплым. Солнце иссушило растения. Крик боли и болезни поднялся из умирающих лесов, все родственное исходило слезами скорби.

Затем словно сорвали завесу, и мне явился шестой знак.

В эти последние дни Гайя сотрясается в ярости. Огонь вырывается из глубин. Пепел застилает небо. Вирм крадется в порожденном сумраке⁵⁶... и вздымается на дыбы для удара. Древние ушли, стражи путей и перекрестков мертвы. В эти последние дни шестой знак явится стаям. Каждая стая обретет миссию, священное странствие, которое следует совершить. Такова воля Гайи.

И увидел я, как небо почернело и луна окрасилась кровью.

И узрел я седьмой знак, пусть и не мог смотреть прямо на него. Но жар его я ощутил.

Апокалипсис. Последние дни мира. Луна была проглочена Солнцем и горела в его утробе. Нечистый огонь пал на землю, сжигая нас, извращая и заставляя нас блевать кровью. Вирм объявился в башнях и реках, в воздухе и на земле, и повсюду его дети впали в неистовство, сея разрушения и призывая проклятия на всякий род. И стадо побежало в страхе. И темные дети Вирма выползли из своих пещер и стали ходить по улицам при свете дня.

Я отвернулся от этого знака. Феникс сказал мне: «Так будет, но не так оно должно быть».

Затем Феникс покинул меня.

С тех пор я не могу видеть сны. Я могу лишь вспоминать знаки, каждый в мельчайших подробностях. Наступают последние дни. Да смилуется над нами Гайя.

Первый знак – это, несомненно, снижение числа гару вследствие роста численности людей.

Второй знак – перенаселение и массовый голод, например в Ирландии в 1848 г., в России в 1891 г., в СССР в 1930-х гг., а также по всему миру в XX в.

Третий знак – все согласны, что речь идет о катастрофе в Чернобыле в 1986 г. и выброс нефти из танкера «Эксон Валдиз» в 1989 г.

Четвертый знак – СПИД, лихорадка Эбола, коровье бешенство и, возможно, случившееся с Серебряными клыками.

Пятый знак – глобальное потепление, разрушение озонового слоя, разрушение окружающей среды.

Шестой знак – некие стихийные бедствия, которыми Гайя пытается стряхнуть с себя паразитов. «Перекрестками» может быть Эфирное царство, известное также как «Перекрестки Умбры», т. е. этот фрагмент может говорить о вторжении легионов Вирма в незащищенное Эфирное царство.

Седьмой знак, возможно, означает мировую ядерную войну.

Другие пророчества содержат еще два знака Апокалипсиса – появление Антелиоса (который, возможно, и поведет за собой легионы Вирма) и рождение щенка у родителей-метисов. Кроме того, Эштарра поет о том, что будет уничтожено Солнце. Есть также мнение о том, что на самом деле Апокалипсис на Землю принесет Рорг, который явится туда, чтобы отомстить Вирму⁵⁷.

⁵⁶ В *Rage Across the Heavens* говорится о том, что в тексте пророчества есть недостающий фрагмент – он и отмечен многоточием. Однако в *MET WtA* нет никакого многоточия, и говорится, что приведенный текст – это полный перевод оригинального арабского текста пророчества, записанного в 600 г. н. э. теургом Симеоном Абд аль-Хакимом, известным как Идущий в Огне.

⁵⁷ А Безмолвные странники говорят, что на самом деле Феникс показал их пророку не семь, а восемь знаков. Восьмой знак – исход последней битвы, о котором рассказывают только самым доверенным членам племени.

Ярость Антелиоса

Модуль для группы игроков, чьи персонажи оказываются в гуще борьбы за безупречного метиса



Начало модуля зависит от роли персонажей в сюжете и от того, какой именно сюжет задумал рассказчик. Например, персонажи могут вступить за молодую женщину, у которой пытаются отнять ребенка – щенка в форме кринос без видимых уродств. Или же в стае, к которой принадлежат персонажи, есть двое влюбленных друг в друга метиса, и вот самка внезапно для всех (и для самой себя) беременеет – персонажам придется скрывать этот факт, а когда щенок родится, им придется сражаться с теми, кто за ним придет. Независимо от того, пытаются нападающие отнять щенка или убить его, они будут сильны и фанатичны.

Если самка погибнет, то перед смертью успеет попросить персонажей позаботиться о ее ребенке⁵⁸. Если самка останется жива, то попросит персонажей стать ее защитниками.

Возможно, персонажи начнут получать видения и предзнаменования, которые им придется разгадать, и в итоге это приведет их к щенку. Или же им просто подбросят этого щенка.

Возможно, персонажи сами захотят отыграть родителей-метисов (а также их товарищей по стае или септу), и тогда сюжет начнется с рождения щенка, которое по времени совпадет с появлением в небе Красной звезды.

За щенка борются следующие стороны.

Септ Пророчеств – скрытный септ, собирающий древние пророчества и узнавший о рождении щенка практически сразу же. Они хотят забрать и вырастить его, чтобы он повел воинов Гайи в последний бой против Вирма.

Защитники Гайи, которые видят в щенке угрозу и хотят убить его. К ним присоединились Судьи рока – лагерь Теневых владык, считающий своим долгом наказывать нарушителей Литании. Они считают рождение щенка от двух метисов оскорбительным для Гайи. Если им удастся отбить щенка у персонажей, то сами персонажи пойдут под трибунал.

Улей Ока Вирма, который верит, что щенок вырастет в великого лидера армий Вирма, поэтому его нужно забрать и вырастить среди Танцоров Черной спирали.

⁵⁸ Метисы взрослеют быстрее хомидов и в 3-4 года уже соответствуют человеческим подросткам по интересам и эмоциям. Примерно в 8 лет происходит первое превращение. Из-за того, что метис до этого постоянно находится в криносе, а также не содержит в себе человеческой или волчьей крови, которая могла бы приглушить его гнев, он срывается в безумие по любому поводу.

Улей Разбитой звезды, который считает, что щенок вырастет в великого лидера армий Гайи, поэтому его нужно убить. Однако они не убьют его на месте, а принесут в жертву в своем улье (или в каком-либо подходящем месте Эфирного царства), потому что их лидер утверждает, что ему так велел Якесен. Это означает, что у персонажей будет шанс вернуть щенка.

12-й отдел «Пентекса», состоящий из поддавшихся Вирму гару и кинфолков-фоморов под руководством ученых, которые хотят подвергнуть щенка экспериментам. Ради этого они готовы предоставить убежище для персонажей-защитников щенка (естественно, они не захотят их потом отпускать).

Предвестники смерти солнца – объединение гару из Общества Нидхегга, вампиров из клана Ласомбра и фей Неблагого двора, которые хотят уничтожить Солнце и верят, что щенок от двух метисов – это ключ к решению их задачи. Они считают, что Антелиос сможет стать новым светилом в Солнечной системе, и его тусклый красный свет им подходит куда лучше.

Персонажи могут принадлежать к какой-либо из групп, которые заинтересованы в уничтожении щенка, и тогда им придется бороться с его защитниками.



Кроме того, щенка хочет забрать к себе септ Звезд, который считает, что щенок важен, но не верит, что Апокалипсис уже настал. Гару-духи хотят изучить щенка и понять его истинное значение. Персонажам-защитникам щенка они могут предложить временное убежище и квест с обходом царств планетарных инкарн, чтобы те подсказали, что делать⁵⁹. Или же персонажи могут и сами отправиться к инкарнам с щенком в руках.

Неригал может решить, что щенок присоединится к Антелиосу или Вирму, и тогда он порекомендует убить его. Если персонажи решат его забрать, им придется выстоять против армий джагглингов, и тогда инкарна похвалит их за храбрость и поощрит щенка.

Эштарра считает, что судьба щенка не определена и он нуждается в защите, пока мал. А вот Антелиос ее беспокоит, ведь если он заменит собой Солнце, Земля будет либо уничтожена, либо окажется в полумраке и многие формы жизни на ней вымрут.

Митану считает, что щенок от двух метисов – это шутка Гайи, которая решила высмеять гару за их подход к размножению. Он не знает, связаны ли щенок и Антелиос, но, возможно, щенок – просто обманный маневр, чтобы отвлечь гару от приближения Красной звезды. От вопросов о происхождении Антелиоса он будет всячески увиливать, но гару в любом случае поймут, что Красная звезда нервнрует инкарну.

Сокта внимательно выслушает персонажей и выдержит долгую паузу, которую лучше не нарушать. Затем она скажет, что щенок от двух метисов как невозможное явление может воплощать в себе решение конфликта между Гайей и Вирмом.

Антелиос она считает гигантским астероидом, который нацелен на домен Эштарры.

Катанка-Соннак одобряет плохо сдерживаемую ярость щенка и видит в ней ту же энергию, что горит в нем самом.

Персонажи легко могут уговорить инкарну взять шефство над щенком, если только не упомянут о том, что щенок может быть связан с Антелиосом. Катанка-Соннак ненавидит Красную звезду, видит в ней оскорбление для себя лично и

⁵⁹ Сириус Темная Звезда следил за родителями-метисами и является эдаким мастерским роялем в кустах, который придет на помощь персонажам, если те впадут в отчаяние

предназначение Апокалипсиса, поэтому потребует уничтожения щенка и может созвать трибунал инкарн для решения этого вопроса.

Хакаэ считает рождение щенка от двух метисов верным знаком Апокалипсиса, но не боится, потому что верит, что Апокалипсис необходим. Аналогично он приветствует приближение Антелиоса, ведь он целую вечность к этому готовился.

Тамбия требует от персонажей, чтобы они заботились о щенке, даже если он и отмечен Антелиосом, и несет порчу Вирма. Она сообщит, что Вирм несет порчу не из-за того, что все разрушает, а потому что безумен. Персонажи не должны дать щенку сойти с ума и тогда смогут многому у него научиться. А вот Антелиос ее пугает, и она попросит, чтобы персонажи разузнали все о Красной звезде.

Мерос – спокойный фаталист. Он считает, что Антелиос – это воплощение Апокалипсиса в Эфирном царстве, но спокойно ждет смерти и советует персонажам исполнить свое предназначение и принести себя в жертву. Его непросто понять, но он воспринимает смерть как начало чего-то нового.

Зарок считает, что щенок должен вырасти, и лишь тогда «свершится то, что начертано на материи звезд», следовательно персонажи должны защищать щенка, пусть даже и ценой своей жизни. Апокалипсис он воспринимает как великую битву, в которой обязательно победит, поэтому требует, чтобы персонажи обошли остальных инкарн и предупредили их о приближении Антелиоса и о том, что все должны подготовиться к бою.

Лу-Бат спокойно сообщает персонажам о том, что щенок не несет никакой новой угрозы, ведь равновесие уже давно сместилось в сторону Вирма, и пока гару беспокоятся о порче на Земле, она давно уже поразила космос в виде космического мусора. Тем не менее, щенок – это нечто непонятное, поэтому персонажи должны растить его, полагаясь на свои инстинкты. Если щенок действительно связан с Антелиосом, то через щенка можно будет на него влиять. Сам Антелиос он воспринимает как источник чего-то неправильного, поэтому попросит персонажей разузнать все о Красной звезде, но не приближаясь к ней.

Руатма не дает прямых ответов на вопросы персонажей. Возможно, щенок связан с Красной звездой, поэтому наблюдение за его взрослением может позволить гару понять планы Вирма. Возможно, сам факт рождения этого щенка – это испытание для нации гару: слишком узколобые фанаты Литании не переживут Апокалипсис. Возможно, медленное приближение Антелиоса – это просто попытка Вирма увести гару от истинного места прорыва войск. Скрытный не позволит персонажам уйти из его царства с четким пониманием происходящего.

Шантар видит в щенке нечто новое – доказательство того, что мир перерос стагнацию. Она полагает, что скоро щенки у метисов начнут рождаться постоянно и, возможно, станут новым племенем гару. Приближение Антелиоса нервнует ее, ведь она предчувствует, что Красная звезда несет разрушение всему на своем пути. Она уверена, что Антелиос обязательно прорвется в материальный мир.

Роргу импонирует ярость щенка-метиса. Он посоветует не слишком его опекать, ведь выжить достоин только сильный. Говоря об Антелиосе, он довольно рычит: Рорг уже потерял свою планету и ему нечего терять, а остальным инкарнам это только предстоит. Впрочем, Рорг намерен остановить Красную звезду.

После посещения инкарн персонажи должны решить, что делать дальше. Они могут встретиться со старейшинами и убедить их созвать всех гару. Если персонажам удастся убедить остальных в том, что щенок может быть свидетельством того, что Гайя изменила свое отношение к метисам, а также важен для спасения гару, один или несколько каэрнов захотят приютить щенка. Если персонажам это не удастся, им придется либо убить щенка, либо бежать. Они могут попытаться укрыться у инкарн (возможно, даже выпросив себе личное крохотное царство) или передать щенка кому-то из тех, кто заинтересован в его спасении.

Также они смогут рассказать всем о том, что узнали про Антелиос.

Ключевые NPC

Василий Коготь Правосудия (Защитники Гайи)

Порода: хомид

Покровительство: филодокс

Племя: Теневой владыка

Натура: директор

Маска: судья

Атрибуты: сила 4/6/8/7/5, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 4, манипулирование 5/4/2/2/2, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 4, интеллект 4, сообразительность 3

Способности: бдительность 4, драка 3, уворот 2, эмпатия 2, экспрессия 4, запугивание 4, основной инстинкт 2, знание улиц 3, хитрость 5, вождение 3, этикет 3, огнестрел 2, лидерство 4, фехтование 3, скрытность 4, выживание 3, загадки 3, расследование 4, право (Литания) 4, медицина 2, оккультизм 3, политика 4, ритуалы 4

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 4

Дары: (1) Аура уверенности (Aura of Confidence), Поковой изъян (Fatal Flaw), Убеждение (Persuasion), Соппротивление боли (Resist Pain), Познание истинной формы (Scent of the True Form), Истина Гайи (Truth of Gaia), Запах человека (Smell of Man); (2) Зов долга (Call to Duty), Сила предназначения (Strength of Purpose), Защита луны (Luna's Armor), Громовой хлопок (Clap of Thunder), Пристальный взгляд (Staredown); (3) Мудрость древних путей (Wisdom of the Ancient Ways), Смятение (Disquiet), Ледяной укол отчаяния (Icy Chill of Despair), Парализующий взгляд (Paralyzing Stare), Брешь (Weak Arm); (4) Защита от духов (Spirit Ward), Сила властелина (Strength of the Dominator), Превосходство (Roll Over); (5) Ассимиляция (Assimilation), Гейс (Geas), Повиновение (Obedience)

Ярость 6
Гнозис 9
Сила воли 8
Ранг 5

Обряды: очищения, раскаяния, открытого моста, зимнего волка, удержания, указующего камня, освященного талисмана, призыва, остракизма, камень презрения, голос шакала, охота и другие обряды при необходимости

Фетиши: Плащ тьмы

Внешность. В хомиде – суровый мужчина в возрасте слегка за сорок. Волосы темно-каштановые с сединой и залысинами. Глаза голубые, взгляд безжалостный и расчетливый. В городе носит костюмы, пошитые на заказ, в лесу – рабочую или военную форму либо черную одежду с капюшоном. В криносе и люпусе он мускулист, у него темно-бурая шерсть с едва заметной сединой.

Советы по отыгрышу. Вы – Судья рока, а Защитники Гайи оказывают вам поддержку. Защита Литании для вас важнее служения Гайе. Гару сами виноваты в том, как испортился мир, потому что они не соблюдали законы предков. Для защиты традиций и законов гару вы и ваши сторонники пойдут на любые зверства.

Леандра Улыбка Лыстеца *(Предвестники смерти солнца)*

Порода: хомид
Покровительство: рагабаш
Племя: Теневой владыка
Натура: ловкач
Маска: щеголь

Атрибуты: сила 2/4/6/5/3, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 5/7/8/8/7, харизма 5, манипулирование 5/4/2/2/2, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 3, интеллект 3, сообразительность 5

Способности: бдительность 3, драка 2, уворот 3, эмпатия 3, экспрессия 2, запугивание 1, основной инстинкт 3, знание улиц 4, хитрость 4, вождение 3, этикет 3, огнестрел 2, лидерство 3, фехтование 2, соблазнение 4, скрытность 4, выживание 2, загадки 3, расследование 2, лингвистика 1, оккультизм 3, ритуалы 4

Дополнения: Ресурсы 3

Дары: (1) Бельмо на глазу (Blur of the Milky Eye), Роковой изъян (Fatal Flaw), Взломанная печать (Open Seal), Убеждение (Persuasion), Запах человека (Smell of Man); (2) Блаженное неведение (Blissful Ignorance), Поломка (Jam Technology), Защита луны (Luna's Armor), Чутье добычи (Sense of the Prey), Забытая вещь (Taking the Forgotten); (3) Смятение (Disquiet), Открыть лунный мост (Open Moon Bridge), Парализующий взгляд (Paralyzing Stare), Переделка предмета (Reshape Object); (4) Кокон (Cocoon), Благословение луны (Luna's Blessing), Кровоточащие раны (Open Wounds), Щенячье тело (Whelp Body)

Ярость 5
Гнозис 7
Сила воли 7
Ранг 4

Обряды: удержания, указующего камня, освященного талисмана и другие, если необходимо

Фетиши: нет

Внешность. В хомиде – стройная, гибкая и симпатичная девушка в возрасте чуть за двадцать с длинными черными волосами. Одевается в черное. В люпусе – худая черная волчица.

Советы по отыгрышу. Вы сами удивляетесь тому, что рагабаш⁶⁰ смог подняться так высоко в организации, где есть трупы и сумасшедшие феи. Для Предвестников вы стали главным переговорщиком и «лицом фирмы» благодаря своим навыкам соблазнения и убеждения. Вы гордитесь тем, что смогли убедить остальных в том, что верите в весь этот бред. Тем не менее, идея погрузить мир во тьму заинтриговала вас, вот вы и вступили в этот движ и остаетесь с ними, пока не подвернется что-то получше.

Гульера Сестра Луны *(сент Пророчеств)*

Порода: хомид
Покровительство: галлиард
Племя: Черная фурия
Натура: традиционалист
Маска: наперсник

Атрибуты: сила 2/4/6/5/3, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 4, манипулирование 4/3/1/1/1, внешность 3/2/0/3/3, восприятие 4, интеллект 4, сообразительность 3

Способности: бдительность 3, драка 4 (джиу-джитсу), уворот 4, эмпатия 4, экспрессия 5, основной инстинкт 3, хитрость 3, вождение 2, этикет 3, огнестрел 3, лидерство 3, фехтование 2, исполнение 5, ремонт 2, скрытность 3, выживание 3, загадки 4, расследование 3, лингвистика 2, медицина 2, оккультизм 3, политика 1, ритуалы 4

Дополнения: Союзники 3, Ресурсы 2, Обряды 3

Дары: (1) Зов Вильда (Call of the Wyld), Обостренные чувства (Heightened Senses), Мыслеречь (Mindspeak), Убеждение (Persuasion), Чутье Вирма (Sense Wyrm); (2) Проклятье Эола (Curse of Aeolus), Поломка (Jam Technology), Сокрытое в

⁶⁰ Ее удивление понятно – среди самих Теневых владык рагабаши уважением не пользуются

глубине (Hidden Depths), Туманный покров (Mantle of the Land), Объявление действия (Proclamation of Action); (3) Удар милосердия (Coup de Grace), Переделка предмета (Reshape Object), Песнь ярости (Song of Rage), Вуаль матери (Veil of the Mother), Духи Вильда (Wyld Spirits); (4) Идущий по мосту (Bridge Walker), Заботливый страж (Motherly Guardian)

Ярость 6

Гнозис 7

Сила воли 8

Ранг 4

Обряды: любые нужные

Фетиши: Девичий камень

Внешность. В хомиде – женщина среднего роста в возрасте лет пятидесяти. Когда-то была очень мускулистой, теперь начинает терять форму. У нее светло-каштановые коротко остриженные волосы и серо-голубые глаза в окружении морщинок. В криносе у нее черная шерсть с начинающейся сединой. В люпусе у нее черная шерсть и серые глаза. Советы по отыгрышу. Большую часть своей взрослой жизни вы провели в ожидании и подготовке к тому, что сейчас происходит, но теперь утратили уверенность в том, что поняли пророчества правильно⁶¹. Возможно, лучше не забирать щенка и не растить его во славу Гайи? Но вот убивать его вы не станете.

Иярлаг Дважды Рожденная⁶² **(улей Ока Вирма)**

Порода: хомид

Покровительство: галлиард

Племя: Танцор Черной спирали

Натура: мечтатель

Маска: опекун

Атрибуты: сила 3/5/7/6/4, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 5, манипулирование 5/4/2/2/2, внешность 4/3/0/3/3, восприятие 4, интеллект 3, сообразительность 5

Способности: бдительность 3, атлетика 3, драка 2, уворот 3, эмпатия 4, экспрессия 4, основной инстинкт 3, хитрость 3, знание животных 2, вождение 1, этикет 3, лидерство 4, фехтование 3, исполнение 3, скрытность 2, выживание 1, загадки 4, расследование 1, лингвистика 2, оккультизм 4, ритуалы 3

Дополнения: Союзники 2, Ресурсы 2

Дары: (1) Бейн-защитник (Bane Protector), Зов Вильда (Call of the Wyld), Мыслеречь (Mindspeak), Чутье Вирма (Sense Wyrm), Убеждение (Persuasion), Пелена (Shroud); (2) Зов Вирма (Call of the Wyrm), Отвлечение (Distractions), Дверь в сновидение (Dreamspeak), Вой банши (Howl of the Banshee); (3) Подземные союзники (Allies Below), Песнь ярости (Song of Rage), Патагия (Patagia); (4) Доппельгангер (Doppelganger), Пляска теней (Shadows by the Firelight); (5) Ассимиляция (Assimilation), Погребальный огонь (Balefire), Игры разума (Head Games)

Ярость 6

Гнозис 6

Сила воли 6

Ранг 5

Обряды: все необходимые

Фетиши: нет

Психоз: мания величия

Внешность. В хомиде – двадцатилетняя девушка с кудрявыми рыжеватыми волосами до плеч, смуглой кожей и янтарными глазами, приковывающая взгляд своей экзотической красотой. Носит одежду свободного кроя. В криносе у нее маслянисто-черная шерсть с рыжими отметинами, похожими на брызги крови. В люпусе у нее черная шерсть с рыжими отметинами у пасти и глаз.

Советы по отыгрышу. Ваша судьба – найти дитя и воспитать из него вестника триумфа великого Вирма. На вашей стороне сама неизбежность, и это делает сложный выбор проще.

Срааг Железный Голос **(улей Разбитой звезды)**

Порода: метис

Покровительство: теург

Племя: Танцор Черной спирали

Натура: фанатик

Маска: директор

Атрибуты: сила 4/6/8/7/5, ловкость 4/4/5/6/6, выносливость 3/5/6/6/5, харизма 3, манипулирование 3/2/0/0/0, внешность 2/1/0/2/2, восприятие 5, интеллект 4, сообразительность 4

⁶¹ Гульера была дочерью джазмена и преуспевающим галлиардом, вышла замуж за кинфолка-музыканта. После рождения второго ребенка у нее начались пророческие видения, она оставила детей мужу (дети так и не прошли через первое превращение, хоть возраст и был подходящий) и ушла странствовать в поиске ответов. Так она вступила в септ Пророчеств и теперь редко вспоминает о своей семье.

⁶² Ее вырезали из утробы матери (воительницы из племени Серебряных клыков, взятой в плен и принесенной в жертву Вирму) и поместили в самодельный инкубатор в улье

Способности: бдительность 4, атлетика 3, драка 3, уворот 4, эмпатия 1, запугивание 4, основной инстинкт 4, огнестрел 2, лидерство 4, фехтование 2, скрытность 3, выживание 4, загадки 5, лингвистика 2, оккультизм 5, ритуалы 5

Дополнения: Ресурсы 3

Дары: (1) Бейн-защитник (Bane Protector), Чутье Вирма (Sense Wyrm), Пелена (Shroud), Речь духов (Spirit Speech); (2) Гадание на крови (Blood Omen), Рытье (Burrow), Приказ духу (Command Spirit), Проклятие ненависти (Curse of Hatred), Уши летучей мыши (Ears of the Bat), Взгляд извне (Sight from Beyond), Шкура Вирма (Wyrm Hide); (3) Пенящаяся ярость (Foaming Fury), Мысленная речь (Mental Speech), Биение незримого (Pulse of the Invisible), Родство с небагими феями (Unseelie Faerie Kin); (4) Яд паука (Crawling Poison), Хватка извне (Grasp the Beyond), Иссошение Духа (Spirit Drain), Иссохшая конечность (Wither Limb); (5) Звериная лоботомия (Feral Lobotomy), Бешенство (Madness), Податливый дух (Malleable Spirit), Форма тотема (Totem-form)

Ярость 8

Гнозис 10

Сила воли 4

Ранг 5

Обряды: любые необходимые

Фетиши: любые необходимые

Уродство: голосовые связки деформированы так, что голос Сраага похож на звук работы напильником по металлической решетке

Психоз: голоса в голове

Внешность. Парень лет двадцати пяти со спутанными белыми волосами и светло-зелеными глазами. Его можно было бы назвать привлекательным, если бы он выглядел более опрятно. В люпусе это светло-серый волк со свалывшей шерстью. В криносе он похож на бледную гиену, у которой местами вылезла шерсть.

Советы по отыгрышу. Черная дыра говорит с вами во сне, а иногда и наяву. Якесен возвестил пришествие щенка, принесение которого в жертву начнет конец света. Вы избраны для того, чтобы доставить дитя на край вселенной, где и должно состояться жертвоприношение. Если кто-то будет вам противодействовать, ему придется увидеть истину и услышать песнь Якесена.

Реджинальд Вон *(12-й отдел компании «Пентекс»)*

Натура: асоциал

Маска: наперсник

Атрибуты: сила 4, ловкость 3, выносливость 4, харизма 3, манипулирование 4, внешность 2, восприятие 3, интеллект 3, сообразительность 4

Способности: бдительность 3, драка 3, уворот 2, эмпатия 2, запугивание 3, хитрость 3, вождение 3, этикет 2, огнестрел 3, лидерство 3, ремонт 2, скрытность 3, компьютеры 3, расследование 2, медицина 3, оккультизм 1, политика 2, точные науки 4 (клонирование)

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 4

Силы: иммунитет к делирию

Сила воли 9

Внешность. Реджинальд сочетает в себе черты культуриста и типичного ученого. Носит обычную одежду, а чаще всего ходит в белом халате, говорит тихо и убедительно. Его многие недооценивают.

Советы по отыгрышу. Вы восхищаетесь строением человеческого тела, включая все его альтернативные формы. Вы знаете о существовании перевертышей⁶³ и хотите узнать больше об их размножении и взрослении. Дитя двух метисов – это уникальная возможность провести серию экспериментов, которые потенциально могут быть полезны в ваших собственных исследованиях по клонированию.

⁶³ Реджинальд Вон – кинфолк Серебряных клыков, и работать в «Пентекс» он пошел из-за того, что ему не суждено было стать оборотнем. Он пытался выделить «ген оборотня», и его эксперименты привели к появлению интересных (хоть и нежизнеспособных) мутантов, а также инновационной программы клонирования. Так он получил определенную репутацию, и у него не возникает проблем при получении от «Пентекса» финансирования для своих экспериментов.

Астрологические обряды

Обряд благоприятного сезона (Rite of the Auspicious Season) – уровень 1

Это обряд почитания инкарны, правящей в определенный лунный месяц, а также обращения к ней за помощью. Используемая атрибутика зависит от конкретной инкарны. Проводить обряд можно когда угодно, но эффект более выражен в соответствующем месяце.

Мастер обряда делает бросок сообразительности+ритуалов (Wits+Rituals) по сложности 7 (если месяц, фаза луны или племенная принадлежность гару угодны инкарне, то 6). Чтобы привлечь внимание инкарны, нужно 3 успеха в материальном мире или 1 успех в Эфирном царстве. Если бросок успешен, рассказчик определяет, что гару может получить от инкарны. Ботч означает, что внимание инкарны привлечено, но она настроена неблагоприятно.

Натальный обряд (Rite of Natale) – уровень 2

Этот обряд создан Звездочетами и вызывает к духам звезд, чтобы те помогли воссоздать картину звездного неба на момент рождения субъекта.

Мастер обряда делает бросок сообразительности+загадок (Wits+Enigmas) по сложности 7 (если известна точная дата рождения субъекта, то 6). Получение 1 успеха позволяет узнать покровительство гару и планету, которая была в силе на момент его рождения. Дополнительные успехи позволяют узнать положение других планет в это время.

Мистические обряды

Проход среди звезд (Rite of the Spirit Pass) – уровень 3

Данный обряд позволяет гару стать практически невидимым для духов Эфирного царства, а если духи все же заметят чужаков, то будут настроены к ним положительно. Обряд не действует на стражу инкарн и их царств.

Обряд можно проводить для себя, другого гару или целой группы. Каждый участник должен совершить ритуальное омовение и помедитировать, чтобы очистить свое материальное тело от того, что может обидеть духов Эфирного царства. Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок харизмы+ритуалов (Charisma+Rituals). Действие обряда распространяется на такое число гару, сколько успехов набрано на броске.

Астрологические дары

Пророческие видения (Prophetic Vision) – дар теурга, ранг 3

Позволяет видеть картины будущего в ночном небе. Данный астрологический прогноз нуждается в интерпретации. Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок сообразительности+загадок (Wits+Enigmas) по сложности 7. Число успехов определяет точность видения.

Этому дару обучают духи звезд. Для обучения дарам планетарных инкарн придется обращаться к самим инкарнам или их слугам в царствах инкарн.

Дары планетарных инкарн

Гару, чье покровительство и племенная принадлежность угодны инкарне, могут изучать ее дары по обычной цене в очках опыта, равно как и гару, родившиеся (или пережившие первое превращение) в соответствующий лунный месяц. Остальные изучают эти дары, как если бы это были дары других племен и покровительств.

Дары Неригала

Боевое чутье (Battlesense) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса и узнает об обстановке на поле боя, численности и расположении врагов, имеющих бойцов и союзников.

Осколки ледяной ярости (Shards of Icy Rage) – ранг 2

Гару тратит пункт ярости и делает бросок сообразительности + основного инстинкта (Wits + Primal-Urge) по сложности 8. Число успехов определяет количество осколков льда, которые образуются из потраченной ярости (не более 5). Эти осколки можно метать во врагов (дистанция – 5 ярдов (4,5 м) за каждую точку силы гару), каждый из них наносит 3 куба агравы.

При повторном использовании дара в течение одного боя гару каждый раз тратит пункт ярости, а сложность броска каждый раз увеличивается на 1.

Призыв под знамена Неригала (Nerigal's Call to Arms) – ранг 3

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок харизмы+лидерства (Charisma+Leadership) по сложности 8, чтобы призвать на помощь союзников Неригала, будь то духи или хищные животные (если они, конечно, есть в локации). 1 успех на броске = 1–2 союзника, 2 успеха = до 5 союзников, 3 успеха = до 10 союзников, 4 успеха = до 15 союзников, 5 успехов = все союзники в радиусе 5 миль (8 км). Призванные союзники становятся армией под командованием гару до конца сцены.

Вызов на дуэль (Challenge of Single Combat) – ранг 4

Именем Ледяного Воителя вызвав врага на поединок, гару может сойтись с ним в честной дуэли. Он тратит пункт ярости и делает бросок манипулирования+лидерства (Manipulation+Leadership) по сложности, равной силе воли врага. Если получен хотя бы один успех, гару и враг не смогут покинуть поле боя, пока один из них не признает поражение или не погибнет, причем оба не могут нападать исподтишка, использовать грязные трюки и пользоваться помощью товарищей. В случае ботча враг немедленно нападает, причем обычно не один.

Сердце Ледяного Воителя (Heart of the Ice Warrior) – ранг 5

Гару тратит пункт ярости и становится нечувствителен к вражеским атакам – его нельзя ни убить, ни повалить, ни искалечить – пока не нанесет свой удар. Этот удар получает +4 куба к броску атаки, причем любые единицы на этом броске не учитываются и перебрасываются. Бросок урона также получает +4 куба.

Нанеся этот удар, гару падает замертво в состоянии Incapacitated («обездвижен»). Если на этом же ходу никто не исцелит его лечащими дарами или фетишами, то гару умирает.

Дары Эштарры

Чувство земли (Earth Sense) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса, концентрируется на окружающей местности в течение нескольких минут и узнает, насколько она испорчена Вирмом (объем информации определяет рассказчик).

Зов трав (Herb Call) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса, поет песню, делает бросок восприятия+исполнения (Perception+Performance) и слушает, какие растения отзовутся. В случае успешного броска отзываются лекарственные и съедобные растения. Каждый успех на броске дает 1 милю радиуса действия дара. Если бросок неудачен, гару не слышит отклика трав. В случае ботча отзываются ядовитые растения.

Песнь дуба (Oaksong) – ранг 3

Этот дар позволяет общаться с предметами, сделанными из дерева или иных органических субстанций (т. е. того, что раньше было живым). Гару концентрируется, обдумывает свой вопрос, тратит пункт гнозиса, делает бросок восприятия+загадок (Perception+Enigmas) по сложности 7 и задает вопрос. Ответом ему будут мысли и образы. Каждый успех – это возможность задать один вопрос. Если успехов несколько, то можно задать несколько вопросов или опросить несколько предметов. Ботч означает, что ответы будут ложными.

Память природы (Lore of the Land) – ранг 4

Съев, скулив или иным способом употребив частичку природы, гару может узнать о том, что происходило в этой местности. Он тратит пункт гнозиса, делает бросок восприятия+эмпатии (Perception+Empathy) по сложности 7. Каждый успех означает порцию информации (грубо говоря, одно предложение).

Исцеление земли (Earth Heal) – ранг 5

Этот дар позволяет очищать уголок природы (он может быть размером несколько миль, но должен представлять собой однородный ландшафт, т. е. озеро, лес, гора и т. д.) от токсинов, загрязнений и порчи Вирма. Гару тратит пункт постоянного гнозиса и делает бросок сообразительности+окультизма (Wits+Occult) по сложности 7 для естественного поражения или 8 для порчи Вирма. Один успех означает улучшение экологической обстановки, пять – со временем возвращают уголку природы первозданную чистоту и плодородие.

Дары Митану

Скорость посланника (Speed of the Messenger) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок ловкости+атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 8. 1 успех = удвоение скорости, 2 успеха = утроение скорости, 3 успеха = вчетверо большая скорость. Если успехов больше 3, то гару становится настолько быстр, что его невозможно увидеть – глаз различает только размытый ртутный силуэт. Кроме того, он получает +2 ловкости, пока продолжает движение.

Действие дара длится в течение хода или сцены (в зависимости от ситуации). Если гару вступает в бой, действие дара также заканчивается.

Липкие пальцы (Sticky Finger) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса, и его пальцы покрываются липкой ртутью, позволяющей забираться по вертикальным поверхностям и поддеплять мелкие предметы (+2 к знанию улиц (Streetwise) или другому трайту, используемому для карманных краж). Действие дара длится в течение сцены.

Умышленная дезинформация (Deliberate Misinformation) – ранг 3

Дар требует голосового общения – лично или посредством телефона и других подобных устройств. Гару делает бросок восприятия+лингвистики (Perception+Linguistics) по сложности, равной силе воли собеседника или максимальной силе воли группы собеседников. Дар действует на столько собеседников, сколько набрано успехов на броске. Действие дара длится в течение сцены или одной битвы.

Суть дара в том, что гару подслушивает чужой разговор и искажает сказанное так, что собеседники слышат совсем не то. Если они получают простые распоряжения (например, отправиться по какому-либо адресу или вести бойцов на правый фланг), то их исполнение автоматически проваливается. Если они должны выполнить какие-либо сложные действия, то получают +2 к сложности.

Непредсказуемый посыльный (Mercurial Messenger) – ранг 4

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок сообразительности+лингвистики (Wits+Linguistics) по сложности 7. Каждый успех повышает точность запоминания того, что гару услышал в течение сцены. Гару может запомнить даже мельчайшие интонации голоса.

Если бросок неудачен, гару помнит лишь то, что запомнил сам игрок. В случае ботча гару запоминает совсем не то, что услышал.

Заумь (Madthought) – ранг 5

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок сообразительности+хитрости (Wits+Subterfuge) по сложности, равной силе воли жертвы. В голове жертвы начинают роиться мысли, она начинает перебирать самые разные варианты, но не в силах претворить свои мысли в реальность. Дар действует столько ходов, сколько набрано успехов на броске. После окончания действия дара жертве нужно какое-то время, чтобы прийти в себя.

В случае ботча мыслительный процесс жертвы проходит успешно, и она немедленно действует – обычно самым губительным для гару образом.

Дары Сокты

Лучистые глаза (Lambent Sight) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса, и на сцену все окружающее становится для него как будто бы подсвечено полной луной. Это позволяет видеть в полной темноте или с завязанными глазами (но не в том случае, если гару слеп от природы).

Озеро света Сокты (Moonpool of Sokhta) – ранг 2

Этот дар позволяет увидеть в стоячем водоеме (пруде, луже или даже бассейне) возможное будущее, т. е. то, что произойдет, если не пытаться изменить грядущее. Видение может быть буквальным или метафорическим. Гару тратит пункт гнозиса, концентрируется на каком-либо событии, исход которого хочет увидеть, и делает бросок сообразительности+загадок (Wits+Enigmas) по сложности 7 (для ближайшего будущего) или 8 (для далекого будущего). В случае ботча гару получает ложное видение.

Лунная дорожка (Moonriver) – ранг 3

Гару делает бросок ловкости+окультизма (Dexterity+Occult) и в случае успеха получает возможность ходить по дорожке лунного света на поверхности водоема, двигаясь со скоростью втрое выше обычной. Ботч означает, что луну закрыли тучи, и гару проваливается в воду в середине пути.

Лунная кошка (Mooncat) – ранг 4

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок ловкости + знания животных (Dexterity + Animal Ken) по сложности 7. Дар позволяет гару превратиться в маленькую белую кошку на столько сцен, сколько набрано успехов (если он сам не захочет прекратить действие дара раньше). В облике кошки гару имеет атрибуты люпуса, может поглощать аггравированный урон от серебра, может наносить агграву когтями и клыками. В случае ботча гару превращается в мерзкое чудовище, имеющее черты волка и кошки.

Внимательный наблюдатель может понять, что кошка ненастоящая, потому что в глазах у нее постоянно отражается луна.

Лунный сон (Moondream) – ранг 5

Гару тратит пункт гнозиса, делает бросок сообразительности+загадок (Wits+Enigmas) и погружается в пророческий сон ровно на 8 часов. В этом сне гару довольно точно видит ближайшие 2-3 игровые сцены, может взаимодействовать с окружением, совершать различные действия и несколько раз «перематывать» сон на начало, если все идет не так, как хотелось бы гару. Количество успехов на броске определяет возможности гару в этом сне. Если успехов нет, гару не видит снов. В случае ботча гару 8 часов созерцает кошмары, после пробуждения их не помнит, но получает -1 куб на все броски бдительности (Alertness).

Дары Катанки-Соннак

Найти пламя очага (Find the Heart's Flame) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок восприятия+бдительности (Perception+Alertness) по сложности 7. В течение сцены гару получает возможность ощущать местонахождение источников и духов энергии в радиусе 15 метров за каждый успех.

Пламя Всадника Ветров (Flame of the Wind Rider) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок выносливости+окультизма (Stamina+Occult) по сложности 7. В течение сцены его окружает призрачное сине-белое пламя, которое снижает сложность поглощения урона от холода (-1 за каждый успех на броске) и дает +2 ко всем броскам поглощения урона (включая урон от серебра).

Оседлать солнечный ветер (Ride the Solar Wind) – ранг 3

По всему Эфирному царству дует солнечный ветер. Гару тратит пункт гнозиса, концентрируется и делает бросок сообразительности+бдительности (Wits+Alertness) по сложности 7. Одного успеха достаточно, чтобы долететь на солнечном ветре до пункта назначения. Дополнительные успехи можно использовать, чтобы взять попутчиков (по одному за успех) или ускорить путешествие (вдвое за каждый успех). В случае ботча ветер уносит гару совсем не туда, куда нужно.

Рука солнца (Hand of the Sun) – ранг 4

Гару тратит пункт ярости и пункт гнозиса, и его рука раскаляется, словно железное клеймо. Прикосновение такой рукой наносит 2 уровня непоглощаемого аггравированного урона. Шрам от ожога можно убрать только ампутацией обожженной части тела, поэтому гару часто метят так преступников. Действие дара длится одну сцену, если только сам гару не захочет прекратить раньше.

Очищающее пламя (Cleansing Flame) – ранг 5

Гару тратит пункт постоянной ярости, указывает на что-либо или кого-либо и делает бросок силы воли. Если мишень – это предмет или область (не больше чем дом), то сложность равна 8. Если мишень – какое-либо существо, то сложность равна силе воли этого существа. Мишень охватывает пламя, которое горит ровно 60 секунд, не может быть потушено и выжигает всю порчу Вирма. В случае ботча пламя охватывает самого гару и наносит ему 1 уровень непоглощаемого аггравированного урона.

Охваченное пламенем живое/немертвое существо должно сделать бросок выносливости по сложности 9 и в случае неудачи погибает. Фоморы погибают, даже если прокинули выносливость. Танцоры Черной спирали, прокинувшие выносливость, должны сделать бросок гнозиса по сложности 9 и в случае неудачи теряют всю порчу Вирма, все связанные с ней психозы, все ранги и дары.

Дары Хакаэ

Узнать о сокрытом (Uncloak the Hidden) – ранг 1

Гару концентрируется на ком-либо или чем-либо и делает бросок восприятия+расследования (Perception+Investigation) по сложности 8 и в случае успеха подмечает то, что от него прячут. Он может понять, что его собеседник – не тот, кем кажется (дар не покажет его истинную суть, но выявит сам факт обмана). Он может заметить оружие под плащом (но не определить, какое именно это оружие). Он может почувствовать наличие тайника под полом или в стене (но не понять, что именно в нем спрятано). В конце концов, он может почуять скрытые камеры, «жучки», ловушки и растяжки. Чем больше успехов, тем больше узнает гару.

Тень черного шепота (Shadow of the Ebon Whisperer) – ранг 2

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок внешности+окультизма (Appearance+Occult) по сложности, определяемой рассказчиком. Каждый успех позволяет гару в течение сцены (а в бою – в течение хода) оставаться на границе Умбры и материального мира, представляя собой бестелесную размытую тень. Если у оппонентов нет веской причины подозревать наличие врагов в тенях, то они не будут искать гару и он сможет напасть внезапно. В случае ботча гару вываливается в материальный мир без маскировки.

Дар не работает там, где нет теней, т. е. под прямыми лучами света или в крошечной тьме.

Сокровенное (Hidden Heart) – ранг 3

Гару выбирает кодовое слово/жест/условие, затем тратит пункт гнозиса и делает бросок силы воли по сложности 8. Заданный фрагмент памяти гару оказывается заперт – гару этого не помнит и не может выдать ни под пытками, ни под средствами ментального контроля. Воспоминание вернется лишь тогда, когда прозвучит кодовое слово/выполнятся кодовые условия.

Шепот в темноте (Whisper in the Dark) – ранг 4

Этот дар позволяет гару узнавать тайны, которые способны погубить их обладателя: долги, совершенные преступления, предательства. Гару делает бросок восприятия+эмпатии (Perception+Empathy) по сложности 8. Каждый успех – одна тайна. В случае ботча гару получает неверную информацию.

Черный обет (Ebon Binding) – ранг 5

Этот дар используется против преступников, которых гару хочет оставить в живых, но которые могут повторить свое злодеяние. Гару тратит пункт постоянного гнозиса, делает бросок силы воли по сложности, равной силе воли жертвы, и выбирает наказание (например, ужасную боль), которое ждет жертву, как только она подумает повторить преступление. В случае ботча гару сам однократно терпит это наказание.

Дары Тамбии

Обратиться к внутреннему ребенку (Find the Child Within) – ранг 1

Гару делает оппозитный бросок харизмы+эмпатии (Charisma+Empathy) против силы воли жертвы. Успех позволяет гару обратиться к жертве как к ребенку, и жертва будет реагировать соответственно, например не сможет возразить на «Никуда

без меня не уходи!» или «Дай-ка я отведу тебя в безопасное место». Дополнительные успехи продлевают действие дара или делают гару еще убедительнее, например он сможет предотвратить драку, сказав аруну Потомков Фенрира: «Не лезь, а то они тебя побьют». Уже начавшуюся драку этим даром разнять невозможно. В случае неудачи приказ не сработает, а в случае ботча жертва придет в ярость и станет нечувствительной к этому дару на сутки.

Туманный покров (Mantle of the Land) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса и превращает водяной пар из атмосферы в плотный туман, в котором ничего не видно и плохо слышно. Все, кроме гару и его стаи, получают +3 к сложности всех бросков восприятия (Perception). Действие дара продолжается до конца сцены (или до конца боя).

Вуаль матери (Veil of the Mother) – ранг 3

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок внешности+хитрости (Appearance+Subterfuge) по сложности 7. Один успех позволяет гару незначительно изменить свою или чужую внешность. Три успеха позволяют принять совершенно новый облик. Пять успехов позволяют идеально воссоздать по памяти чью-либо внешность. При этом гару может менять свои черты лица, цвет кожи и глаз, длину волос, рост (в пределах 15 см) и вес (в пределах 14 кг), но не может изменять пол и возраст. В случае ботча облик меняется непредсказуемо и кошмарно. Действие дара длится до конца сцены.

Заботливый страж (Motherly Guardian) – ранг 4

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок восприятия+эмпатии (Perception+Empathy), оставляя метку на выбранной персоне. Сконцентрировавшись на метке (+1 к сложности всех посторонних действий), гару может узнать, где находится меченая персона, как она себя чувствует, какая помощь ей нужна. В случае ботча либо метка ставится не на того, либо информацию гару получает ложную. Метка сохраняется в течение лунного месяца.

Предопределить будущее (Bring Forth the Future) – ранг 5

Гару тратит пункт постоянного гнозиса и делает бросок восприятия+загадок (Perception+Enigmas) по сложности 8. Одного успеха хватит для того, чтобы изменить будущее в пределах 24 ч, например сделать так, чтобы товарищ по стае пережил грядущую битву с фоморами. Этим даром нельзя просить Тамбию уничтожить кого-то или что-то – Туманная Мать отвечает только на мольбы о спасении.

Дары Мероса

Чутье на изменения (Sense of the Transformation) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса и в течение сцены может определять состояние здоровья существ, исправность устройств и то, насколько предметы близки к поломке.

Сократить путь (Shorten the Road) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок манипулирования+выживания (Manipulation+Survival) по сложности 7. Успешный бросок сокращает время, затрачиваемое на путешествие (как в материальном мире, так и в Умбре) на треть. Ботч удваивает это время.

Духи Вильда (Wyld Spirits) – ранг 3

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок манипулирования+эмпатии (Manipulation+Empathy) по сложности, равной силе воли жертвы. Под действие дара попадает столько жертв, сколько набрано успехов. Дар действует в течение одной сцены/одного боя.

Жертва не может делать что-то одно: она то атакует, то отступает, может прекратить драться и начать читать речь и вообще ведет себя на редкость бестолково.

Путешествие во сне (Sleep's Travels) – ранг 4

Гару тратит пункт гнозиса, делает бросок сообразительности+окультизма (Wits+Occult) по сложности 8 и спит не менее 4 часов, после чего дар активизируется. Тело гару остается на месте и продолжает спать, но его сознание во сне может путешествовать. Один успех позволяет гару видеть и слышать то, что происходит в пункте назначения. Три успеха позволяют ему стать видимым и/или слышимым в пункте назначения и вести там разговор. Пять успехов позволяют взять небольшой предмет (например, кольцо, связку ключей или лист бумаги) в пункте назначения и перенести туда, где спит тело гару. В случае неудачи на броске гару просто спит. В случае ботча гару получает расстройство сна или иной психоз. Когда сознание возвращается к телу, гару просыпается. Если нарушить сон гару, то дар прекращает свое действие.

Трансформация сути (Essential Transformation) – ранг 5

Гару делает бросок силы воли по сложности 9 и должен набрать хотя бы 1 успех. Это позволяет ему превратить 1 точку любого атрибута в 10 пунктов временного гнозиса, который гару может расходовать как ему угодно. Когда весь этот гнозис будет израсходован (именно потрачен, а не сохранен в фетише), атрибут возвращается к исходному значению. Дар можно использовать столько раз, сколько есть точек суммарно во всех 9 атрибутах, после чего гару либо превращается в духа и отправляется в Умбру на постоянное место жительства, либо умирает, а его душа отходит к Гайе.

Дары Зарока

Аура лидерства (Aura of Leadership) – ранг 1

Гару делает бросок харизмы+эмпатии (Charisma+Empathy) по сложности, равной наибольшей силе воли в подчиняемой группе. Эта группа начинает относиться к гару как к лидеру стаи, а гару получает -1 к сложности социальных бросков по этой группе. Число успехов определяет число затронутых лиц в группе. Дар действует в течение сцены, после чего пришедшая в себя группа может и предъявить гару.

Объявление действия (Proclamation of Action) – ранг 2

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок харизмы+лидерства (Charisma+Leadership), заявляя что-либо в духе: «Хватит болтать! Пора сделать это!» – и толпа приступает к исполнению одного из обсуждаемых вариантов (того, который нужен гару). Число успехов определяет количество подчиняемых лиц. Ботч означает, что толпа перестает обращать внимание на гару до конца сцены.

Для сопротивления этому дару нужно прокинуть силу воли по сложности, равной [сила воли обладателя дара + 1], но не выше 10.

Бесспорный лидер (Undisputed Ruler) – ранг 3

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок харизмы+лидерства (Charisma+Leadership) по сложности, равной наибольшей силе воли в подчиняемой группе людей (включая гулей и кинфолков) или духов (не выше джагглингов). Число успехов определяет время действия дара: 1 успех = неделя, 2 успеха = месяц, 3 успеха = 2 месяца, 4 успеха = 4 месяца, 5 успехов = 6 месяцев.

Подчиненные духи служат гару так, будто он инкарна. Подчиненные люди беспрекословно и немедленно выполняют приказы гару, если это военные, и воспринимают решения гару как законные и обязательные, если это гражданские. В случае ботча группа становится врагами этого гару.

Воцарение (Enthronement) – ранг 4

Гару может сгустить воздух или туман, создав из него трон, кубок или какой-либо другой полезный предмет. Гару делает бросок ловкости+ремонта (Dexterity+Repair) по сложности 7. Большой трон требует 2 успехов, мелким предметам достаточно одного.

Этим даром можно создавать метательные орудия (шары из твердого воздуха), которые наносят сила+1 урона и исчезают после соударения с чем-либо. Тот, в кого попали таким шаром, должен прокинуть выносливость по сложности 8, иначе до конца хода оказывается в оглушении и не может предпринимать действия.

Щедрый жест (Grand Gesture) – ранг 5

Гару проявляет великодушие и делает бросок манипулирования+эмпатии (Manipulation+Empathy) по сложности, равной наибольшей силе воли в одариваемой группе. Число успехов определяет число затронутых лиц в группе. Все социальные броски и дары, относящиеся к убеждению этих лиц, автоматически успешны. Ботч означает, что группа отвергает щедрый дар, и гару получает +1 к сложности социальных бросков до конца сцены.

Дар действует в течение сцены, после чего пришедшая в себя группа может и остаться благодарна гару.

Дары Лу-Бата

Чувство ограничений (Sense Limits) – ранг 1

Гару делает бросок восприятия+окультизма (Perception+Occult) по сложности 8 и получает возможность чувствовать количество ярости, гнозиса и силы воли в одной персоне за каждый успех. Также можно чувствовать количество крови внутри вампиров, количество квинтэссенции внутри магов и т. д. В любом случае рассказчик сообщает игроку не точные цифры, а оценки в духе «много/мало». В случае ботча гару получает неверную информацию.

Миролюбие Наставника (Peace of the Counselor) – ранг 2

Гару тратит пункт силы воли и делает бросок харизмы+эмпатии (Charisma+Empathy) по сложности, равной наибольшей силе воли в умиряемой группе). Один успех позволяет разнять драку (или не дать противникам сцепиться) в течение хода. Каждый дополнительный успех добавляет еще один ход длительности, а пять успехов позволяют дару действовать в течение целой сцены. Пока действует дар, у гару есть время примирить противников. В случае ботча гару оказывается в гуще драки.

Пелена отчаяния (Pall of Despair) – ранг 3

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок манипулирования+эмпатии (Manipulation+Empathy) по сложности, равной силе воли жертвы. Успех на броске позволяет погрузить жертву в харано или клиническую депрессию. Действие дара длится до конца сцены.

Сон в гармонии (Harmonious Slumber) – ранг 4

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок выносливости+загадок (Stamina+Enigmas) по сложности 7. Одного успеха достаточно, чтобы дар подействовал на самого гару. Дополнительные успехи можно потратить, чтобы распространить действие дара на других (по одному за каждый дополнительный успех). Дар позволяет даже в самых сложных обстоятельствах отлично выспаться (за 2 часа отоспаться так, будто прошло 8 часов, и полностью восстановить гнозис). Спать дольше 8 часов с помощью этого дара нельзя. В случае ботча гару ждет сон, полный кошмаров и лишенный всякой пользы.

Бремя знания (Burden of Knowledge) – ранг 5

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок интеллекта+эмпатии (Intelligence+Empathy) по сложности, равной силе воли жертвы. На жертву накатывает понимание всех ее недостатков и воспоминания обо всех ее ошибках, и это может как довести ее до самоубийства, так и вселить в нее желание исправиться.

Дары Руатмы

Найти знак (Find the Portent) – ранг 1

Гару тратит пункт гнозиса, медитирует несколько минут и получает некий намек на то, что ждет его в ближайшем будущем.

Сокрытое в глубине (Hidden Depths) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок восприятия+загадок (Perception+Enigmas) по сложности 8. Каждый успех позволяет гару узнать какую-либо тайну о человеке, месте или чем-либо, на что направлен дар. Например, каждый успех может давать трактовку одной строчки пророчества. Рассказчику следует самому определить возможности этого дара, чтобы игроки не заменяли все расследование одним броском.

Разгадка (Unravel) – ранг 3

Этот дар позволяет гару сводить воедино казалось бы несвязанные факты и понимать, что именно происходит. Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок интеллекта+загадок (Intelligence+Enigmas) по сложности 7. Чем больше успехов, тем больше информации гару получает, анализируя ситуацию. Ботч означает получение неверной информации.

Чистый лист (Blank Slate) – ранг 4

Этим даром гару может стирать себе или другим. Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок манипулирования+эмпатии (Manipulation+Empathy) по сложности, равной силе воли «пациента». Для стирания воспоминания достаточно 1 успеха. Дополнительные успехи позволяют сделать работу лучше – так, чтобы вообще никто не понял, что память была стерта. Ботч означает, что было стерто больше чем нужно или «пациент» понял, что с его памятью пытались работать.

Дипломатический иммунитет (Diplomatic Immunity) – ранг 5

Гару тратит пункт силы воли, делает бросок манипулирования+хитрости (Manipulation+Subterfuge) по сложности 8 и начинает источать ауру нейтралитета, которая позволяет ему войти в лагерь врага (чтобы доставить сообщение или забрать что-нибудь) и уйти оттуда без проблем. В случае ботча гару кажется, что дар работает, хотя на самом деле никакой ауры нейтралитета нет.

Дары Шантар

Нити гобелена (Threads of the Tapestry) – ранг 1

Гару делает бросок сообразительности+загадок (Wits+Enigmas) по сложности 7. Каждый успех позволяет узнать один факт о группе лиц: кто из них главный, какие эмоции у них в головах, кто действует по принуждению. Ботч означает неверные выводы.

Починка (Fixit) – ранг 2

Гару делает бросок интеллекта+ремонта (Intelligence+Repair) по сложности 7. Одного успеха достаточно, чтобы исправить поломку и вернуть устройству работоспособность на 1 ход. Двух успехов хватит на сцену. Три успеха и более – постоянный эффект. Ботч означает, что устройство больше никто и никогда не сможет починить.

Запутывание (Tangling the Skein) – ранг 3

Этот дар похож на дар Митану «Умышленная дезинформация», но работает не с тем, что было услышано, а с тем, что было увидено или запомнено. Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок манипулирования+загадок (Manipulation+Enigmas) по сложности, равной силе воли жертвы. Каждый успех означает одно искажение в том, что жертва видит или запоминает. Например, Танцор Черной спирали может принять самого слабого члена стаи за своего вожака или отправиться не в тот каэрн, в котором запланирована встреча. Ботч означает, что искажения в восприятии и памяти жертвы работают против самого гару.

Ткацкий стан Шантар (Shantar's Loom) – ранг 4

Этот дар позволяет создать что-либо из гнозиса, ярости или силы воли. Создаваемый предмет не может быть сложным состоять из нескольких деталей. Таким образом, этим даром невозможно создать пистолет, но можно создать нож (даже серебряный).

Гару тратит пункт гнозиса, ярости или силы воли и делает бросок ловкости+ремонта (Dexterity+Repair) по сложности 8 для простых предметов или 9 для более сложных. С разрешения рассказчика можно использовать подходящий вторичный навык, а не Repair. Для создания предмета достаточно одного успеха, а дополнительные успехи определяют его качество и надежность. Рассказчик может ставить условия на расходуемые трайты (например, серебро можно создавать только из гнозиса, а из ярости нельзя создавать предметы для домашнего обихода), и если гару их нарушает, то должен набрать

минимум 3 успеха для создания предмета. Радиоактивные материалы создавать нельзя. Предмет существует столько дней, сколько набрано успехов.

В случае неудачи гару ничего не теряет и не получает. В случае ботча он теряет потраченный пункт расходуемого трайта и получает дефектный предмет.

Утопление (Drown) – ранг 5

Гару тратит пункт ярости и делает бросок силы воли по сложности, равной силе воли жертвы. Одного успеха достаточно, чтобы легкие жертвы заполнились водой. Жертва может откашлять воду или как-то иначе удалить ее из легких, других действий она совершать не может. Если жертва не справится или никто ей не поможет, то она умрет через пару минут. В случае ботча эффект дара срабатывает на самом гару.

Дары Рорга

Воззвание к гневу (Rouse to Anger) – ранг 1

Гару делает бросок манипулирования+эмпатии (Manipulation+Empathy) по сложности 8, тратит пункт гнозиса и обращается к окружающим (и/или к самому себе) с речью, полной оскорблений и напоминаний о чем-то, что вызывает гнев. Дар действует на столько персон, сколько набрано успехов. Каждая из этих персон получит пункт ярости. Ботч означает потерю пункта ярости.

По следу врага (Foetracker) – ранг 2

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок восприятия + основного инстинкта (Perception + Primal-Urge). Каждый успех позволяет гару в течение сцены (но не более 5 сцен подряд) преследовать цель, даже если та пересекала воду, запутывала следы и пыталась замаскировать свой запах.

Дикость Когтистого Охотника (Savagery of the Taloned Hunter) – ранг 3

Гару тратит пункт ярости, который превращается в два. Т. е. гару может сделать два дополнительных действия за 1 пункт ярости. Или же гару может потратить пункт ярости на отмену оглушения и пункт ярости на дополнительное действие, таким образом сбросив оглушение и совершив действие на одном ходу. Рассказчик должен сам решить, какие еще возможности может предоставить этот дар.

Этот дар можно использовать столько раз за историю, сколько точек силы воли есть у гару.

Рог охотника (Hunter's Horn) – ранг 4

Гару тратит пункт ярости и делает бросок манипулирования + основного инстинкта (Manipulation + Primal-Urge) по сложности, равной наибольшей силе воли в группе жертв. Каждый успех повергает одну жертву в неконтролируемую панику, заставляя броситься в бегство (например, гару впадают в лисье безумие). Дар действует в течение сцены, позволяя гару (и любым его союзникам) с легкостью охотиться на перепуганных жертв.

В случае ботча эффект дара срабатывает на самом же гару.

Мышление стаи (Pack Mind) – ранг 5

Этот дар действует на группу врагов, заставляя их вести себя одинаково: когда один дерется, все дерутся; когда один прячется, все прячутся. Дар действует до конца боевой сцены.

Гару тратит пункт гнозиса и делает бросок силы воли по сложности 8. Одного успеха достаточно, чтобы дар подействовал на 4 врагов. Каждый дополнительный успех – это +2 врага. Игнорируя всякую логику, все враги подражают вожаку, которым обычно становится тот из них, кто первым что-то сделал на конкретном ходу.

Ботч означает, что сам гару до конца сцены кому-то подражает.

Достоинства и недостатки

Связанные с Эфирным царством

Маршрут в небесах (Celestial Guidance) – достоинство на 1 очко

Сконцентрировавшись на пункте назначения и сделав успешный бросок силы воли по сложности 6, гару может почувствовать, куда идти, будь то лунный путь, якорь или царство того, кто подскажет дальнейшую дорогу. Даже если какое-то событие в Умбре собьет гару с пути, он все равно в итоге найдет дорогу.

Чувствительность к небесам (Celestial Sensitivity) – достоинство на 2 очка

Гару чувствует, когда в Эфирном царстве происходит что-то аномальное, и это позволяет ему не оказаться не в том месте не в то время.

Умбральное головокружение (Umbral Vertigo) – недостаток на 3 очка

+2 к сложности всех физических действий (включая боевые) в Умбре. К социальным и ментальным броскам применяется тот же штраф, но его можно временно отменить броском силы воли.

Зодиакальные

Если игрок берет их при генерации персонажа, то разрешается набрать достоинств на 7 свободных очков или получить 7 свободных очков за недостатки. Если игрок берет их уже после генерации персонажа, то рассказчик может выдать ему 4 свободных очка на достоинства или потребовать взять недостатков на 4 очка и на эти очки набрать достоинств.

Неригал

Воинская доблесть (Battle Prowess) – достоинство на 3 очка

+1 кубик на все броски фехтования (Melee), но этот кубик не прибавляется к броску урона.

Нежелание биться (Reluctant Warrior) – недостаток на 2 очка

Невозможность начать бой по своей инициативе. Защищаться это не мешает.

Эштарра

Глаза Эштарры (Eyes of Eshtarra) – достоинство на 4 очка

Боец, владеющий кайлиндо, с помощью этого достоинства не получает штрафов при ослеплении или в кромешной темноте. Это достоинство нельзя брать вместе с недостатком Blind.

Привязанность к земле (Earthbound) – недостаток на 3 очка

Необходимость чувствовать под ногами землю. Чтобы взойти на борт или отправиться в полет, нужно потратить пункт силы воли. Входя в Умбру, нужно сделать бросок силы воли, в противном случае – штраф +1 к сложности всех действий.

Митану

Язык Митану (Mitanu's Tongue) – достоинство на 2 очка

+2 куба к броскам хитрости (Subterfuge) при попытке соскочить с темы разговора, отвести обвинение и прочими способами избежать неприятностей.

Ретроградный Меркурий (Mitanu's Retrograde Curse) – недостаток на 3 очка

У рожденных в те периоды, когда Меркурий на небосводе движется в обратном направлении, всё плохо с общением. Если не потратить пункт силы воли, то окружающие не услышат слова персонажа, его письмо не дойдет до адресата, деловой партнер забудет сказанное, и т. д.

Сокта

Интуиция (Inner Sight) – достоинство на 2 очка

+2 куба ко всем броскам загадок (Enigmas).

Легкое безумие Сокты (Sokhta's Minor Madness) – недостаток на 2 очка

Когда фаза луны совпадает с покровительством персонажа, нужно каждую ночь прокидывать силу воли по сложности 8, в противном случае у персонажа проявляется психоз (его выбирает игрок, когда берет этот недостаток).

Катанка-Соннак

Внутренний огонь (The Fire Within) – достоинство на 2 очка

+2 куба к броскам, связанным с сопротивлением холоду/снегу/зиме. -1 к урону от мороза.

Неконтролируемый аппетит (Uncontrollable Appetite) – недостаток на 2 очка

После впадения в безумие или стресса персонаж испытывает лютый голод и стремится сожрать хоть что-нибудь съедобное. Чтобы усмирить голод, нужно потратить пункт силы воли. После каждого такого припадка нужно сделать бросок выносливости+выживания (Stamina+Survival) по сложности 7, иначе следующие полчаса персонажа ужасно тошнит.

Хакаэ

Волшебник (Friend of Sorcery) – достоинство на 5 очков

-1 к сложности бросков оккультизма (Occult). Персонаж может учить дары теурга по той же цене, как если бы сам был теургом. Если он и так теург, то учит дары теурга на 1 очко опыта дешевле.

Грусть Хакаэ (Sadness of Hakahe) – недостаток на 1 очко

Если персонаж провалит 3 любых броска подряд, на него накатывает отчаяние и пессимизм. Все последующие броски идут с +1 к сложности, пока персонаж в чем-нибудь не преуспеет.

Тамбия

Материнская проницательность (Mother's Insight) – достоинство на 4 очка

-1 к сложности всех бросков сообразительности (Wits) и невозможность заботиться эти броски (не распространяется на броски инициативы). Если для выполнения какой-либо задачи нужно 3 успеха и более, персонажу нужно на один успех меньше.

Неисправимое кокетство (Incorrigible Flirt) – недостаток на 2 очка

Неконтролируемое желание заигрывать и соблазнять тех, кто сексуально привлекателен для персонажа. Временно подавляется тратой пункта силы воли. Если потенциальный партнер пытается соблазнить персонажа или воздействует на его волю сверхъестественными силами, персонаж получает -1 к силе воли.

Мерос

Удача в пути (Luck of the Road) – достоинство на 2 очка

-2 к сложности всех бросков, связанных с путешествиями (распространяется и на попутчиков, но у них только -1).

Блуждающие мысли (Errant Mind) – недостаток на 1 очко

Чтобы исполнить обещание или не забыть о встрече, нужно потратить пункт силы воли.

Зарок

Прирожденный лидер (Born Leader) – достоинство на 1 очко

Персонажа воспринимают как лидера, даже если он таковым не является. -1 к сложности всех бросков лидерства (Leadership).

Хвастун (Braggart) – недостаток на 2 очка

Персонаж постоянно твердит всем о своих деяниях и подвигах (нужно отыгрывать), и окружающие от этого уже устали. +1 к сложности всех социальных бросков.

Лу-Бат

Смирившийся дух (Resigned Spirit) – достоинство на 2 очка

+2 к сложности впадения в безумие по личным причинам или из-за чьих-то подстрекательств.

Бездеятельная воля (Indolent Will) – недостаток на 4 очка

Автоматический проигрыш инициативы, если не потратить пункт силы воли.

Руатма

Талант скрытности (Hidden Talent) – достоинство на 3 очка

+2 к сложности попыток подслушать приватный разговор с персонажем. +2 к сложности попыток найти предмет, спрятанный персонажем.

Зависимость от интриг (Intrigue Junkie) – недостаток на 1 очко

Необходимо потратить пункт силы воли, чтобы начать доверять другим или прекратить переусложнять самые простые поступки.

Крайне подозрительный (Suspicion Magnet) – недостаток на 4 очка
+2 к сложности социальных бросков из-за всеобщего недоверия.

Шантар

Приспособляемость (Adaptable Nature) – достоинство на 2 очка
Отсутствие штрафов за попадание в чуждое окружение и резкие перемены.

Опрометчивость (Thoughtless Heart) – недостаток на 2 очка
Персонаж не думает о последствиях, действует безрассудно, часто обижает других своими словами и получает +2 к сложности бросков сообразительности (Wits), кроме бросков инициативы.

Рорг

Хорошие инстинкты (Good Instincts) – достоинство на 3 очка
-2 к сложности всех бросков основного инстинкта (Primal-Urge) и выживания (Survival).

Дурной нрав (Foul Temper) – недостаток на 2 очка
Персонажу сложно повышать ярость – трудно стать еще злее, когда ты и так постоянно зол. Когда персонаж должен получить пункт ярости, он может сделать это, только прокинув силу воли по сложности 6.

Аспекты планет

Нельзя набирать одновременно зодиакальные достоинства/недостатки и аспекты планет. Можно набирать аспекты не более чем двух планет (если только персонаж не родился во время парада планет).

Восходящий Меркурий – достоинство на 3 очка
-1 к сложности бросков, которые делают по сложности, равной прочности Барьера.

Меркурий в зените – достоинство на 2 очка
Персонаж – прирожденный учитель. Если у него есть навык инструктаж (Instruction) или 4 точки в какой-либо способности или атрибуте, то он может обучать других гару и получает 1 очко временной чести (Honor) за каждого ученика. Ученики, которые обучались у персонажа хотя бы в течение сцены, получают +2 очка опыта за историю. Звездочеты с этим аспектом получают на старте +2 очка временной мудрости (Wisdom).

Заходящий Меркурий – недостаток на 3 очка
+1 к сложности бросков, которые делают по сложности, равной прочности Барьера.
+1 к сложности взлома систем безопасности.
+1 к сложности прохождения бюрократических инстанций.
+1 ко всем броскам хитрости (Subterfuge).

Восходящая Венера – достоинство на 4 очка
+1 куб к броскам харизмы (Charisma).

Венера в зените – достоинство на 3 очка
+3 очка силы воли на сцену, если персонаж выступает посредником между противоборствующими сторонами. В течение этой сцены персонаж не может тратить ярость, а в безумие впадает только в том случае, если наберет 5 успехов на броске ярости. За успешное примирение врагов персонаж получает 3 очка временной мудрости (Wisdom).

Заходящая Венера – недостаток на 2 очка
+1 сложности к броскам харизмы (Charisma) или соблазнения.
Костегрызы с этим аспектом получают на старте +2 очка временной чести (Honor).

Восходящий Марс – достоинство на 6 очков
+1 куб к любому броску попадания или броску урона (один раз за ход).

Марс в зените – достоинство на 5 очков
Безумие уже при 2 успехах на броске ярости.
Персонаж никогда не впадает в лисье безумие, у него бывает только боевое бешенство, которое дает +2 куба к броскам поглощения и +1 куб к броскам силы.
Аруны с этим аспектом получают на старте +3 очка временной славы (Glory).

Заходящий Марс – недостаток на 6 очков
-1 куб ко всем боевым броскам. В ход можно тратить не более 2 пунктов ярости.

Восходящий Юпитер – достоинство на 7 очков

Персонаж – любимчик Фортуны. Один раз за сцену он может испытать удачу: трата 2 пунктов гнозиса и бросок гнозиса по сложности 9, количество успехов = число пунктов удачи.

Пункты удачи можно тратить на лечение (1 пункт = 1 уровень здоровья), переброс единиц на кубах (1 пункт за 1 единичку), восполнение силы воли или ярости (пункт за пункт).

Юпитер в зените – достоинство на 4 очка

+1 куб к любым броскам познаний.

Заходящий Юпитер – недостаток на 6 очков

Каждый раз, когда игрок делает бросок, рассказчик кидает 1d10. Если у рассказчика выпадает единица, то он отнимает один успех у игрока.