

Волчье логово/Wolfhome

Это самое странное из царств Ближней Умбры, которое, по мнению большинства филодоксов, существует для того, чтобы учить перевертышей смирению и гармонии с Гайей.

Попав в это царство, перевертыш тут же оказывается в звериной форме: гару становится люпусом, моколе – крокодилом, ананаси – стаей пауков и т. д. Некоторые Красные когти говорят, что в Волчьем логове пребывают в форме хиспо, но им никто за пределами племени не верит.

Большинство фера не знает про Волчье логово. Самые частые гости здесь – гару.

В Волчьем логове полным-полно людей, их построек и жилищ. Гару понимают речь всех этих людей, а также языки всех местных зверей. Однако при этом они утрачивают способность читать, перестают понимать абстрактные понятия и, в целом, умственно уподобляются животным.

Большинство людей охотятся на волков с собаками, а то и с вертолетов. Другие люди пытаются «спасти» волков, для чего отлавливают их, надевают ошейники с радиомаячками, а некоторых помещают в лаборатории.

Некоторые гару (особенно Стеклоходы, Костегрызы и Дети Гайи) идут в города, питаются человеческими объедками, живя среди уличных собак, а иногда и становясь домашними животными у людей (пока об этом не узнают власти и не потребуют сдать волка в приют). Другие уходят в леса, которых с каждым днем остается все меньше. Одолев волка-вожака, гару может стать лидером волчьей стаи.

Волка могут отправить в зоопарк, ставить на нем эксперименты, подвергать вивисекции и кастрации или использовать в собачьих боях.

В Волчье логово ведут несколько лунных мостов, но обычно перевертыши случайно попадают сюда из Зоны грез. Если перевертыш игнорирует свои обязательства перед Гайей и становится слишком человеком – он внезапно натывается на путь сюда.

Из Волчьего логова сложно сбежать. Гару должен научиться жить как животное и познать свою волчью суть – тогда его телепортирует в Умбру.

Опыт пребывания в Волчьем логове – отличное обоснование для увеличения Основного инстинкта или Выживания.

Кроме того, гару может научиться быстрее переходить в форму люпус (-1 к сложности бросков Основного инстинкта навсегда).

Побывав в Волчьем логове, гару может возвращаться сюда и уходить по своей воле. Красные когти, Уктена и Вендиго утверждают, что у них есть обряды, отправляющие гару в Волчье логово.

Если гару хочет стать членом племени Красных когтей, его обязательно отправят сюда.

В Волчьем логове есть как минимум одна стая Танцоров Черной спирали, которые вызвали панику у людей. Люди ответили ядами и химикатами. Возможно, это хитрый план Вирма по распространению порчи на Волчье логово.

Сюжетные зацепки

1. Многие щенки Красных когтей не могут пережить обряд перехода, потому что их убивают Танцоры Черной спирали, действующие в Волчьем логове. Игроки должны остановить Танцоров.
2. Игроки завели друзей в Волчьем логове и возвращаются, чтобы вытащить их отсюда.

Правила

1. Все гару в Волчьем логове находятся в форме люпус и не могут даже частично сменить форму.
2. Большинство местных людей боится волков (кроме, возможно, Детей Гайи).
3. При попытке использования Дара гару должен, впридачу к стандартным правилам, потратить пункт гнозиса и сделать бросок силы воли по сложности (5 + ранг Дара). Действие Дара не может длиться больше 3 ходов.
4. Единственный способ покинуть Волчье логово – принять и понять свою волчью суть или выполнить то, что задумал рассказчик.
5. Обитатели Волчьего логова не знают о том, что они – духи.
6. Дух может проникнуть в Волчье логово, только будучи привязан к гару или освященному талисману, причем сразу впадает в спячку.
7. В Волчьем логове невозможно провести обряд.
8. Понимание абстрактных понятий требует броска интеллекта.

Опциональные правила

1. Чтобы покинуть Волчье логово, гару должен вступить в конфликт и с местными людьми, и с местными волками.
 2. После первого посещения Волчьего логова гару может тратить на 1 очко опыта меньше при взятии Знания животных, Основного инстинкта и выживания.
 3. Гару не могут давать потомство с местными волками.
 4. 2nd edition: в Волчье логово могут попасть только гару и нувиша. Рассказы кораксов – просто сказки.
- Revised edition: любые перевертыши могут попасть в Волчье логово, но так называют его только гару и нувиша. Кораксы называют его Людским раем, раткины – Адом.

5. Если дух из Волчьего логова привязался к гару (речь о заботе, а не об обряде привязки), то сможет путешествовать по Умбре вместе с гару, когда тот покинет царство.
6. В Волчьем логове персонаж не может использовать свои познания, кроме Загадок (Enigmas).

Во второй редакции работа фетишей в этом царстве невозможна. В revised появился следующий фетиш:

Tracking Collar (Ошейник слежения)

Гнозис 5

Эти ошейники при наличии подходящего приемника сигнала позволяют ученым Волчьего логова (Wolfhome) отслеживать перемещение животных. Ошейник не влияет на состояние животного, но при надевании на перевертыша он лишает его точки временной силы воли и точки временной славы (Glory), пока не будет снят.